DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xv

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang..... 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah..... 4

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 6

1.2.2. Rumusan Masalah..... 6

1.3. Maksud dan tujuan Penelitian..... 4

1.3.1. Maksud……6

1.3.2. Tujuan……..…….. 6

1.4. Batasan Masalah…..... 6

1.5. Kegunaan Peneitian..... 6

1.5.1. Kegunaan Praktis..... 6

1.5.2. Kegunaan Akademis..... 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 7

BAB II LANDASAN TEORI..... 9

2.1. Aplikasi..... 9
2.2. Simulasi……..... 10
2.3. Android..... 11
2.3.1. Sejarah Android..... 12
2.3.2. Versi Android..... 13
2.3.3. Anatomi Aplikasi Android..... 17
2.3.4. Linux Krenel..... 18
2.3.5. Libraries..... 19
2.3.6. Android Runtime..... 19
2.3.7. Aplication FrameWork..... 20
2.3.7.1. Aplication Layer..... 21
2.3.8. Komponen Aplikasi Android..... 22
2.3.8.1. Activities..... 22
2.3.8.2. Services..... 25
2.3.8.3. Intents..... 25
2.3.8.4. Broadcat Reciver..... 25
2.3.8.5. Content Provider..... 26
2.3.9. Tipe Aplikasi Android..... 26
2.3.10. Kelebihan Android..... 26
2.4. Sepak Bola……... 29
2.4.1. Sejarah Sepak Bola……... 30
2.4.2. Posisi Pemain……... 31
2.4.3. Lapangan Sepak Bola……... 31
2.4.4. Lama Permainan…..……... 32
2.5. Tinjauan Perangkat Lunak Pendukung 33
2.5.1. Java..... 33
2.5.1.1. Sejarah Perkembangan Java..... 34
2.5.1.2. Versi Awal..... 36
2.5.1.3. Kelebihan..... 36

2.5.1.4. Kekurangan..... 36
2.5.2. Eclipse IDE..... 40
2.5.3. XML..... 41
2.5.4. Mozila Firefox..... 42
2.5.5. Adobe Photoshop..... 44

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN..... 46

3.1. Objek Penelitian..... 46
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan..... 46
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan..... 47
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan..... 47
3.1.4. Deskripsi Tugas..... 48
3.2. Metode Penelitian 54
3.2.1. Desain Penelitian..... 55
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 55
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem..... 57
3.3. Pengujian Software..... 66

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 67

4.1. Analisis Sistem..... 67
4.1.1. Analisis Masalah..... 67
4.2. Perancangan Sistem..... 68
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 69
4.2.2. Gambaran Umum Sistem..... 69
4.2.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan..... 69
4.2.3.1. Use Case Diagram..... 70
4.2.3.2. Diagram Activity 74
4.2.3.3. Diagram Sequence..... 76
4.2.3.4. Class Diagram..... 77
4.2.3.5. Component Diagram..... 77
4.2.3.6. Deployment Diagram..... 77
4.2.4. Perancangan Antar Muka..... 78

4.2.4.1. Struktur Menu..... 78
4.2.4.2. Perancangan Input..... 80
4.2.4.3. Prancangan Output..... 80

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM..... 81

5.1. Implementasi..... 81
5.1.1. Batasan Implementasi..... 81
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak..... 81
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras..... 81
5.1.4. Implementasi Antar Muka..... 84
5.2. Pengujian..... 87
5.2.1. Rencana Pengujian..... 88
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian..... 89
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian..... 89

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... 91

6.1. Kesimpulan..... 91
6.2. Saran..... 92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN