

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SISTEM INFORMASI TURNAMEN
PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**disusun oleh
Dwi Ari Yantoro
11.11.5254**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SISTEM INFORMASI TURNAMEN

PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dwi Ari Yantoro

11.11.5254

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SISTEM INFORMASI
TURNAMEN PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Dwi Ari Yantoro

11.11.5254

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 April 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, M.T.

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SISTEM INFORMASI TURNAMEN PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Dwi Ari Yantoro

11.11.5254

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

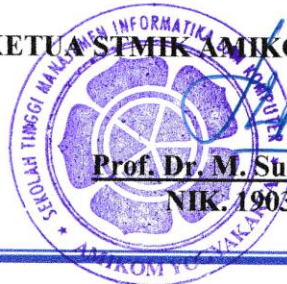


Sudarmawan, M.T.
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 April 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERYATAAN

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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 April 2015



Dwi Ari Yantoro

NIM. 11.11.5254

MOTTO

“Tetap Semangat”

“Bersabarlah, Lalui Saja, Lewati Saja. Yang Penting Upayanya”

“Setiap Laga dimulai dengan 0-0, jadi Let's do it”

“Waktu bisa jadi teman, kalau kita menghargai dan memanfaatkan dengan baik”

“Pejuang yang sabar, diharinya nanti semua jerih payah ini pasti terbayar”

“Jangan jadi korban dari keadaan, jadilah pemenang dari keadaan”

”Terlampau dangkal jika kita terus meminta tanpa pernah tahu berterima kasih pada
Sang Pemberi Segala”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku, Sukono dan Nurtati yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sepanjang masa kepada saya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Alhamdulillah Jaza Kumullohu Khoiro atas segala nasehat dan doa-doa yang tidak henti-hentinya beliau panjatkan yang membuat diri ini selalu berhati-hati dalam melangkah dan meniti kehidupan untuk mencapai keberhasilan di dunia maupun di akhirat.
2. Kakak dan Adik saya Umboro Eko Kristanto dan Sofiani Trianingsih yang selalu memberikan do'a, semangat dan harapan kepada saya selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ini.
3. Terima kasih kepada teman-teman Fajar Haryanto Budi Utomo, M. Mu'Afiq Ainun Naim, Umar Asidhiqi, Sutriono, Fadillah Usman, Ahmad Arief, Wisnu Tri Wibowo, Jadi Setiawan, Dwi Gilang Permana, Insan Duta Tora, Ari Fachri, Dyas, Muhammad Arif Arrijal, Aini Fadilatul Rochmah, Azka Faza Auliarahma Yudhit Pratama, Abdul Rajab Tahir, Mahendra Wahyu Angkasa, Ahmad Maulana, Sonny Agung Nugroho, Davis Setiawan dan Denis Sartono yang selalu mengingat tentang kewajiban menyelesaikan skripsi.
4. Para teman-teman se-almamater 11-S1TI-09, yang telah banyak memberikan inspirasi dan dukungan kepada saya, sejak semester pertama sampai semester delapan, Kalian adalah teman-teman yang hebat! Keep Compactness!
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamulaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada jungjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua, Bapak dan ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Juga selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman saya selama mengikuti perkuliahan.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan program serta skripsi ini saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan baik yang disadari maupun yang tidak disadari, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran serta masukan dari para pembaca.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca maupun bagi kepastakaan ilmu baik pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun bagi dunia ilmu pengetahuan Tekonologi Informasi di Indonesia.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 April 2015

Dwi Ari Yantoro
11.115254

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN..... | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| INTISARI..... | xxi |
| ABSTRACT..... | xxii |
| DAFTAR PUSTAKA | xxiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |

| | |
|---|----|
| 2.2 Sepak Bola | 8 |
| 2.2.1 Pengertian Sepakbola | 8 |
| 2.2.2 Sejarah Sepakbola | 8 |
| 2.3 Sekilas Tentang Smartphone | 9 |
| 2.4 Android | 10 |
| 2.4.1 Sekilas Tentang Android | 10 |
| 2.4.2 Sejarah Android | 10 |
| 2.4.3 Perkembangan Android | 12 |
| 2.4.4 Arsitektur Android | 13 |
| 2.4.5 Komponen Android | 15 |
| 2.4.6 Android SDK | 16 |
| 2.4.7 Kelebihan Android | 16 |
| 2.5 Analisis Kebutuhan | 17 |
| 2.5.1 Kebutuhan Fungsional | 17 |
| 2.5.2 Kebutuhan Non Fungsional | 18 |
| 2.6 Analisis Kelayakan | 18 |
| 2.6.1 Kelayakan Teknis | 18 |
| 2.6.2 Kelayakan Operasional | 19 |
| 2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>) | 19 |
| 2.7.1 Kosep Dasar UML | 20 |
| 2.7.2 Use Case Diagram | 21 |
| 2.7.3 Activity Diagram | 23 |
| 2.7.4 Class Diagram | 24 |
| 2.7.5 Sequence Diagram | 28 |
| 2.8 Eclipse | 29 |
| 2.9 Android Development Tools (ADT) | 30 |
| 2.10 Java | 31 |

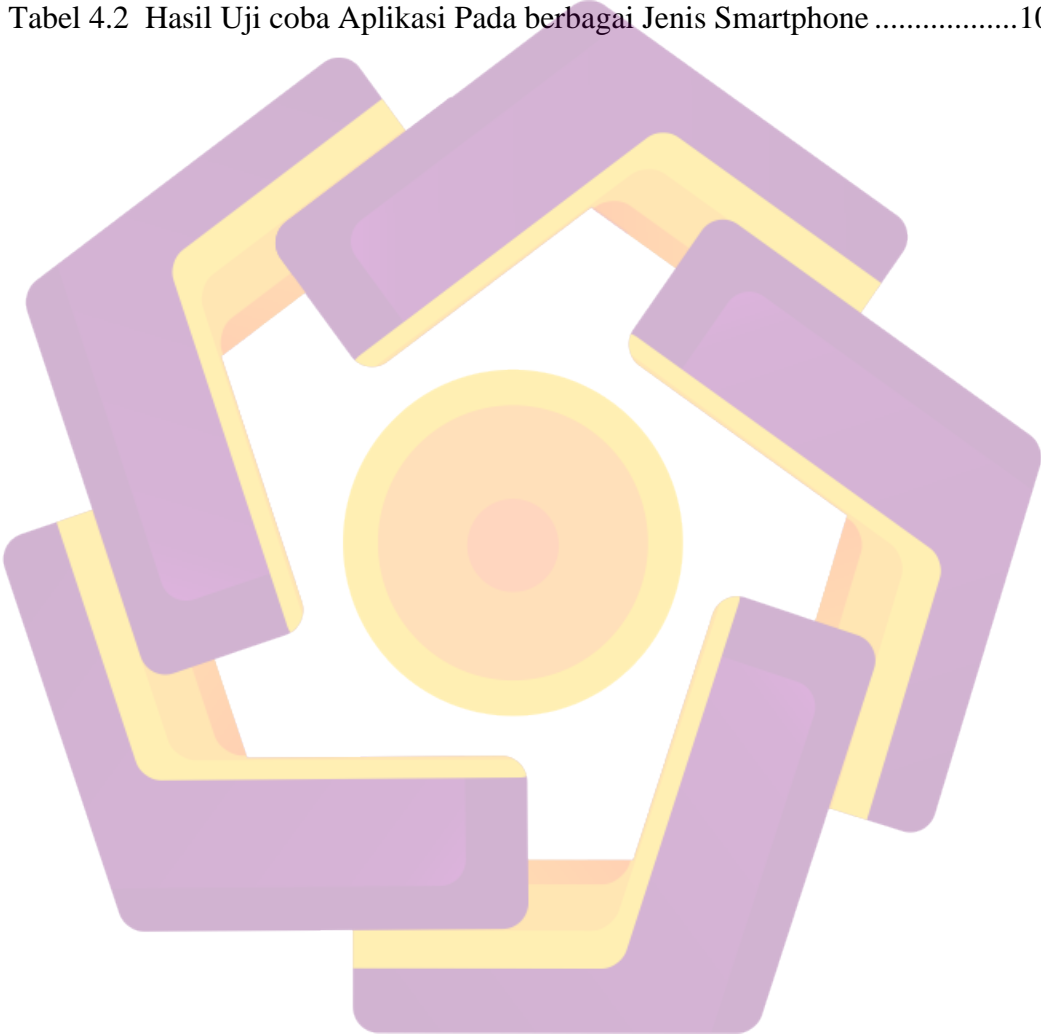
| | |
|---|-----------|
| 2.11 My SQL..... | 31 |
| 2.12 Testing..... | 32 |
| 2.12.1 Blackbox Testing | 32 |
| 2.12.2 Whitebox Testing..... | 32 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 33 |
| 3.1 Tinjauan Umum | 33 |
| 3.2 Metode Pendekatan SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)..... | 33 |
| 3.3 Analisis Kebutuhan Sistem | 35 |
| 3.3.1 Kebutuhan Fungsional | 35 |
| 3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional | 36 |
| 3.3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras..... | 36 |
| 3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 37 |
| 3.3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem SDM (<i>Brainware</i>)..... | 38 |
| 3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem..... | 38 |
| 3.4 Perancangan Sistem | 39 |
| 3.4.1 Perancangan Sistem Informasi Pertandingan Sepakbola dengan Pendekatan UML..... | 40 |
| 3.4.1.1 Use Case Diagram..... | 40 |
| 3.4.1.2 Activity Diagram..... | 48 |
| 3.4.1.3 Class Diagram | 54 |
| 3.4.1.4 Sequence Diagram | 55 |
| 3.4.2 Perancangan Database..... | 61 |
| 3.4.3 Perancangan Interface Aplikasi..... | 64 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 77 |
| 4.1 Implementasi | |
| 4.1.1 Implementasi Aplikasi Mobile Informasi Turnamen..... | 77 |
| 4.1.1.1 Implementasi Menu Utama | 77 |

| | |
|--|------------|
| 4.1.1.2 Implementasi Registrasi..... | 80 |
| 4.1.1.3 Implementasi Info Turnamen..... | 84 |
| 4.1.1.4 Implementasi Klasmen..... | 85 |
| 4.1.1.5 Implementasi Jadwal & Hasil | 87 |
| 4.1.1.6 Implementasi Kritik & Saran | 89 |
| 4.1.1.7 Implementasi Peraturan..... | 91 |
| 4.1.1.8 Implementasi About..... | 92 |
| 4.1.2 Implementasi Web Service | 93 |
| 4.1.2.1 Implementasi Data Info Turnamen | 96 |
| 4.1.2.2 Implementasi Data Tim..... | 98 |
| 4.1.2.3 Implementasi Data Jadwal & Hasil..... | 99 |
| 4.1.2.4 Implementasi Data Kritik & Saran..... | 102 |
| 4.2 Pengujian Program..... | 104 |
| 4.2.1 Uji Coba Aplikasi Mobile | 104 |
| 4.2.2 Instalasi Program di Smartphone Android..... | 106 |
| 4.2.3 Pemeliharaan Sistem | 108 |
| BAB V PENUTUP..... | 109 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 109 |
| 5.2 Saran | 110 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 2.1 | Simbol Use Case Diagram | 22 |
| Tabel 2.2 | Notasi Activity Diagram | 24 |
| Tabel 2.3 | Simbol Class Diagram | 26 |
| Tabel 2.4 | Notasi Sequence Diagram | 28 |
| Tabel 3.1 | Kebutuhan Perangkat Keras Pembuatan Aplikasi | 36 |
| Tabel 3.2 | Kebutuhan Perangkat Keras Penerapan Aplikasi | 37 |
| Tabel 3.3 | Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi | 37 |
| Tabel 3.4 | Deskripsi Use Case Menu Utama | 41 |
| Tabel 3.5 | Deskripsi Use Case Registrasi | 42 |
| Tabel 3.6 | Deskripsi Use Case Info Turnamen | 42 |
| Tabel 3.7 | Deskripsi Use Case Jadwal & Hasil | 43 |
| Tabel 3.8 | Deskripsi Use Case Klasmen | 43 |
| Tabel 3.9 | Deskripsi Use Case Kritik & Saran | 44 |
| Tabel 3.10 | Deskripsi Use Case Peraturan | 44 |
| Tabel 3.11 | Deskripsi Use Case About | 45 |
| Tabel 3.12 | Deskripsi Use Case Admin Masuk Web Service | 45 |
| Tabel 3.13 | Deskripsi Use Case Admin mengelola Info Turnamen | 46 |
| Tabel 3.14 | Deskripsi Use Case Admin mengakses Data Tim | 46 |
| Tabel 3.15 | Deskripsi Use Case Admin mengakses Data Klasmen | 47 |
| Tabel 3.16 | Deskripsi Use Case Admin mengakses Data Jadwal & Hasil | 47 |
| Tabel 3.17 | Deskripsi Use Case Admin mengakses Data Kritik & Saran | 48 |
| Tabel 3.18 | Tabel Database Tim | 62 |
| Tabel 3.19 | Tabel Database Klasmen | 62 |
| Tabel 3.20 | Tabel Database Jadwal & Hasil | 63 |

Tabel 3.21 Tabel Database Admin.....63
Tabel 3.22 Tabel Database Kritik & Saran64
Tabel 3.23 Tabel Database Turnamen64
Tabel 4.1 Hasil Uji coba Fitur.....104
Tabel 4.2 Hasil Uji coba Aplikasi Pada berbagai Jenis Smartphone105



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Arsitektur Platform Android | 14 |
| Gambar 3.1 Use Case Diagram..... | 41 |
| Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Utama..... | 49 |
| Gambar 3.3 Activity Diagram Registrasi..... | 49 |
| Gambar 3.4 Activity Diagram Info Turnamen..... | 50 |
| Gambar 3.5 Activity Diagram Jadwal & Hasil | 50 |
| Gambar 3.6 Activity Diagram Klasmen..... | 50 |
| Gambar 3.7 Activity Diagram Kritik & Saran | 51 |
| Gambar 3.8 Activity Diagram Peraturan | 51 |
| Gambar 3.9 Activity Diagram About..... | 51 |
| Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Masuk web Service | 52 |
| Gambar 3.11 Activity Diagram Admin Akses Info Turnamen..... | 52 |
| Gambar 3.12 Activity Diagram Admin Akses Data Tim..... | 52 |
| Gambar 3.13 Activity Diagram Admin Akses Klasmen..... | 53 |
| Gambar 3.14 Activity Diagram Admin Akses Jadwal & Hasil | 53 |
| Gambar 3.15 Activity Diagram Admin Akses Kritik & Saran | 53 |
| Gambar 3.16 Class Diagram Aplikasi Mobile Informasi Turnamen | 54 |
| Gambar 3.17 Class Diagram Web Service..... | 55 |
| Gambar 3.18 Sequence Diagram Menu Utama..... | 56 |
| Gambar 3.19 Sequence Diagram Registrasi..... | 56 |
| Gambar 3.20 Sequence Diagram Info Turnamen | 56 |
| Gambar 3.21 Sequence Diagram Jadwal & Hasil..... | 57 |
| Gambar 3.22 Sequence Diagram Klasmen | 57 |
| Gambar 3.23 Sequence Diagram Kritik & Saran..... | 57 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.24 Sequence Diagram Peraturan | 58 |
| Gambar 3.25 Sequence Diagram About..... | 58 |
| Gambar 3.26 Sequence Diagram Admin Masuk Web Service | 59 |
| Gambar 3.27 Sequence Diagram Admin Akses Info turnamen | 59 |
| Gambar 3.28 Sequence Diagram Admin Akses Data Tim | 60 |
| Gambar 3.29 Sequence Diagram Admin Akses Klasmen | 60 |
| Gambar 3.30 Sequence Diagram Admin Akses Jadwal & Hasil | 61 |
| Gambar 3.31 Sequence Diagram Admin Akses Kritik dan Saran | 61 |
| Gambar 3.32 Halaman Splash Screen | 65 |
| Gambar 3.33 Halaman Menu Utama | 65 |
| Gambar 3.34 Halaman Info Turnamen | 66 |
| Gambar 3.35 Halaman Registrasi | 66 |
| Gambar 3.36 Halaman Pemberitahuan Registrasi | 67 |
| Gambar 3.37 Halaman Klasmen | 67 |
| Gambar 3.38 Halaman Tabel Klasmen Pertandingan | 68 |
| Gambar 3.39 Halaman Jadwal & Hasil..... | 68 |
| Gambar 3.40 Halaman Kritik & Saran..... | 69 |
| Gambar 3.41 Halaman Peraturan Pertandingan | 69 |
| Gambar 3.42 Halaman About | 70 |
| Gambar 3.43 Halaman Login Web Service | 70 |
| Gambar 3.44 Halaman Administrator | 71 |
| Gambar 3.45 Halaman Info Turnamen | 71 |
| Gambar 3.46 Halaman Data Tim | 72 |
| Gambar 3.47 Halaman Data Klasmen Pertandingan..... | 72 |
| Gambar 3.48 Halaman Data Jadwal & Hasil Pertandinga | 73 |
| Gambar 3.49 Halaman Tambah Data Tim | 73 |
| Gambar 3.50 Halaman Tambah Data Jadwal & Hasil | 74 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.51 Halaman Detail Data Tim | 74 |
| Gambar 3.52 Halaman Detail Data Jadwal & Hasil | 74 |
| Gambar 3.53 Halaman Detail Klasmen | 75 |
| Gambar 3.54 Halaman Edit Data Tim..... | 75 |
| Gambar 3.55 Halaman Edit Data Jadwal & Hasil..... | 75 |
| Gambar 3.56 Halaman Kritik & Saran..... | 76 |
| Gambar 4.1 Tampilan Implementasi Splash Screen | 78 |
| Gambar 4.2 Method onCreate(Bundle) Class Splash | 78 |
| Gambar 4.3 Method Memanggil Class Menu Utama | 79 |
| Gambar 4.4 Tampilan Implementasi Menu Utama | 79 |
| Gambar 4.5 Method onCreate (Bundle) ClassMenu..... | 80 |
| Gambar 4.6 Method Memanggil Class Registrasi | 80 |
| Gambar 4.7 Method onCreate(Bundle) Registrasi..... | 81 |
| Gambar 4.8 Implementasi Tampilan Registrasi..... | 81 |
| Gambar 4.9 Method Uploading keServer | 82 |
| Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Uploading Registrasi..... | 82 |
| Gambar 4.11 Implementasi Tampilan Pemeberitahuan Pendaftaran..... | 83 |
| Gambar 4.12 Method Pemanggilan Dialog Konfirmasi | 83 |
| Gambar 4.13 Aplikasi Error jika Tombol Batal diKlik..... | 84 |
| Gambar 4.14 Method Mengambil Data dari Server..... | 84 |
| Gambar 4.15 Implementasi Tampilan Info Turnamen..... | 85 |
| Gambar 4.16 Method Memanggil Class Klasmen | 85 |
| Gambar 4.17 Implementasi Tampilan Menu Grup | 86 |
| Gambar 4.18 Method Memanggil Grup A..... | 86 |
| Gambar 4.19 Implementasi Tampilan Grup A..... | 86 |
| Gambar 4.20 Method Memanggil Class Jadwal dan Hasil..... | 87 |
| Gambar 4.21 Implementasi Tampilan Jadwal & Hasil | 88 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.22 Method Pengambilan Data dari Web Server..... | 88 |
| Gambar 4.23 Method Memanggil Class Kritik dan Saran..... | 89 |
| Gambar 4.24 Implementasi Tampilan Form Kritik dan Saran..... | 89 |
| Gambar 4.25 Method Toast Jika Berhasil..... | 90 |
| Gambar 4.26 Implementasi Tampilan Kritik & Saran Berhasil dikirim..... | 90 |
| Gambar 4.27 Method Memanggil Class Peraturan..... | 91 |
| Gambar 4.28 Implementasi Tampilan Peraturan..... | 91 |
| Gambar 4.29 Method Memanggil Class About..... | 92 |
| Gambar 4.30 Implementasi Tampilan About..... | 92 |
| Gambar 4.31 Potongan Source Code Login..... | 93 |
| Gambar 4.32 Implementasi Halaman Login..... | 94 |
| Gambar 4.33 Implementasi Validasi Halaman Login..... | 94 |
| Gambar 4.34 Potongan Source Code Validasi Login..... | 94 |
| Gambar 4.35 Halaman Olah Data Admin..... | 95 |
| Gambar 4.36 Source Code Halaman Beranda..... | 95 |
| Gambar 4.37 Script Pembuatan Database Tabel Admin..... | 95 |
| Gambar 4.38 Hasil Pembuatan Database Tabel Admin..... | 96 |
| Gambar 4.39 Implementasi Halaman Tambah Data Turnamen..... | 96 |
| Gambar 4.40 Potongan Source Code Simpan..... | 96 |
| Gambar 4.41 Potongan Source Code Hapus..... | 97 |
| Gambar 4.42 Validasi Pemberitahuan menghapus data Info Turnamen..... | 97 |
| Gambar 4.43 Script Pembuatan Database Tabel Turnamen..... | 97 |
| Gambar 4.44 Implementasi Hasil Pembuatan Database Tabel Turnamen..... | 97 |
| Gambar 4.45 Implementasi Halaman Data Tim..... | 98 |
| Gambar 4.46 Potongan Source Code Detail, Ubah, Hapus dan Konfirmasi..... | 98 |
| Gambar 4.47 Script Pembuatan Database Tabel Tim..... | 98 |
| Gambar 4.48 Implementasi Hasil Pembuatan Database Tabel Tim..... | 99 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.49 Implementasi Halaman Jadwal & Hasil | 99 |
| Gambar 4.50 Potongan Source Code detail, ubah dan hapus | 100 |
| Gambar 4.51 Script Pembuatan Database Tabel Jadwal | 100 |
| Gambar 4.52 Implementasi Hasil Pembuatan Database Tabel Jadwal | 100 |
| Gambar 4.53 Implementasi Halaman Klasmen | 101 |
| Gambar 4.54 Potongan Source detail, simpan dan edit | 101 |
| Gambar 4.55 Script Pembuatan Database Tabel Klasmen..... | 102 |
| Gambar 4.56 Implementasi Hasil Pembuatan Database tabel Klasmen | 102 |
| Gambar 4.57 Implementasi Halaman Kritik & Saran | 103 |
| Gambar 4.58 Potongan Source Code Aksi Hapus | 103 |
| Gambar 4.59 Script Pembuatan Database Tabel Kritik Saran | 103 |
| Gambar 4.60 Implementasi Hasil Pembuatan Database Kritik Saran..... | 104 |
| Gambar 4.61 Penyimpanan Aplikasi..... | 106 |
| Gambar 4.62 Install Program Aplikasi..... | 107 |
| Gambar 4.63 Loading Instalasi Aplikasi..... | 107 |
| Gambar 4.64 Aplikasi Berhasil di Install..... | 108 |

INTISARI

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.

Penulis merancang aplikasi informasi turnamen ini untuk memberikan informasi pertandingan sepakbola yang diadakan panitia lokal kepada peserta ataupun masyarakat khususnya para penggemar sepakbola yang dikemas melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

Aplikasi android yang saat ini sedang berkembang pesat dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk membantu para peserta dan penggemar sepakbola untuk menerima informasi turnamen dengan cepat. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna / peserta turnamen dalam memperoleh informasi pertandingan secara cepat dan efisien.

Kata Kunci: Android, Sepakbola, Turnamen

ABSTRACT

Football is a much-loved sport in society. In every generation always appear fans, is seen as a favorite sport or as a spectator entertainment side never run out to look for the information. This sport in addition to providing entertainment for fans also provide inspiration in life to always be excited in his life

The author designed the application of this information to provide information tournament football match held local committee to the participants or the public, especially the football fans who packed by an android based mobile application.

Android application which is currently growing rapidly can be one of the effective medium to help the participants and fans of football to accept the tournament information quickly. Therefore, this study aims to provide convenience for users / participants of the tournament in obtaining information quickly and efficiently match.

Keyword: *Android, Football, Tournament.*

