

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bursa transfer pemain menjadi salah satu yang tidak dapat dipisahkan dari dunia sepakbola. Pentingnya peran bursa transfer bagi klub sepakbola dewasa ini khususnya sepakbola eropa maupun dunia tidak hanya untuk menambah kekuatan bagi tim untuk meraih prestasi di ajang yang diikuti, namun sebagai marketing untuk mendongkrak ekonomi maupun popularitas tim yang bergerak di bursa transfer. Berita seputar bursa transfer pemain selalu menarik untuk diperbincangkan. Banyak cerita, drama ,gossip serta informasi kepastian kepindahan pemain dari klub lama ke klub baru selalu ditunggu dan menjadi perbincangan oleh pecinta sepakbola.

Banyak situs media online penyedia berita sepakbola termasuk berita seputar bursa transfer pemain seperti Duniasoccer.com dan sebagainya yang merupakan pengembang layanan informasi seputar berita sepakbola terbaru. Web-web ini menyediakan layanan yang memungkinkan pengunjungnya mengetahui informasi yang tersedia secara *real-time*, yang memastikan setiap data selalu *up-to-date* dan terpantau terus pembaharuanya yang dapat diakses melalui desktop. Selain itu web-web ini juga dapat diakses melalui layanan situs dalam versi mobile web. Namun seperti yang kita ketahui situs versi mobile web sendiri memiliki beberapa kelemahan seperti halaman web harus dapat dibuka dengan sempurna di browser perangkat mobile phone, penyesuaian dengan ukuran layar, ketika membuka halaman informasi

memerlukan kapasitas *reload* file data yang besar, spesifikasi teknis, hingga performa browser yang memadai. Ditengah berkembangnya teknologi komunikasi khususnya smartphone berbasis Android yang memiliki sifat open source memungkinkan para pengembang dan programmer dapat membuat aplikasi yang dapat berjalan di smartphone Android. Banyak macam aplikasi yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan para pengguna smartphone Android mulai dari aplikasi penunjang aktivitas produktif, game, hiburan hingga aplikasi media berita dan informasi offline maupun online secara mudah didapat dan digunakan oleh pengguna smartphone Android.

Melihat permasalahan yang didasari oleh latar belakang diatas yang sudah dijelaskan dan seiring ditengah pesatnya perkembangan teknologi komunikasi khususnya smartphone yang berbasis Android, penulis akan mencoba merancang sebuah aplikasi media informasi online berbasis Android untuk mengatasi permasalahan diatas. Aplikasi ini menyediakan layanan informasi sepakbola secara update yang khususnya tentang berita transfer pemain yang mengambil berita maupun informasinya dengan cara mengambil isi content pada sebuah website sepakbola. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi permasalahan yang terjadi pada situs mobile seperti mengurangi potensi *reload* file data yang besar ketika mengakses informasi, membuat tampilan informasi agar lebih mudah dipahami dan interaktif, serta sebagai media informasi untuk mengetahui berita khusus seputar bursa transfer pemain hingga daftar resmi perpindahan pemain yang pindah dari klub lama ke klub baru melalui smartphone Android.

Oleh karena itu, penulis menawarkan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI FOOTBALL TRANSFER NEWS BERBASIS ANDROID “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, diperoleh rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu : Bagaimana merancang aplikasi Football Transfer News ini?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah di dalam pembuatan aplikasi Football Transfer News ini yaitu:

1. Aplikasi ini berjalan pada ponsel dengan menggunakan sistem operasi android minimal versi 2.3 (Gingerbread).
2. Aplikasi ini hanya menampilkan tentang berita bursa transfer pemain sepakbola.
3. Ketika menjalankan aplikasi ini smartphone harus terkoneksi dengan internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi “Football Transfer News” berbasis android ialah untuk membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android tentang berita bursa transfer pemain sepakbola yang mampu memberikan informasi tentang berbagai seluk beluk transfer pemain, seputar gossip hingga informasi

tentang kepastian resmi perpindahan pemain yang selalu menjadi perbincangan hangat dikalangan masyarakat khususnya pecinta sepakbola.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagi Peneliti :

1. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengaplikasikan ilmu yang sudah di dapat selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis Android.

Bagi Masyarakat :

1. Sebagai media informasi bagi masyarakat untuk mengetahui seputar bursa transfer pemain yang diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dunia sepakbola khususnya.



1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kepustakaan yaitu pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek masalah penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Program

Sebagai Pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai dengan rencana.

4. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

5. Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibangun tadi, yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program agar lebih sempurna.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun penulisan sistematika penulisan dalam penelitian ini yaitu:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori ini adalah kumpulan dari studi pustaka penulis yang didalamnya membahas seputar teori-teori yang mendukung dalam pembuatan penelitian ini.

BAB III Analisa dan Perancangan

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti apa saja yang di perlukan untuk membuat aplikasi rancangan user interface dan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan. Serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dituliskan oleh penulis.