

**APLIKASI INFORMASI PERTANDINGAN DAN TRANSFER PEMAIN  
SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Triangga Maulana Thaariq**

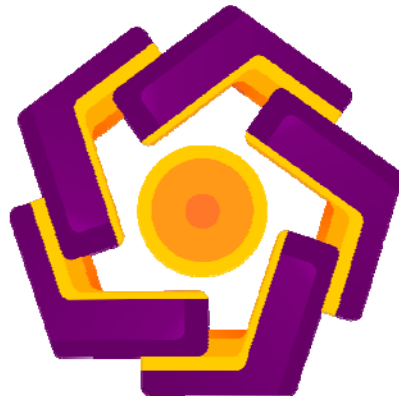
**13.11.6808**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**APLIKASI INFORMASI PERTANDINGAN DAN TRANSFER PEMAIN  
SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Triangga Maulana Thaariq**

**13.11.6808**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**APLIKASI INFORMASI PERTANDINGAN DAN TRANSFER PEMAIN  
SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Triangga Maulana Thaariq**  
13.11.6808

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 05 Desember 2016

Dosen Pembimbing,



**Windha Mega Pradnya D. M.Kom**  
NIK. 190302185

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI INFORMASI PERTANDINGAN DAN TRANSFER PEMAIN  
SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Triangga Maulana Thaariq**

**13.11.6808**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 November 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Windha Mega Pradnya D, M.Kom  
NIK. 190302185


Yuli Astuti, M.Kom  
NIK. 190302146

Akhmad Dahlan, M.Kom  
NIK. 190302174

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 Desember 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang 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, 27 November 2016



Triangga Maulana T

NIM. 13.11.6808

## MOTTO

“You’ll Never Walk Alone (Liverpool Chants).”

“You Can Buy Top Player But You Can’t Buy Our History.”

“Your Love Makes Me Strong, Your Hate Makes Me Unstoppable (Cristiano Ronaldo).”

“Sepakbola itu mengajarkan arti kebersamaan dan keberagaman social yang hakiki.”

“Cukup Allah sebagai penolong kami dan Dia adalah sebaik-baiknya Pelindung.” (QS. Ali Imran:173)

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan kemudahan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Suprpto dan Ibu Cicih Sukarningsih yang telah menyayangi dan mencintai, serta doa yang selalu dipanjatkan. Terima kasih mungkin ini sedikit bagian yang membuat kalian bangga.
2. Semua Kakak Mas Agung dan Mbak Icha yang telah membantu doa, nasehat, dan semangat hingga selesainya skripsi ini.
3. Teman terdekat dan pendamping saya Eltin Salama terima kasih banyak selalu mendukung dan mendoakan saya.
4. Teman kakak saya Angga Cahyo terima kasih selalu menyediakan waktu untuk mengajari saya membuat aplikasi android.
5. Dosen pembimbing Ibu Windha Mega yang senantiasa membimbing dan memberikan masukan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk teman-teman SMP 15 YK dan SMAIT ABU BAKAR YK yang sudah mendukung dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
7. Untuk teman-teman 13.S1TI.01 yang tercinta, terimakasih telah memberikan warna-warni dalam keseharianku, karena yang seperti itulah yang tidak bisa dibeli dan tidak akan terulang lagi.
8. Segenap teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu-satu, terima kasih telah memberikan do'a dan dukungan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“APLIKASI INFORMASI PERTANDINGAN DAN TRANSFER PEMAIN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradya D, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.



5. Bapak, Ibu dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
6. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
7. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 27 November 2016

Triangga Maulana Thaariq  
13.11.6808

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	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.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Android.....	9
2.2.1 The Dalvik Virtual Machine (DVM) .....	9
2.2.2 Features .....	9
2.2.3 Arsitektur Android .....	10
2.3 Komponen Aplikasi Android .....	12
2.4 Sepakbola .....	14

2.4.1	Sejarah Sepakbola .....	14
2.4.2	Transfer .....	15
2.5	ERD (Entity Relationship Diagram) .....	16
2.6	Pengenalan UML.....	17
2.6.1	Use Case Diagram.....	18
2.6.2	Class Diagram .....	19
2.6.3	Activity Diagram.....	20
2.7	Metode Testing.....	22
2.7.1	Metode White Box .....	22
2.7.2	Metode Black Box .....	22
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	23
2.8.1	Android Studio.....	23
2.8.2	Android SDK (Software Development Kit).....	23
2.8.3	CorelDraw .....	23
2.8.4	Photoshop.....	24
2.8.5	MySQL.....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		<b>25</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.2	Analisis Sistem .....	25
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	26
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	26
3.2.2.1	Kekuatan (Strengths).....	26
3.2.2.2	Kelemahan (Weakness).....	26
3.2.2.3	Peluang (Opportunities) .....	26
3.2.2.4	Ancaman (Threats).....	27
3.2.2.5	Solusi yang Ditawarkan .....	27
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	29
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non - Fungsional .....	29
3.3.3	Kebutuhan Pengguna ( <i>User</i> ) .....	31

3.4	Analisis Studi Kelayakan .....	32
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	32
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	32
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	32
3.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi .....	32
3.5	Perancangan Sistem.....	32
3.5.1	Perancangan UML .....	33
3.5.2	Use Case Diagram.....	33
3.5.2.1	Use Case Deskripsi .....	33
3.5.3	Activity Diagram.....	37
3.5.4	Sequence Diagram .....	44
3.5.5	Class Diagram .....	48
3.6	Pemodelan Basis Data .....	49
3.6.1	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	50
3.6.2	Perancangan Relasi Tabel Sistem .....	50
3.6.3	Perancangan Struktur Basis Data .....	50
3.7	Perancangan Interface .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>60</b>
4.1	Implementasi .....	60
4.1.1	Implementasi Basis Data.....	60
4.1.1.1	Struktur Tabel.....	60
4.2	Uji Coba Sistem dan Program .....	62
4.2.1	Black Box Testing.....	63
4.2.2	White Box Testing .....	64
4.3	Manual Program .....	65
4.3.1	Manual Instalasi .....	73
4.4	Pembahasan dan Manual Program .....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>87</b>
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran .....	88

DAFTAR PUSTAKA ..... 89



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Terkait .....	8
Tabel 2. 2 Simbol Entity Relationship Diagram .....	16
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Use Case Diagram .....	18
Tabel 2. 4 Simbol-simbol Class Diagram .....	20
Tabel 2. 5 Simbol-simbol Activity Diagram .....	21
Tabel 2. 6 Simbol-simbol Sequence Diagram .....	22
Tabel 3. 1 Matrix SWOT .....	27
Tabel 3. 2 Perangkat Keras yang Digunakan .....	30
Tabel 3. 3 Use Case Deskripsi Menu Utama .....	34
Tabel 3. 4 Use Case Deskripsi Menu Berita Terbaru .....	34
Tabel 3. 5 Use Case Deskripsi Menu Transfer .....	34
Tabel 3. 6 Use Case Deskripsi Menu Jadwal Pertandingan .....	35
Tabel 3. 7 Use Case Deskripsi Menu Hasil Pertandingan .....	35
Tabel 3. 8 Use Case Deskripsi Menu Jersey Tim .....	35
Tabel 3. 9 Use Case Deskripsi Menu Top Skor .....	36
Tabel 3. 10 Use Case Deskripsi Menu About .....	36
Tabel 3. 11 Table Basis Data Jadwal Pertandingan .....	51
Tabel 3. 12 Table Basis Data Jersey Tim .....	51
Tabel 3. 13 Table Basis Data Liga .....	51
Tabel 3. 14 Table Basis Data Team .....	51
Tabel 3. 15 Table Basis Data Top Skor .....	52
Tabel 3. 16 Table Basis Data Transfer .....	52
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Black Box Testing .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android .....	12
Gambar 2. 2 Detail Lifecycle Activity .....	14
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	33
Gambar 3. 2 Activity Diagram Menu Utama.....	37
Gambar 3. 3 Activity Diagram Menu Berita Terbaru .....	38
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Transfer Pemain.....	39
Gambar 3. 5 Activity Diagram Menu Jadwal Pertandingan .....	40
Gambar 3. 6 Activity Diagram Menu Hasil Pertandingan.....	41
Gambar 3. 7 Activity Diagram Menu Jersey Tin.....	42
Gambar 3. 8 Activity Diagram Menu Top Skor .....	43
Gambar 3. 9 Activity Diagram Menu About .....	44
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Menu Utama.....	45
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Menu Berita Terbaru.....	45
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Menu Transfer Pemain.....	46
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Menu Jadwal Pertandingan .....	46
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Menu Hasil Pertandingan.....	47
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Menu Jersey Tim.....	47
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Menu Top Skor .....	48
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Menu About .....	48
Gambar 3. 18 Class Diagram .....	49
Gambar 3. 19 Entity Relationship Diagram.....	50
Gambar 3. 20 Relasi Tabel.....	50
Gambar 3. 21 Rancangan Tampilan Splash Screen .....	52
Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3. 23 Rancangan Tampilan Pilihan Website Menu Berita .....	53
Gambar 3. 24 Rancangan Tampilan Menu Berita.....	54
Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan Isi Berita .....	54
Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan Menu Transfer .....	55
Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Menu Jadwal Pertandingan .....	55
Gambar 3. 28 Rancangan Tampilan Menu Hasil Pertandingan.....	56
Gambar 3. 29 Rancangan Tampilan Menu Detail Hasil Pertandingan .....	56
Gambar 3. 30 Rancangan Tampilan Menu Jersey Team Memilih Liga .....	57
Gambar 3. 31 Rancangan Tampilan Menu Jersey Team Memilih Klub.....	57
Gambar 3. 32 Rancangan Tampilan Menu Gambar Jersey Team .....	58
Gambar 3. 33 Rancangan Tampilan Menu Top Skor Memilih Liga .....	58
Gambar 3. 34 Rancangan Tampilan Menu Daftar Top Skor .....	59
Gambar 3. 35 Rancangan Tampilan Menu About .....	59

Gambar 4. 1 Tabel Jadwal.....	61
Gambar 4. 2 Tabel Jersey.....	61
Gambar 4. 3 Tabel Transfer .....	61
Gambar 4. 4 Tabel Liga .....	62
Gambar 4. 5 Tabel Team.....	62
Gambar 4. 6 Tabel Topscore.....	62
Gambar 4. 7 Hasil Test Jika Tidak Terkoneksi Internet .....	65
Gambar 4. 8 Hasil Test Jika Data Belum Terisi.....	65
Gambar 4. 9 Tampilan Splash Screen .....	66
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4. 11 Tampilan Pilihan Web Berita.....	67
Gambar 4. 12 Tampilan Daftar Berita Terbaru.....	68
Gambar 4. 13 Tampilan Isi Berita.....	68
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Daftar Transfer .....	69
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Pilihan Jadwal Liga .....	69
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Daftar Pertandingan.....	70
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Skor Pertandingan.....	70
Gambar 4. 18 Tampilan Detail Skor Pertandingan .....	71
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Jersey .....	71
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Jersey Klub yang Dipilih.....	72
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Pilihan Liga Top Skor.....	72
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Daftar Top Skor .....	73
Gambar 4. 23 Tampilan Menu About .....	73
Gambar 4. 24 File .apk pada memory smartphone .....	74
Gambar 4. 25 Proses Instalasi .....	74
Gambar 4. 26 Proses Instalasi Selesai.....	75
Gambar 4. 27 Icon Menu Footballmania .....	75



## INTISARI

Sepakbola adalah olahraga favorit nomer satu di dunia. Permainan olahraga ini hampir digemari semua kalangan dari kaum muda sampai kaum tua bahkan kaum hawa pun sudah banyak yang menyukai sepakbola. Dalam sepakbola ada salah satu hal yang ditunggu semua orang dalam setiap pergantian musim yaitu aktivitas transfer pemain sepakbola.

Aktivitas transfer semakin lama semakin berkembang. Berbagai rumor hingga pengkhianatan pemain yang berpindah klub ke klub rival menjadi berita sangat panas di telinga para penggemar sepakbola. Dengan pembuatan aplikasi android ini diharapkan para penggemar sepakbola dapat mengetahui berita transfer pemain sepakbola dari rumor perpindahan pemain hingga transfer pemain resmi secara realtime menggunakan gadget android.

**Kata Kunci:** Android, Sepakbola, Transfer, Pertandingan



## **ABSTRACT**

*Football is the one of most popular sports games in the world. This sports game liked by everyone from the young people until the elderly, even now many women has liked football. In football there is one thing that awaited everyone in every turn of the seasons, that is the football player transfer activity.*

*The transfer activity longer growing. Various rumors until betrayal player who moved the club to rival clubs, become a very hot news in the ears of football fans. With making this application android is expected to make football fans can find the news of soccer players transfer activity from players rumor until an official transfer in real time using android devices.*

**Keyword:** *Android, Football, Transfer, Match*

