

STMIK MDP

Program Studi Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil Tahun 2011/2012**RANCANG BANGUN APLIKASI SOPRT RULES ANIMATION
BERBASIS MOBILE**Verly Vernando 2007250061
Medyansyah Putra 2007250119

Pembimbing I : Hendri Sopryadi, S.Kom.,M.T.I

Abstract

Sport development of the world today is more advanced than before. It can be seen from the dynamic progress of science and technology being implemented into the world of Sport, resulting in maximum performance. There is now a thing of great interest to the audience of Sport. During this time the public to get information about the Sport through print, television, radio and websites. Obstacles encountered so far in getting information about the Sport of less up-to-date and the organizers were having difficulty in conveying information to the public, as not all venues provide internet facilities. The purpose of this application making it easier for users and providers are either in getting or giving information Sport games, held, as it only requires a phone that supports Java ME or the internet. Sport information application was developed by RUP methodology, methodology, there are four stages: inception, elaboration, construction and transition. While the programming language used was Java ME and the PHP language. In analyzing the need to use UML diagrams include use case, activity diagram, sequence diagram and class diagram. This application is expected to provide convenience to the public in obtaining information about Sport.

Keywords: Sport, PHP, Java ME, RUP, Photoshop**Abstrak**

Perkembangan dunia *Sport* saat ini lebih maju dibandingkan dengan masa sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari dinamika kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diimplementasikan ke dalam dunia *Sport*, sehingga menghasilkan prestasi maksimal. Saat ini sudah menjadi hal yang sangat menarik bagi para penikmat *Sport*. Selama ini masyarakat mendapatkan informasi mengenai *Sport* melalui media cetak, televisi, radio dan *website*. Kendala yang dihadapi selama ini dalam mendapatkan informasi mengenai *Sport* kurang *up-to-date* dan pihak penyelenggara pun mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi ke masyarakat, karena tidak semua tempat pertandingan menyediakan fasilitas internet. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu memudahkan pengguna dan penyelenggara baik dalam mendapatkan atau pun memberikan informasi

pertandingan *Sport* yang dilangsungkan, karena hanya membutuhkan sebuah ponsel yang men-support *Java ME* atau internet. Aplikasi informasi *Sport* ini dikembangkan dengan metodologi *RUP*, metodologi ini terdapat empat tahapan, yaitu: *inception*, *elaboration*, *construction* dan *transition*. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa *Java ME* dan *PHP*. Dalam menganalisis kebutuhan digunakan *UML* diantaranya adalah *diagram use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang *Sport*.

Kata kunci : *Sport, PHP, Java ME, RUP, Photoshop*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia olahraga saat ini lebih maju dibandingkan dengan masa sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari dinamika kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diimplementasikan ke dalam dunia olahraga, sehingga menghasilkan prestasi maksimal. Baik olahraga perorangan maupun kelompok, saat ini sudah menjadi hal yang sangat menarik bagi para penikmat olahraga. Hal ini dikarenakan dunia olahraga sudah menjadi industri hiburan yang selalu di tunggu setiap penggemarnya.

Dalam suatu cabang olahraga pasti ada peraturannya masing – masing dan di setiap cabangnya peraturan tersebut berbeda – beda. Peraturan ada supaya pertandingan dapat berjalan dengan baik dan terlaksana dengan adil. Jika suatu pertandingan tanpa peraturan, maka akan terjadi banyak kesulitan dalam pertandingan itu.

Misalnya dalam sepak bola, jika tidak ada peraturan yang mengharuskan satu tim hanya berjumlah sebelas orang, maka tim tersebut bisa disebut keduabelasan, ketigabelasan dan seterusnya karena jumlah pemain bukan sebelas orang. Bisa jadi suatu kesebelasan berhadapan dengan kelimabelasan, hal ini tentu tidak adil bagi tim yang lebih sedikit jumlah pemainnya. Contoh lain, suatu tim dalam posisi kalah tentu tidak mau waktu bertandingnya habis.

Apabila tidak ada peraturan yang mengatur lama waktu bertanding, maka tim yang kalah tentu tidak akan mau berhenti bertanding sebelum timnya menang atau minimal seri. Banyak permasalahan lain yang timbul tanpa adanya peraturan, oleh karena itu perlu sekali adanya seperangkat peraturan yang jelas untuk menjadi pedoman penyelenggara pertandingan, wasit, peserta pertandingan dan bahkan penonton.

METODOLOGI

A. Metode Kegiatan

Dalam mengembangkan aplikasi ini, digunakanlah metodologi *Rational Unified Process (RUP)*. *RUP* merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practices* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak.

B. Analisis Data

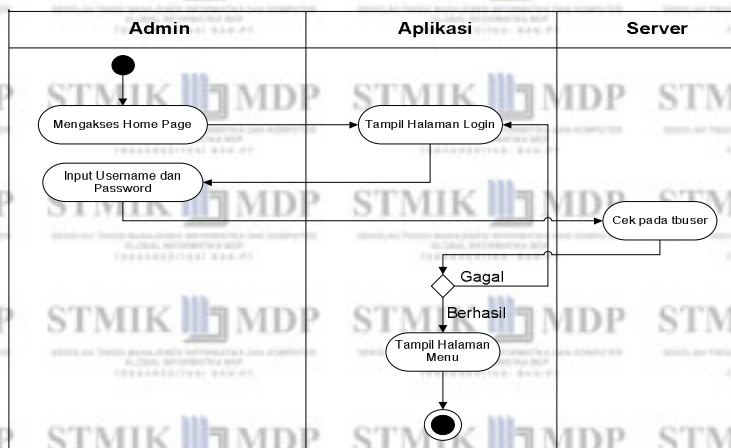
Dalam membuat aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java ME, sedangkan aplikasi yang digunakan antaralain, program JDK 1.6.0, *Wireless Toolkit 2.5*, *Eclipse*, *xampp* dan *Dreamweaver8*. Dan Bidang olahraga yang di ambil adalah bidang olahraga yang populer di kenal oleh masyarakat luas antarlain : Sepak bola, bulutangkis, bola volly, renang, tinju, bolah basket dan lain – lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Logika Dan Prosedural Sistem

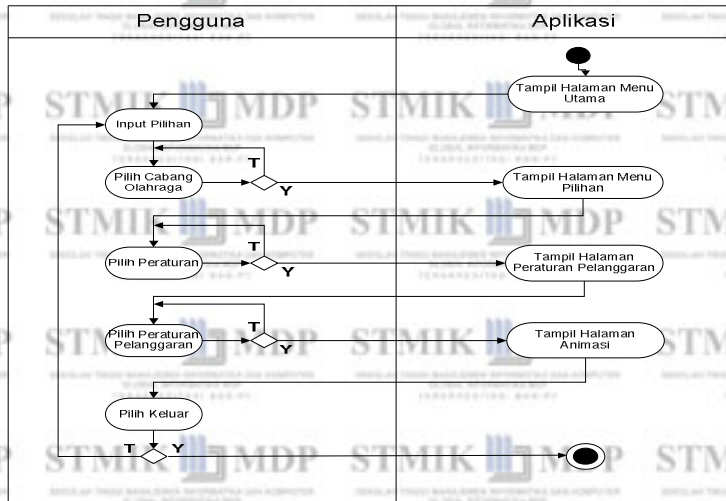
A. Diagram Aktifitas Login

Diagram ini menjelaskan tentang pemodelan alur aktivitas dan urutan aktivitas pada proses *login*.



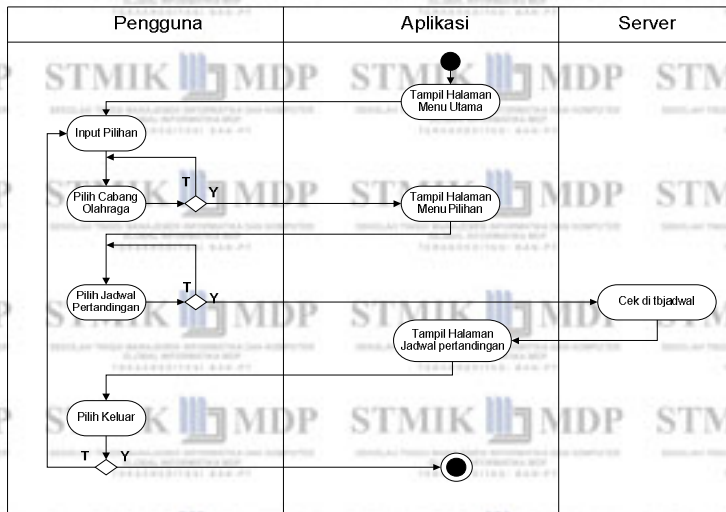
B. Diagram Aktifitas peraturan

Pada diagram aktivitas peraturan, menggambarkan kejadian pengguna mengakses peraturan dalam suatu cabang olahraga. Terdapat beberapa animasi peraturan pelanggaran dalam suatu cabang olahraga.



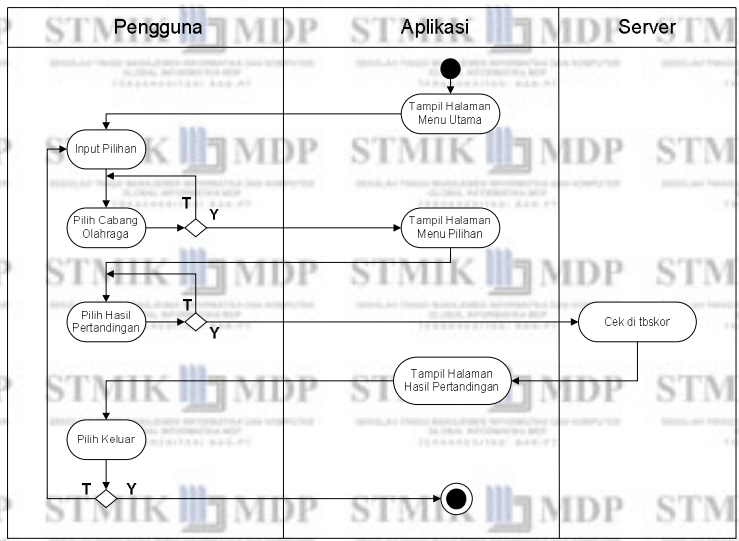
C. Diagram akitifitas Jadwal pertandingan

Pada diagram aktivitas jadwal pertandingan, menggambarkan kejadian pengguna yang mengakses jadwal pertandingan.



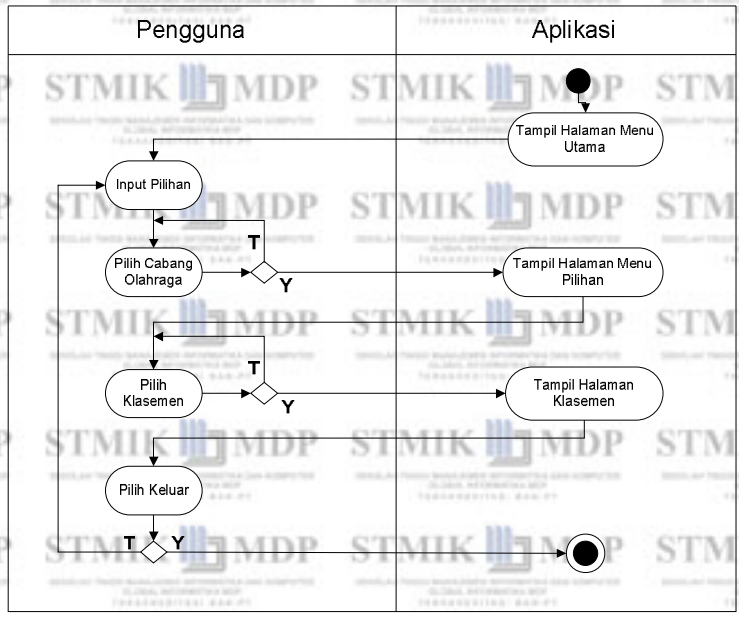
D. Diagram Aktifitas Hasil Pertandingan

Pada diagram aktivitas hasil pertandingan, menggambarkan kejadian pengguna yang mengakses hasil pertandingan.



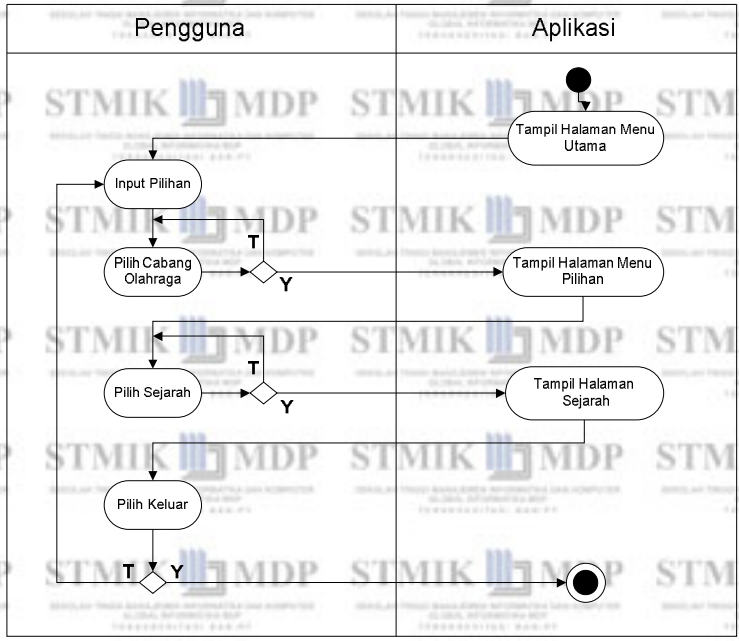
E. Diagram Aktifitas Kelasmen

Pada diagram aktivitas klasemen, menggambarkan kejadian pengguna yang mengakses hasil klasemen.



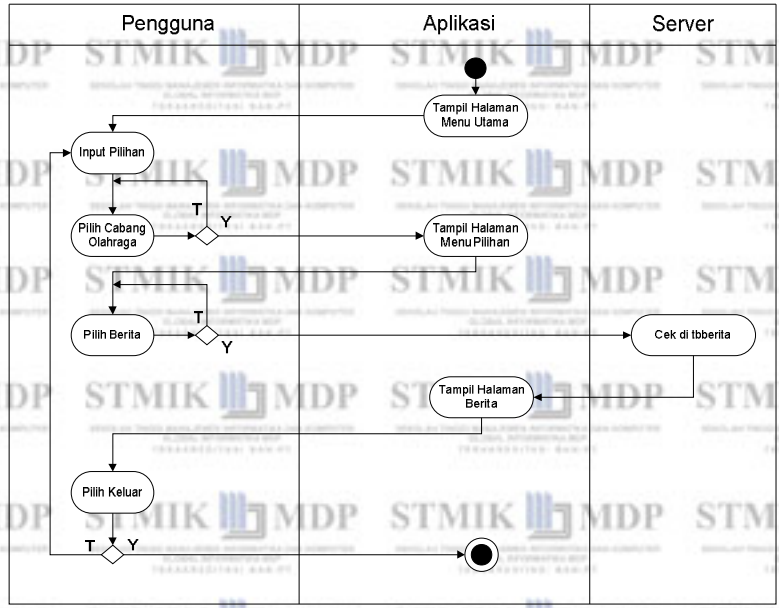
F. Diagram aktifitas Sejarah

Pada diagram aktivitas sejarah, menggambarkan kejadian pengguna mengakses sejarah dalam suatu cabang olahraga.



G. Diagram Aktifitas Berita

Pada diagram aktivitas berita, menggambarkan kejadian pengguna mengakses berita tentang suatu cabang olahraga.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis dalam laporan skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 30 responden kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa, siswa sekolah dan masyarakat. Aplikasi *Sport* ini dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, karena proses pengaksesannya mudah dipahami dan sangat berguna untuk mendapatkan informasi *Sport*, karena memiliki fitur yang cukup memadai antara lain menampilkan peraturan, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, sejarah dan berita.
2. Pengguna lebih menyukai aplikasi *Java ME* dari pada *Mobile Web*, karena di *Java ME* mengaksesnya juga lebih cepat.

Saran

Berikut ini beberapa saran yang dapat direkomendasikan oleh penulis untuk pembaca yaitu:

A. Saran untuk Pengembangan Aplikasi *Java*

Aplikasi *Sport* ini dapat dikembangkan lagi untuk aplikasi yang digunakan dalam ponsel dengan fasilitas layar sentuh (*touch screen*), sehingga pengguna *handphone touch screen* juga bisa menikmati aplikasi ini.

B. Saran untuk Pengembangan Aplikasi *Web Mobile*

Aplikasi *Sport* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi baik dari segi tampilan berupa jenis *font* yang dibuat lebih menarik lagi dan ditambahkan lagi fitur-fitur lainnya sesuai kebutuhan yang akan datang di dalam aplikasi yang dibuat oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi 2006, *Tutorial 5 Hari : Membuat Website Interaktif dengan Macromedia Dreamweaver 8*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Daryatmo, Budi 2007, *Pengetahuan Dunia Mobile*, STMIK MDP, Palembang.
- Dharwiyanti, Sri 2003, *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*, diakses pada 31 Maret 2011 dari <http://www.IlmuKomputer.Com>
- Khaeruddin 2005, *Adobe Photoshop CS : Belajar Otodidak Adobe Photoshop CD*, Bandung.
- Pramono, Andi, dkk 2003, *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, Dan PHP untuk Aplikasi Website*, Andi, Yogyakarta.
- Prasetyo, Hamri 2006, *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*, diakses pada 31 Maret 2011 dari <http://hamriprasetyo.wordpress.com>
- Shalahuddin, M & AS, Rosa 2008, *Pemrograman J2ME: Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*, Informatika, Bandung.
- Taufik, Andik 2010, *Pemrograman Grafik dengan Java*, Informatika, Bandung.