

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola adalah olahraga favorit nomer satu di dunia. Setiap aktivitas sepakbola selalu ditunggu para penggemar sepakbola diantaranya berita sepakbola terbaru, informasi pertandingan dan transfer pemain. Selain berita sepakbola terbaru, informasi pertandingan dan transfer pemain selalu menarik untuk diperbincangkan karena diinformasi pertandingan dapat mengetahui jadwal pertandingan sepakbola, hasil pertandingan sepakbola, daftar top skor liga-liga Eropa, transfer pemain yang pindah dari klub lama ke klub baru serta informasi jersey klub terbaru.

Sudah banyak situs penyedia berita sepakbola seperti goal.com, bola.net dan sebagainya yang merupakan pengembangan layanan informasi seputar berita sepakbola terbaru. Beberapa web ini menyediakan layanan untuk pengunjung mengetahui berita yang *up-to-date* dan dapat diakses melalui dekstop ataupun versi mobile web. Namun kita mengetahui bahwa ada beberapa kelemahan jika kita mengakses melalui mobile web seperti halaman yang dibuka harus sempurna di browser perangkat mobile, ketika membuka halaman informasi membutuhkan *reload* data yang banyak, penyesuaian ukuran layar, sampai performa browser yang harus bagus. Perkembangan teknologi sekarang selalu berkaitan dengan smartphone khususnya berbasis Android. Android adalah operating system mobile yang digunakan oleh banyak orang karena mempunyai sifat open source

yang memungkinkan para pengembang membuat aplikasi yang bisa berjalan di perangkat 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.

Dari permasalahan yang penulis amati dan seiring perkembangan teknologi di bidang komunikasi khususnya perangkat android, penulis akan mencoba membuat aplikasi media informasi online berbasis Android untuk mengatasi permasalahan diatas. Aplikasi ini selain menyediakan berita terbaru juga menyediakan layanan informasi sepakbola tentang informasi pertandingan berupa jadwal pertandingan, hasil pertandingan, daftar top skor liga-liga Eropa serta informasi jersey klub dan transfer pemain yang berita maupun informasi mengambil konten dari beberapa website sepakbola. Dengan aplikasi ini diharapkan bisa mengurangi permasalahan yang terjadi di atas. Oleh karena itu, penulis mencoba memberi solusi mengatasi permasalahan diatas dengan membuat aplikasi yang berjudul "Aplikasi Informasi Pertandingan dan Transfer Pemain Sepakbola Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan diperoleh rumusan masalah yaitu :
Bagaimana membuat Aplikasi Informasi Pertandingan dan Transfer Pemain Sepakbola

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembuatan aplikasi informasi pertandingan dan transfer pemain sepakbola ini yaitu :

1. Aplikasi ini harus berjalan pada perangkat android minimal versi 4.4 (Kitkat).
2. Aplikasi belum menyediakan data pemain secara detail.
3. Aplikasi menampilkan berita terbaru, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, daftar transfer pemain, daftar top score dan jersey klub terbaru.
4. Diperlukan koneksi internet untuk menampilkan informasi diatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan Aplikasi Informasi Pertandingan dan Transfer Pemain Sepakbola berbasis android adalah membantu para pecinta sepakbola selalu mengetahui informasi terbaru baik berita terbaru maupun tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, daftar top skor, jersey klub terbaru dan daftar transfer pemain sepakbola terbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

Bagi Peneliti :

1. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mempraktekan ilmu yang di dapat selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.

3. Menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis Android.

Bagi Masyarakat :

1. Sebagai media informasi bagi masyarakat untuk mengetahui informasi pertandingan dan transfer pemain sepakbola yang diharapkan dapat menambah wawasan tentang dunia sepakbola khususnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data akan menggunakan metode studi pustaka yaitu pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari Internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

2. Analisis Data

Menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), serta ancaman (*threats*).

3. Perancangan Program

Perancangan program akan menggunakan UML, use case diagram, class diagram, activity diagram, sequence diagram sebagai pedoman dalam penulisan program agar kode-kode program dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

4. Uji Coba Program

Menggunakan Black Box Testing dan White Box Testing. Pada black box testing dilakukan dengan mengeksekusi unit atau modul sedangkan pada

white box testing menggunakan struktur control rancangan untuk memperoleh hasil pengujian.

5. Evaluasi

Sistem yang selesai dibuat perlu evaluasi untuk menemukan kekurangan dan kelemahan pada program yang dibuat agar nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program agar lebih sempurna.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori adalah kumpulan dari studi pustaka penulis yang di dalamnya membahas tentang teori-teori yang mendukung pembuatan penelitian ini.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat dan apa yang diperlukan untuk membuat rancangan user interface dan rancangan aplikasi yang 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.

