

**PERANCANGAN APLIKASI DROIDPSS BERBASIS  
ANDROID PADA KLUB SEPAK BOLA  
PSS SLEMAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Anjar Tri Atmojo**

**10.11.4267**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFROMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI DROIDPSS BERBASIS**

**ANDROID PADA KLUB SEPAK BOLA**

**PSS SLEMAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Anjar Tri Atmojo**

**10.11.4267**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFROMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI DROIDPSS BERBASIS  
ANDROID PADA CLUB SEPAK BOLA  
PSS SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anjar Tri Atmojo**

**10.11.4267**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 September 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN APLIKASI DROIDPSS BERBASIS**  
**ANDROID PADA CLUB SEPAK BOLA**  
**PSS SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anjar Tri Atmojo**

**10.11.4267**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Maret 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**



**M.Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 April 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



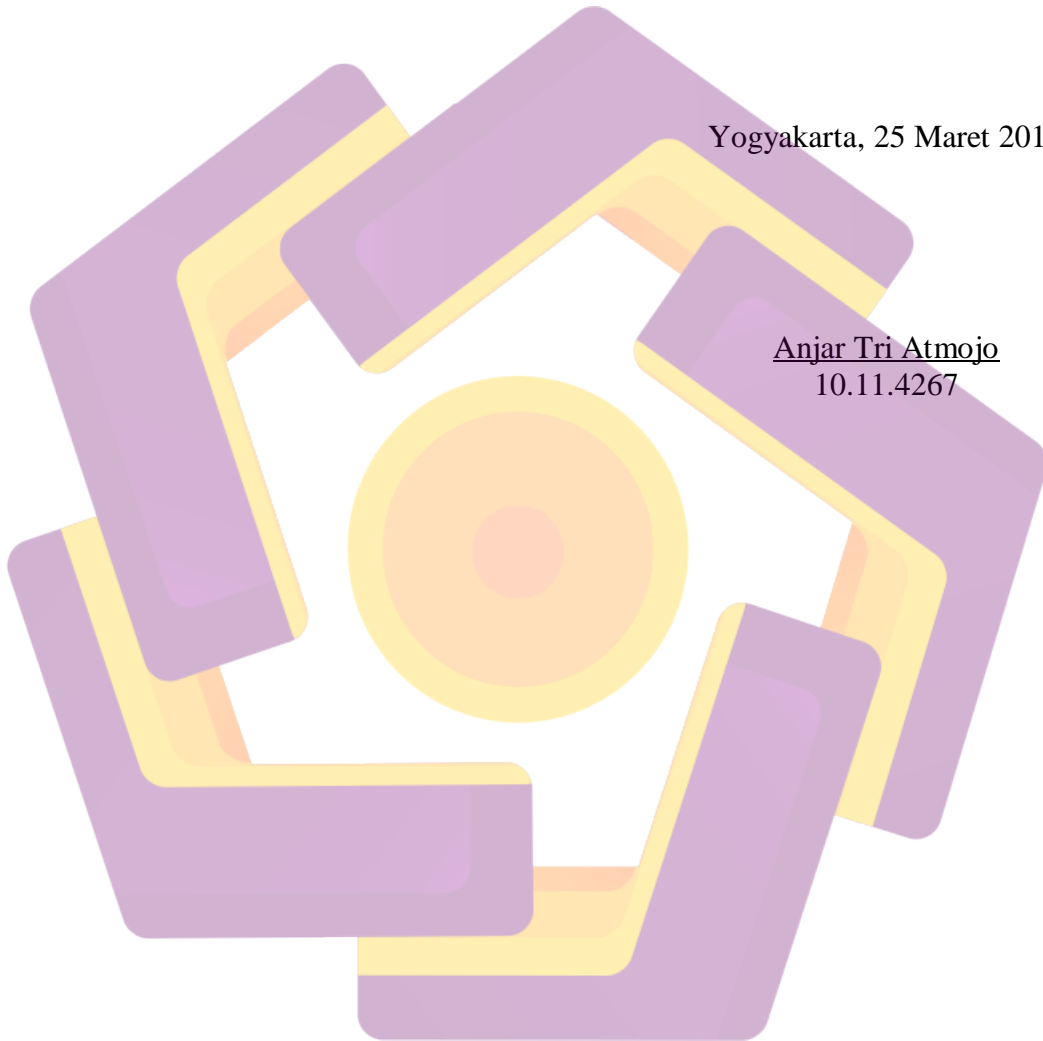
**Prof. Dr. M.Suyanto, M.M**  
**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Maret 2014

Anjar Tri Atmojo  
10.11.4267



## MOTTO HIDUP

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum kaum itu mengubah dirinya sendiri. (QS. Ar-Ra'd : 11)
2. Kebanyakan orang gagal adalah orang yang tidak menyadari betapa dekatnya mereka ke titik sukses saat mereka menyerah. (Thomas Alfa Edison)
3. Setiap manusia adalah arsitek dari keberuntungannya sendiri. (Appius)
4. Bila sebutir mutiara jatuh ke lumpur ia masih bernilai. Bila debu naik ke surga ia tetap tak bernilai. (Ibnu Arabi)
5. Orang yang tahu dan sadar bahwa ia tahu adalah orang yang bijaksana. Ikuti dia.  
Orang yang tahu dan tidak sadar bahwa ia tahu adalah orang yang tidur. Bangunkanlah dia.  
Orang yang tidak tahu dan tidak sadar bahwa ia tidak tahu adalah orang bodoh. Hindari dia.  
Orang yang tidak tahu dan sadar bahwa ia tidak tahu adalah kanak-kanak. Ajari dia. (Pepatah Arab)
6. Langkah awal untuk meraih sukses adalah menerima kenyataan bahwa tak ada yang dapat menggantikan kerja keras. (Claire Gargalli)
7. Rencanakan, lakukan, doakan.
8. Pasti bisa!

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Yang pertama ALLAH SWT, Satu-satunya Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mu-lah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Nabi MUHAMMAD S.A.W dan para nabi yang lain serta para sahabatnya. Terima kasih atas semua berkah yang Engkau berikan kepada hamba-Mu ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta yaitu Suharno dan Sutini yang telah membesarkan, menyanyangi, serta telah memberikan dukungan baik moril maupun materil. Tanpa kalian saya tidak bisa seperti ini. Untuk itu gelar Sarjana ini saya persembahkan untuk kalian.
3. Mbah Sungkono. Terima kasih dukungan moral dan materil yang sudah diberikan.
4. Mas wawan dan ajik selaku kakak dan adik saya yang sudah memberikan semangat kepada saya selama ini.
5. Keluarga besarku, terima kasih atas dukungan dan doanya.
6. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing saya, terima kasih atas bimbingannya selama ini.
7. PT. PSS yang telah memberikan izin penelitian, dan memberikan informasi.
8. Keluarga besar KT, terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini. Terima kasih juga telah memberikan hari-hari yang istimewa yang tidak bisa terlupakan. Futsal bareng, jalan bareng, kerja kelompok bareng, bahkan sampai mengerjakan project bareng. Itu semua akan menjadi kenangan indah dalam perjalanan hidupku.
9. Anak-anak Kontrakan PPK, terima kasih sudah menggoreskan kenangan indah selama 2 tahun terakhir ini. Pasti bakalan kangen dengan senyum dan canda kalian.
10. Keluargabesar 10-S1-TI-J dan 10-S1-TI-09 terimakasih atas segala bentuk kerjasama selama ini, terima kasih untuk doanya dan terima kasih untuk waktu dan kenangan yang telah kita lewati.
11. Seluruh teman-teman saya di STMIK Amikom yang telah membantu dan mendoakan saya.
12. Teman-teman saya belum saya sebutkan. Terima kasih atas doa dan dukungannya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Droidpss Berbasis Android Pada Klub Sepak Bola Pss Sleman Yogyakarta” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik
4. Bapak M.Rudyanto Arief, MT dan Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai terbaik untuk saya
5. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita – cita
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 25 Maret 2014

Penulis,

Anjar Tri Atmojo  
10.12.5034



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
1.8 Jadwal Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Aplikasi.....	9
2.2 Aplikasi Mobile.....	9
2.3 Web Service .....	10
2.3.1 XML.....	11
2.3.2 RSS.....	11
2.4 Sepak Bola.....	12

2.5	Android.....	14
2.5.1	Sejarah Android.....	15
2.5.2	Versi Android.....	16
2.5.3	Arsitektur Android.....	22
2.5.4	The Davik Virtual Machine (DVM).....	26
2.5.5	Android SDK (Software Development Kit).....	28
2.5.6	ADT (Android Development Tools).....	28
2.6	Google Map API.....	29
2.7	Konsep Dasar Internet.....	30
2.7.1	Pengertian Internet.....	30
2.7.2	Manfaat Intenet.....	31
2.8	UML.....	31
2.8.1	Use Case Diagram.....	32
2.8.2	Sequence Diagram.....	35
2.8.3	Activity Diagram.....	38
2.8.4	Class Diagram.....	39
2.9	Konsep Basis Data.....	41
2.9.1	Definisi Basis Data.....	41
2.9.2	Manfaat Basis Data.....	42
2.9.3	Operasi Basis Data.....	44
2.9.4	MySQL.....	45
2.10	Bahasa Pemrograman.....	46
2.10.1	Java.....	46
2.10.2	Php.....	46
2.11	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	47
2.11.1	Eclipse.....	47
2.11.2	Adobe Dreamweaver.....	48
2.11.3	XAMPP.....	49
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>50</b>
3.1	Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	50
3.1.1	Gambaran Umum PSS Sleman.....	50

3.1.2	BCS (Brigata Curva Sud).....	51
3.1.3	Slemania.....	51
3.2	Identifikasi Peluang .....	52
3.2.1	Analisis SWOT.....	52
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	54
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	55
3.3	Rancangan Sistem.....	56
3.3.1	Perancangan Dengan Pendekatan UML .....	57
3.3.1.1	Use Case Diagram .....	58
3.3.1.2	Activity Diagram .....	59
3.3.1.2.1	Activity Diagram Android (Pengguna).....	59
3.3.1.2.2	Activity Diagram Dari Sisi Web Server (Admin) .....	65
3.3.1.3	Class Diagram .....	66
3.3.1.4	Sequence Diagram .....	69
3.3.1.4.1	Sequence Diagram DroidPSS (Pengguna).....	69
3.3.1.4.2	Sequence Diagram Web Server .....	75
3.3.2	Rancangan Tabel Database .....	76
3.3.2.1	Tabel Admin.....	76
3.3.2.2	Tabel KritikSaran .....	76
3.3.3	Perancangan Interface / Antar Muka .....	77
3.3.3.1	Perancangan Interface Aplikasi DroidPSS (Pengguna).....	77
3.3.3.2	Perancangan Interface Web Server DroidPSS (Admin) .....	83
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>85</b>
4.1	Implementasi .....	85
4.1.1	Implementasi Aplikasi Andorid DroidPSS (Pengguna) .....	85
4.1.1.1	Implementasi Menu Utama .....	86
4.1.1.2	Implementasi Berita.....	89
4.1.1.3	Implementasi Jadwal dan Hasil.....	93
4.1.1.4	Implementasi Sejarah.....	95
4.1.1.5	Implementasi Pemain.....	97

4.1.1.6 Implementasi Stadion .....	99
4.1.1.7 Implementasi Foto .....	101
4.1.1.8 Implementasi Video .....	103
4.1.1.9 Implementasi Kritik dan Saran .....	108
4.1.1.10 Implementasi About .....	112
4.1.1.11 Implementasi Exit .....	113
4.1.2 Implementasi Web Server DroidPSS (Admin) .....	115
4.1.2.1 Implementasi Database ke Hosting .....	122
4.1.2.1.1 Pembuatan Database .....	122
4.1.2.1.2 Implementasi File Web Server ke Hosting .....	122
4.2 Pengujian di Berbagai Platform Android .....	125
4.3 Manual Program .....	127
4.3.1 Web Server (Admin) .....	127
4.3.1.1 Login .....	127
4.3.1.2 Control Panel Admin .....	128
4.3.1.3 Kritik dan Saran .....	128
4.3.2 Android (pengguna) .....	128
4.4 Manual Instalasi .....	129
4.5 Pemeliharaan Sistem .....	132
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>133</b>
5.1 Kesimpulan .....	133
5.2 Saran .....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>134</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	22
Gambar 3.1 Gambaran dari Sistem DroidPSS .....	57
Gambar 3.2 Use Case Diagram .....	58
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama.....	59
Gambar 3.4 Diagram Activity Berita.....	60
Gambar 3.5 Activity Diagram Jadwal dan Hasil.....	60
Gambar 3.6 Diagram Activity Sejarah.....	61
Gambar 3.7 Diagram Activity Pemain.....	61
Gambar 3.8 Diagram Activity Stadion .....	62
Gambar 3.9 Diagram Activity Foto .....	62
Gambar 3.10 Activity Diagram Video.....	63
Gambar 3.11 Activity Diagram Kritik dan Saran.....	63
Gambar 3.12 Activity Diagram About.....	64
Gambar 3.13 Activity Diagram Exit.....	64
Gambar 3.14 Activity Diagram Login Admin .....	65
Gambar 3.15 Activity Diagram Kritik dan Saran Admin .....	66
Gambar 3.16 Class Diagram Web Server DroidPSS.....	67
Gambar 3.17 Class Diagram Aplikasi DroidPSS.....	68
Gambar 3.18 Sequence Diagram Menu Utama.....	69
Gambar 3.19 Sequence Diagram Berita.....	70
Gambar 3.20 Sequence Diagram Jadwal dan Hasil.....	70
Gambar 3.21 Sequence Diagram Sejarah.....	71
Gambar 3.22 Sequence Diagram Pemain.....	71
Gambar 3.23 Sequence Diagram Stadion .....	72
Gambar 3.24 Sequence Diagram Foto .....	72
Gambar 3.25 Sequence Diagram Video.....	73
Gambar 3.26 Sequence Diagram Kritik dan Saran.....	73
Gambar 3.27 Sequence Diagram About .....	74
Gambar 3.28 Sequence Diagram Exit.....	74

Gambar 3.29 Sequence Diagram Web Server (Admin).....	75
Gambar 3.30 Rancangan Spash Screen.....	77
Gambar 3.31 Rancangan Menu Utama DroidPSS.....	78
Gambar 3.32 Rancangan Menu Berita DroidPSS .....	78
Gambar 3.33 Rancangan Menu Jadwal dan Hasil DroidPSS.....	79
Gambar 3.34 Rancangan Menu Sejarah DroidPSS .....	79
Gambar 3.35 Rancangan Menu Pemain DroidPSS .....	80
Gambar 3.36 Rancangan Menu Stadion DroidPSS .....	80
Gambar 3.37 Rancangan Menu Foto DroidPSS.....	81
Gambar 3.38 Rancangan Menu Video DroidPSS .....	81
Gambar 3.39 Rancangan Menu Kritik dan Saran DroidPSS .....	82
Gambar 3.40 Rancangan Menu About DroidPSS .....	82
Gambar 3.41 Rancangan Login Admin Web Server.....	83
Gambar 3.42 Rancangan Control Panel Admin Web Server .....	83
Gambar 3.43 Rancangan Kritik dan Saran Web Server.....	84
Gambar 4.1 Tampilan Implementasi Splash .....	86
Gambar 4.2 Method onCreate(Bundle) Class Splash .....	87
Gambar 4.3 Method Memanggil Class Menu Utama.....	87
Gambar 4.4 Tampilan Implementasi Menu Utama .....	88
Gambar 4.5 Method onCreate(Bundle) Class MenuUtama .....	88
Gambar 4.6 Method Memanggil Class MainBerita.....	89
Gambar 4.7 Method onCreate(Bundle) Class MainBerita.....	90
Gambar 4.8 Method onCreate(Bundle) Class RssFragment.....	90
Gambar 4.9 Memanggil Class RssItem dan RssAdpater .....	91
Gambar 4.10 Memanggil Class RssService .....	91
Gambar 4.11 Memanggil Class RssParser .....	92
Gambar 4.12 Tampilan Implementasi Berita .....	92
Gambar 4.13 Tampilan Implemantasi Berita Ketika Diklik.....	93
Gambar 4.14 Method Memanggil Class Jadwal dan Hasil.....	94
Gambar 4.15 Method onCreate(Bundle) Class Jadwal dan Hasil .....	94

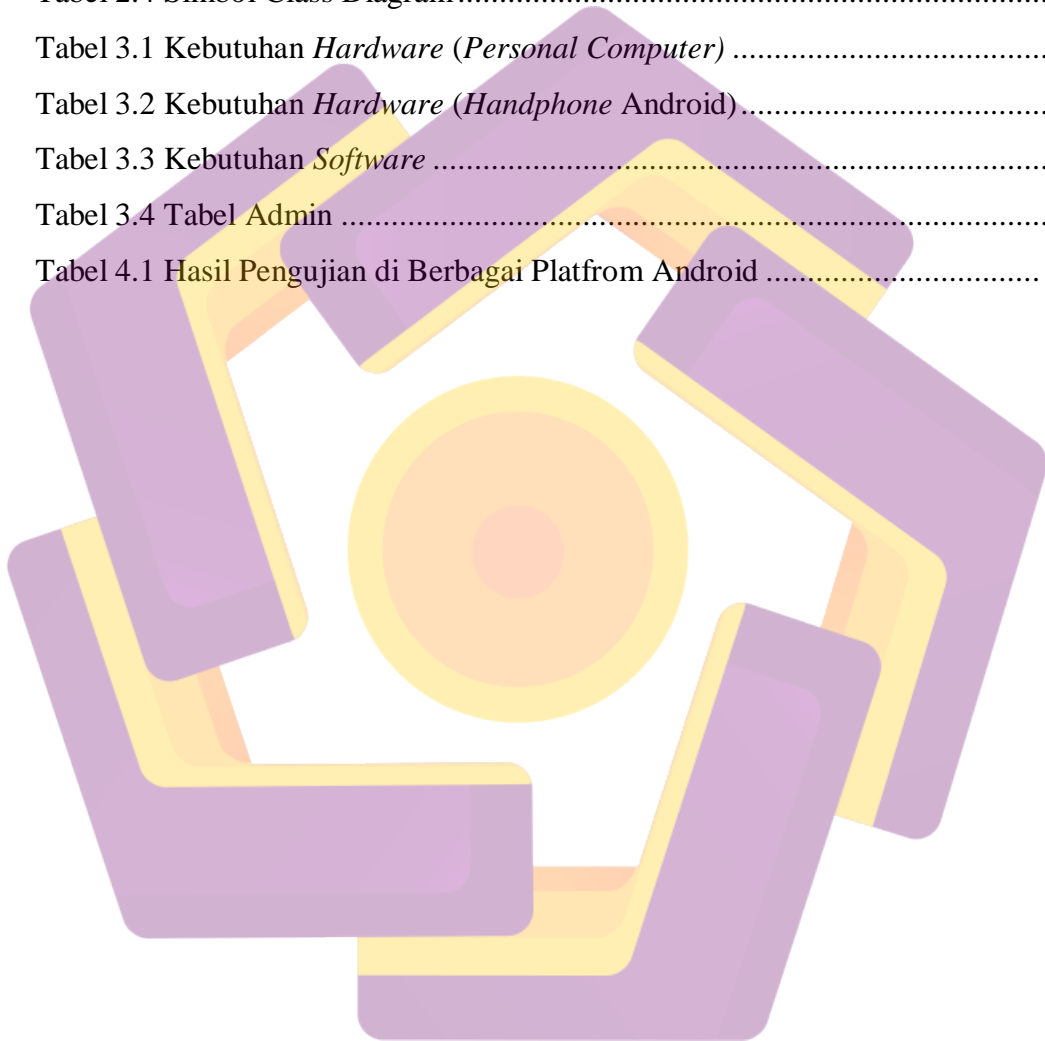
Gambar 4.16 Tampilan Implementasi Jadwal dan Hasil .....	95
Gambar 4.17 Method Memanggil Class Sejarah.....	96
Gambar 4.18 Method onCreate(Bundle) Class Sejarah.....	96
Gambar 4.19 Tampilan Implementasi Sejarah .....	97
Gambar 4.20 Method Memanggil Class Pemain.....	98
Gambar 4.21 Method onCreate(Bundle) Class Pemain.....	98
Gambar 4.22 Tampilan Implementasi Pemain .....	99
Gambar 4.23 Method Memanggil Class Stadion.....	100
Gambar 4.24 Method onCreate(Bundle) Class Stadion.....	100
Gambar 4.25 Tampilan Implementasi Stadion .....	101
Gambar 4.26 Method Memanggil Class Foto .....	102
Gambar 4.27 Method onCreate(Bundle) Class Foto .....	102
Gambar 4.28 Tampilan Implementasi Foto.....	103
Gambar 4.29 Method Memanggil Class MainVideo.....	104
Gambar 4.30 Method onCreate(Bundle) Class MainVideo .....	105
Gambar 4.31 Tampilan Implementasi Video .....	105
Gambar 4.32 Method.getItems Class RssAtomReader.....	106
Gambar 4.33 Method.getItems Class RssAtomReader.....	107
Gambar 4.34 Tampilan Implementasi Details Video .....	107
Gambar 4.35 Tampilan Implementasi Video Akhir .....	108
Gambar 4.36 Method Memanggil Class KritikdanSaran.....	109
Gambar 4.37 Method onCreate(Bundle) KritikdanSaran .....	109
Gambar 4.38 Implementasi Tampilan KritikdanSaran .....	110
Gambar 4.39 Method CustomHttpClient .....	110
Gambar 4.40 Method Toast Kritik dan Saran .....	111
Gambar 4.41 Implementasi Tampilan Kritik dan Saran Toast.....	111
Gambar 4.42 Method Memanggil Class About.....	112
Gambar 4.43 Method onCreate(Bundle) Class About.....	113
Gambar 4.44 Tampilan Implementasi About .....	113
Gambar 4.45 Method Memanggil Class Exit.....	114
Gambar 4.46 Method onCreate(Bundle) Class Exit .....	114

Gambar 4.47 Tampilan Implementasi Exit .....	115
Gambar 4.48 Potongan Source Code Login.....	116
Gambar 4.49 Implementasi Tampilan Login .....	116
Gambar 4.50 Implementasi Tampilan Validasi Login.....	117
Gambar 4.51 Potongan Source Code Login Periksa.....	118
Gambar 4.52 Implementasi Tampilan index (Control Panel Admin).....	119
Gambar 4.53 Potongan Source Code index (Control Panel Admin) .....	119
Gambar 4.54 Implementasi Tampilan Kritik dan Saran Web Server .....	120
Gambar 4.55 Potongan Source Code Kritik dan Saran.....	120
Gambar 4.56 Implementasi Tampilan Delete Kritik dan Saran WebServer .....	120
Gambar 4.57 Potongan Source Delete Kritik dan Saran.....	121
Gambar 4.58 Gambar Tampilan Hosting Cpanel .....	122
Gambar 4.59 Implementasi Database ke Hosting .....	123
Gambar 4.60 Implementasi Tabel Admin .....	123
Gambar 4.61 Implementasi Tabel Kritik dan Saran .....	124
Gambar 4.62 Implementasi File Web Server ke Hosting .....	124
Gambar 4.63 Tampilan Pengujian Pada Samsung Galaxy Grand Duos .....	125
Gambar 4.64 Tampilan Pengujian Pada Samsung Tab 3 .....	126
Gambar 4.65 Tampilan Pengujian Pada Motorola Razr Maxx .....	126
Gambar 4.66 Tampilan Pengujian Pada HTC Widfire 5 A510E .....	127
Gambar 4.67 Tampilan Pada Google Play Store.....	127
Gambar 4.68 Tampilan Proses Penginstalan.....	127
Gambar 4.69 Tampilan Proses Pengunduhan.....	127
Gambar 4.70 Tampilan Aplikasi Sudah Teinstal pada Smathphone Android .....	127



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram .....	33
Tabel 2.2 Simbol Sequence Diagram.....	36
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram.....	39
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram .....	40
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware (Personal Computer)</i> .....	55
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Hardware (Handphone Android)</i> .....	56
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i> .....	56
Tabel 3.4 Tabel Admin .....	76
Tabel 4.1 Hasil Pengujian di Berbagai Platfrom Android .....	125



## INTISARI

Di zaman modern menawarkan berbagai perkembangan. Khususnya perkembangan teknologi ponsel. Pengembangan aplikasi ponsel semakin meningkat untuk jenis, segmentasi dan tujuan. Pengembangan kerangka seperti Sistem Operasi, pemrograman dan pengembangan aplikasi menyediakan banyak pilihan dan alternatif.

Android adalah sistem operasi ponsel yang tumbuh di tengah-tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Sistem operasi lain seperti Windows Mobile, I-OS, Symbian, Blackberry OS, dan banyak OS lain yang menawarkan kekayaan konten dan kinerja yang hebat berjalan di perangkat. Android menawarkan lingkungan yang berbeda untuk pengembangan

DroidPSS adalah sebuah aplikasi berbasis *mobile* android yang berguna untuk membangun kedekatan antara suporter dan klub sepak bola itu sendiri yaitu PSS Sleman. Suporter akan bisa lebih dekat dan mengenal tentang klub kesayangannya dan juga pemainnya. PSS Sleman adalah sebuah merupakan sebuah tim sepak bola yang berbasis di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Klub ini berkompetisi di divisi utama dibawah naungan PT LPIS.

**Kata kunci:** android, aplikasi, ponsel, DroidPSS, PSS Sleman

## **ABSTRACT**

*In modern times offer the kinds of development. In particular the development of mobile phone technology. Increasing development of mobile applications for the type, segmentation and destination. Development frameworks such as operating systems, programming and application development provides many options and alternative*

*Android is a mobile operating system that grows in the midst of another operating system developed at this time. Other operating systems such as Windows Mobile, I-OS, Symbian, Blackberry OS, and many other OS that offers a wealth of content and great performance running on the device. Android offers a different environment for development.*

*DroidPSS is mobile application based android that allows you to build closeness between the fans and the football club itself is PSS Sleman. Supporters will be able to get closer and get to know about their favorite clubs and players. PSS Sleman is a football team based in Sleman, Yogyakarta, Indonesia. The club competed in the main divisi under the auspices of PT LPIS.*

**Keywords:** *android, apps, mobile, DroidPSS, PSS Sleman*

