

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan olahraga yang banyak di gemari dalam masyarakat. Dalam setiap generasinya selalu muncul para penggemarnya, dipandang sebagai olah raga kesukaan atau juga sebagai tontonan yang sisi hiburannya tidak pernah habis untuk dicari informasinya. Olah raga ini selain memberikan hiburan bagi penggemarnya juga memberikan inspirasi dalam hidup seseorang untuk selalu bersemangat dalam hidupnya.

Menurut Bambang Pamungkas dalam websitenya, sepakbola hanya sebatas hobi, yang ketika seseorang memainkannya akan timbul rasa gembira dan kepuasan yang luar biasa. Sedangkan sekarang, sepakbola sudah menjadi sebuah pekerjaan yang membuat dibayar untuk memainkan, serta membuat orang membayar untuk menyaksikannya.[1]

Dalam sebuah turnamen pertandingan sepakbola yang diadakan disuatu daerah, penerapan informasi pertandingan masih dilakukan secara manual. Untuk mendapatkan informasi pertandingan tersebut dibutuhkan waktu yang cukup lama, peserta pertandingan juga harus menunggu hingga waktu yang ditentukan untuk mendapatkan jadwal dan hasil pertandingan.

Idealnya sebuah informasi turnamen sepakbola dapat diterima secara cepat oleh para penggemarnya. Dibutuhkannya sebuah aplikasi yang mampu menyajikan serta menampilkan informasi turnamen, jadwal dan hasil mengenai informasi pertandingan secara cepat dan mudah diakses.

Berdasarkan permasalahan di atas dan semakin berkembangnya teknologi, maka diperlukan suatu media yang dapat memandu dan memberikan informasi dengan cepat. Android adalah sistem operasi *mobile* yang akhir-akhir ini menjadi trend. Android adalah sistem operasi berbasis *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Dalam hal ini diperlukan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi pertandingan sepakbola yang diadakan panitia lokal kepada peserta ataupun masyarakat khususnya para penggemar Sepakbola yang dikemas melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SISTEM INFORMASI TURNAMEN PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut perumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan menerapkan informasi turnamen pertandingan sepakbola pada aplikasi yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android sehingga dapat diakses secara cepat oleh para peserta pertandingan.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi dengan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini yang ditampilkan adalah informasi pertandingan sepakbola pada sebuah turnamen lokal yang diadakan oleh admin/panitia.
2. Isi dari aplikasi informasi turnamen pertandingan sepakbola ini yaitu:
  - a. Registrasi Pendaftaran
  - b. Info Turnamen
  - c. Klasmen Pertandingan
  - d. Jadwal & Hasil Pertandingan
  - e. Kritik dan Saran
  - f. Peraturan Pertandingan Sepakbola
3. Aplikasi ini terdiri dari *user* dan admin. *User* mengakses menggunakan perangkat android, sedangkan admin mengakses menggunakan web browser secara online.
4. Aplikasi ini dapat digunakan secara maksimal harus terhubung dengan internet.
5. Aplikasi ini dapat dijalankan pada smartphone berbasis android minimal android jelly bean 4.1.
6. Penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap testing.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan informasi pertandingan sepakbola dalam sebuah aplikasi berbasis android yang memberikan kemudahan bagi pengguna / peserta turnamen dalam memperoleh informasi pertandingan secara cepat dan efisien. Berikut beberapa hal yang ingin dicapai dan diterapkan dalam aplikasi ini:

- a. Aplikasi dapat melakukan registrasi secara online.
- b. Aplikasi dapat memberikan informasi turnamen yang diadakan.
- c. Aplikasi dapat memberikan info klasemen pertandingan.
- d. Aplikasi dapat memberikan jadwal dan hasil pertandingan.
- e. Pengguna dapat memberikan, dan mengirim kritik dan saran dalam aplikasi ini
- f. Aplikasi dapat menampilkan peraturan
- g. Aplikasi dapat menampilkan about.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi user dalam mengakses dan menerima informasi pertandingan turnamen sepakbola yang diadakan panitia.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

### a. Studi Literatur

Pembahasan secara teoritis dengan memanfaatkan literature-literature yang terdapat di perpustakaan, dan beberapa buku lainnya sebagai acuan dalam menyediakan masalah yang teliti, serta memanfaatkan media internet dalam mencari informasi yang terkait

### b. Analisis dan perancangan program

Dimulai dari perancangan, pembuatan *flowchart*, perancangan input, perancangan output dan pengkodean program.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sistematika penulisan yang nantinya akan menjadi pedoman dan acuan bagaimana penulis menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam penyusunan skripsi. Berikut sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I mendeskripsikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yaitu tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program untuk skripsi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV menguraikan tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dalam kalimat yang jelas dan saran-saran yang nantinya menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.