

# **APLIKASI ENSIKLOPEDIA KLUB SEPAKBOLA INDONESIA BERBASIS SISTEM OPERASI MOBILE ANDROID**

**Anton Brevia Yunanda, ST., MMT, Muchammad Sidqon, S.Si, M.Si, Ekza Ernanda  
Putra**

**TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

---

## **ABSTRAK**

Berbagai cara dapat dilakukan dalam mengakses informasi, pengetahuan, dan pembelajaran melalui berbagai media teknologi yang ada saat ini, terutama teknologi mobile smartphone yang sudah sangat berkembang. Saat ini banyak orang membangun aplikasi sistem informasi yang dapat diakses melalui mobile smartphone yang menarik dan praktis digunakan.

Aplikasi Ensiklopedia Sepak Bola Indonesia berbasis Android salah satunya. Aplikasi Ensiklopedia Sepak Bola Indonesia berbasis Android adalah aplikasi yang memberikan informasi tentang materi dan informasi mengenai seputar persepakbolaan di Indonesia. Metodologi pengembangan sistem menggunakan metode sistem informasi tentang sepak bola Indonesia yang telah diresmikan oleh PSSI, ensiklopedia sepak bola ini berisi informasi dan materi antara lain Sejarah Klub, Pemain Legendaris, Profil Pelatih, Skuat Tim, Prestasi, Kostum, Stadion, dan Profil Suporter.

**Keyword :** *Android, Klub Sepak Bola Indonesia, Android Studio.*

## 1. PENDAHULUAN

Sepak Bola Indonesia Sepak bola Indonesia dimulai sejak tahun 1914 saat Indonesia masih dijajah oleh pemerintah Hindia Belanda. Kompetisi antar kota di Jawa tersebut hanya dijuarai oleh dua tim atau didominasi dua tim saja, yaitu Batavia City, Soerabaja City. Sejarah Sepak Bola Modern di Indonesia dimulai dengan terbentuknya PSSI (Persatuan Sepakbola seluruh Indonesia) pada tanggal 19 April 1930 di Yogyakarta dengan ketuanya Soeratin Sosrosoegondo. Sebagai organisasi olahraga yang dilahirkan di Zaman penjajahan Belanda, Kelahiran PSSI betapapun terkait dengan kegiatan politik menentang penjajahan. Jika meneliti dan menganalisa saat-saat sebelum, selama dan sesudah kelahirannya, sampai 5 tahun pasca Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, jelas sekali bahwa PSSI lahir, karena dibidani politisi bangsa yang baik secara langsung maupun tidak, menentang penjajahan dengan strategi menyemai benih – benih nasionalisme di dada pemuda-pemuda Indonesia. Setelah wafatnya Soeratin Sosrosoegondo, prestasi tim nasional sepak bola Indonesia tidak terlalu memuaskan karena pembinaan tim nasional tidak diimbangi dengan pengembangan organisasi dan kompetisi. Pada era sebelum tahun 1970-an, beberapa pemain Indonesia sempat bersaing dalam kompetisi internasional, di antaranya Ramang, Sucipto Suntoro, Ronny Pattinasarani, dan Tan Liong Houw. Dalam perkembangannya, PSSI telah memperluas kompetisi sepak bola dalam negeri, di antaranya dengan penyelenggaraan Liga Super Indonesia, Divisi Utama, Divisi Satu, dan Divisi Dua untuk pemain non amatir, serta Divisi Tiga untuk pemain amatir. Selain itu, PSSI juga aktif mengembangkan kompetisi sepak bola wanita dan kompetisi dalam kelompok umur tertentu (U-15, U-17, U-19, U-21, dan U-23). Sayangnya sejarah panjang sepakbola Indonesia

belum mampu merubah prestasi sepak bola Indonesia di kancah internasional. Butuh manajemen bola yang bertekad untuk merubah Sepak Bola Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Perkembangan Sepak Bola Indonesia sangatlah pesat hal ini tentunya menjadi peluang besar terwujudnya industri Sepak Bola. Namun sayangnya pasar potensial sepak bola tidak dapat dioptimalkan secara maksimal. Selama ini 18 klub Indonesia ditopang pemasukan melalui sponsor dan penjualan tiket. Dan belum termanfaatkannya teknologi yang juga sebagai faktor penghambat pemanfaatan potensi Suporter Klub Indonesia.

Hampir seluruh klub sepak bola di Indonesia mempunyai Suporter dengan ciri khas masing – masing. Sebagai contoh di Kota Bandung ada Bobotoh di Surabaya ada Bonek Mania. Sayangnya Fanatisme Suporter yang terkesan Radikal justru membuat citra negatif Klub yang dibelanya.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Sepakbola

Sepak Bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan terbuka yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis. Secara umum, hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam daerah gawangnya, sedangkan 10 (sepuluh) pemain lainnya diijinkan menggunakan seluruh tubuhnya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan kepala untuk menyundul bola. Tim yang mencetak gol paling banyak pada akhir

pertandingan adalah pemenangnya. Jika hingga waktu berakhir masih berakhirimbang, maka dapat dilakukan undian, perpanjangan waktu maupun adu penalti, bergantung pada format penyelenggaraan kejuaraan. Dari sebuah pertandingan resmi, 3 poin diberikan kepada tim pemenang, 0 poin untuk tim yang kalah dan masing-masing 1 poin untuk dua tim yang bermainimbang.

## 2.2 Smartphone

**Smartphone** adalah perangkat yang memungkinkan Anda melakukan panggilan telepon, sekaligus memiliki fitur yang di masa lalu hanya bisa ditemukan pada personal digital assistant (PDA) atau komputer seperti kemampuan untuk mengirim dan menerima e-mail dan editing dokumen, misalnya. Sebelum smartphone dikenal luas, pada awalnya terdapat dua produk berbeda yaitu ponsel dan personal digital assistant (PDA). Ponsel terutama digunakan untuk menelpon, sementara PDA digunakan sebagai semacam asisten digital pribadi atau digital organizer.

## 2.3 Android

**Android** Android adalah sistem operasi Mobile Phone berbasis Linux. Android bersifat open source yang source codenya diberikan secara gratis bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka agar dapat berjalan di Android. Awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel / smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia.

## 2.4 Android Studio

**Android Studio** adalah sebuah IDE untuk Android Development yang diperkenalkan google pada acara Google I/O 2013. Android Studio merupakan pengembangan dari Eclipse IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android.

Sebagai pengembangan dari Eclipse, **Android Studio** mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang menggunakan Ant, Android Studio menggunakan Gradle sebagai build environment.

## 2.5 Android Run Time

Lapisan setelah Kernel Linux adalah Android Runtime. Android Runtime ini berisi Core Libraries dan Dalvik Virtual Machine. Core Libraries mencakup serangkaian inti library Java, artinya Android menyertakan satu set library-library dasar yang menyediakan sebagian besar fungsi-fungsi yang ada pada library-library dasar bahasa pemrograman Java. Dalvik adalah Java Virtual Machine yang memberi kekuatan pada sistem Android. Dalvik VM ini di optimalkan untuk telepon seluler. Setiap aplikasi yang berjalan pada Android berjalan pada processnya sendiri, dengan instance dari Dalvik Virtual Machine. Dalvik telah dibuat sehingga sebuah piranti yang memakainya dapat menjalankan multi Virtual Machine dengan efisien.

## 2.6 Libraries

*Unified Modelling Language* (UML) adalah “Keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO).”

Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera Rational Software Corp. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai perspektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

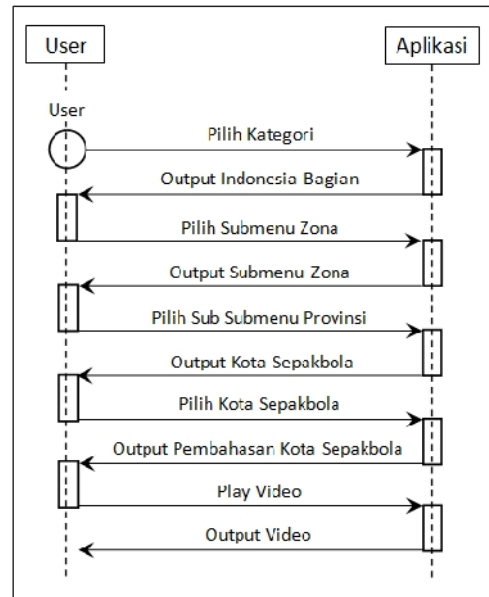
#### 3.1 Use Case Diagram

Metodologi penelitian ini mengambil sistem use case untuk menggambarkan aplikasi ensiklopedia klub sepak bola indonesia berbasis sistem operasi mobile android.

Use case adalah Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”.

#### 3.2 Sequence Diagram

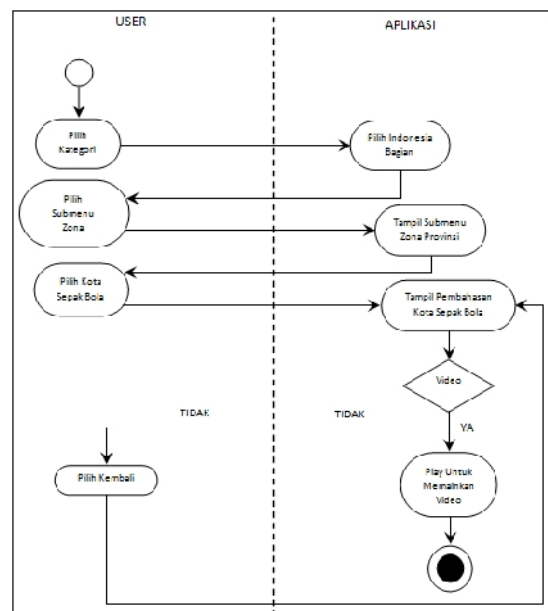
Sequence diagram adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem atau aplikasi yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu seperti pada gambar 1.



Gambar 1 Sequence Diagram

#### 1.3. Activity Diagram

Activity adalah representasi grafis dari seluruh tahapan kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan, dan hasil dari aktivitas yang telah berjalan dan dirancang sebelumnya seperti gambar 2.



Gambar 2 Sequence Diagram Login

## 4. PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM

### 4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap untuk mengembangkan rencana rancangan aplikasi menjadi aplikasi yang seutuhnya. Pengembangan tersebut tentunya dilakukan dengan menulis kode-kode program kedalam sebuah aplikasi *development* berbasis *java android*. Dalam hal ini aplikasi *development* yang digunakan adalah *Android Studio* dan emulatoarnya *Genymotion*. Kedua aplikasi tersebutlah yang akan membantu untuk mengkonversi rancangan semula menjadi aplikasi yang utuh serta akan di implementasikan kedalam sebuah perangkat keras / *gadget* dimana dalam hal ini *gadget* yang digunakan adalah Smart Phone Lenovo S920.

### 4.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Adapun dalam hal ini menggunakan dua perangkat keras yaitu laptop dan handphone. Spesifikasi laptop yang digunakan sebagai berikut :

#### Laptop Acer Aspire 4738G :

Processor Type	: Intel <sup>R</sup> Core
Processor Onboard	: Intel <sup>R</sup> Core i3 – 380M processor 2.53 Ghz
Chipset	: Intel HM87 Express
Memori Standar	: 2 GB DDR 3 SDRAM
Max. Memory	: 8 GB
Video Type	: ATI Mobility Radeon HD 5470 with 512 MB of dedicated DDR3 VRAM
Display Size	: 14 inch
Display Max. Resolution	: 1366 x 768 pixel
Display Technology	: LED Backlight

Audio Type	: Integrated
Sonic Master	
Speakers Type	: Integrated
Hard Drive Type	: 500 GB
SATA HDD	
Optical Drive Type	: DVD RW
Networking	: Gigabit NIC
Network Speed	: 10 / 100 / 1000 Mbps
Wireless Network Type	: Integrated
Wireless Network Protocol	: IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.11n
Wireless Bluetooth	: Bluetooth 4.0
Keyboard Type	: Standart
Keyboard	
Card Reader Provide	: 2 in 1 Card Rider
Interface Provide	: 3x USB 2.0
	1x RJ45 LAN Jack for LAN insert 1x HDMI, 1x COMBO audio jack 1x AC adapter plug
O/S	: Windows 7
Ultimate 64 Bit	
Baterai	: 48.8 W
	4400 mAh 6-cell Li-ion standart Battery pack
<b>Spesifikasi Handphone Lenovo S920 :</b>	
OS	: Android OS, v4.2.2 (Kitkat).
Chipset	: Mediatek MT6589
CPU	: Quad-core 1.2 GHz Cortex-A7
GPU	: PowerVR SGX544
Sensors	: Accelerometer, Proximity, Compass
Loudspeaker	: Ya

3.5mm jack : Ya  
 Card slot : microSD, up to 32 GB  
 Internal : 4 GB, 1 GB RAM  
 Tipe Layar : IPS LCD capacitive touchscreen, 16M colors  
 Ukuran Layar : 5.3 inches, 720 x 1280 pixels (~277 ppi pixel density)  
 Multitouch : Ya

### 4.3 Uji Coba

#### 4.3.1 Instalasi Pada Gadget Android

Setelah proses export selesai , maka akan menghasilkan file dengan ekstensi APK. Kemudian masukan file Ensiklopedia Sepak Bola Indonesia.apk kedalam kartu memori gedget untuk melakukan proses instalasi proses instalasinya sebagai berikut :

1. Pilih dan ketuk, file app-debug.apk ( Ensiklopedia Sepakbola ) , maka akan muncul halaman instalasi file apk seperti gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Halaman instalasi app-debug.apk

2. Setelah dipilih tombol Pasang, maka akan tampil halaman proses instalasi, tunggu sampai prosesnya

selesai. Proses instalasinya seperti gambar 4.



Gambar 4 proses instalasi

#### 4.3.2 Simulasi Antarmuka Aplikasi Ensiklopedia Sepakbola Indonesia

##### 4.3.2.1 Halaman Antar Muka Splash Screen

Gambar 5 merupakan tampilan pembuka dari Aplikasi Ensiklopedia Klub Sepak Bola Indonesia.



Gambar 5 Splas Screen Utama

#### 4.3.2.2 Tampilan Halaman Menu Utama

Gambar 6 Tampilan Menu Utama ini muncul ketika anda telah melewati Tampilan Splash Screen sebelumnya tadi. Pada tampilan kali ini didalamnya terdapat tombol Kategori Wilayah dan Tentang.



Gambar 6 Menu Utama

#### 4.3.2.4 Tampilan Kota Klub Sepakbola

Gambar 8 merupakan tampilan halaman menu kota klub sepak bola yang sebelumnya anda pilih salah satu tombol pada Provinsi pada tampilan Kategori Wilayah Sepakbola Indonesia tadi.



Gambar 8 Kota Club Sepakbola

#### 4.3.2.3 Tampilan Halaman Katergori Wilayah Sepakbola Indonesia

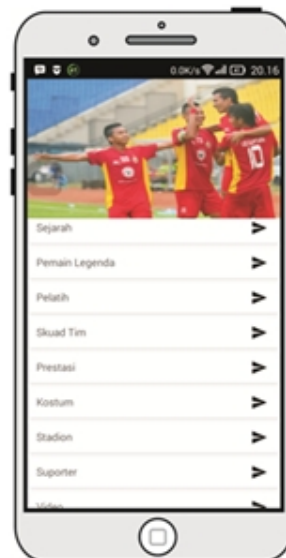
Gambar 7 adalah tampilan Menu Kategori Wilayah Sepakbola Indonesia setelah anda tadi memilih Tombol Kategori Wilayah Sepakbola Indonesia.



Gambar 7 Kategori Wilayah

#### 4.3.2.5 Tampilan Fitur Pembahasan Klub Sepakbola

Gambar 9 menunjukkan tampilan berbagai macam menu fitur tentang pembahasan salah satu klub sepak bola Indonesia.



Gambar 9 Fitur-fitur Pembahasan

#### 4.3.2.6 Tampilan Fitur Sejarah Sepakbola

Gambar 10 adalah tampilan salah satu Menu Fitur dari apa yang anda pilih sebelumnya pada Menu Tampilan Pembahasan klub sepak bola tadi.



Gambar 10 Fitur Sejarah

#### 4.3.2.7 Tampilan Pemain Legendaris

Gambar 11 tampilan salah satu Menu Fitur lainnya dari apa yang anda pilih sebelumnya pada Menu Tampilan Pembahasan klub sepak bola tadi.



Gambar 11 Fitur Pemain Terkenal

#### 4.3.2.8 Tampilan Fitur Pelatih Klub

Gambar 12 tampilan dari salah satu menu yaitu fitur Pelatih Klub yang bisa anda klik tombol Pelatih pada tampilan menu pembahasan Klub sebelumnya.



Gambar 12 Fitur Pelatih

#### 4.3.2.9 Tampilan Fitur Skuad Tim

Gambar 13 tampilan dari salah satu menu lainnya yaitu fitur Skuad Tim Klub yang bisa anda klik tombol Skuad Tim.



Gambar 13 Skuad Tim



#### 4.3.2.10 Tampilan Fitur Prestasi Klub

Gambar 14 merupakan tampilan dari salah satu fitur sebuah klub yaitu fitur Prestasi klub. Didalamnya terdapat informasi seputar daftar juara dan tahun klub yang pernah diikuti klub tersebut baik Nasional maupun International Event.



Gambar 14 Fitur Prestasi

#### 4.3.2.11 Tampilan Fitur Kostum Klub

Berikut ini merupakan gambaran tampilan dari salah satu Fitur Klub Sepak Bola yaitu Fitur Kostum. Didalamnya memuat hanya gambar foto Kostum atau Jersey Klub Sepak Bola. Seperti Tampilan pada Gambar 15.



Gambar 15 Fitur Kostum

#### 4.3.2.12 Tampilan Fitur Stadion Klub

Kemudian selanjutnya disini akan membahas gambaran rancangan dari salah satu fitur pembahasan Klub Sepak Bola yaitu fitur Stadion. Seperti Pada Tampilan Gambar 16.



Gambar 16 Fitur Stadion Klub

#### 4.3.2.13 Tampilan Fitur Pendukung

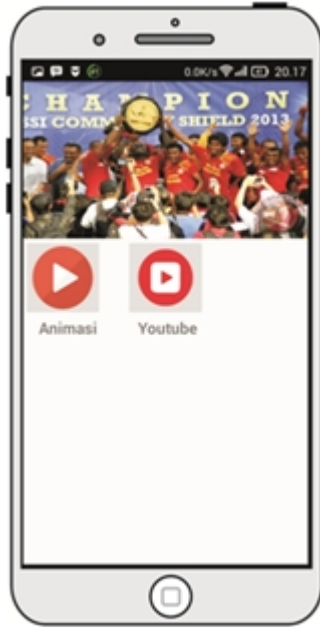
Berikutnya akan membahas salah satu fitur lainnya yaitu Fitur Supporter atau bisa disebut Pendukung dari setiap Klub yang dibahas. Seperti ditunjukkan pada gambar 17.



Gambar 17 Fitur Supporter Klub

#### 4.3.2.14 Tampilan Fitur Video Klub

Disini akan membahas tentang salah satu fitur yaitu tentang Video Klub sepak bola berdasarkan klub yang dipilih. Seperti ditunjukkan pada tampilan gambar 18.



Gambar 18 Fitur Video

### 4.4 Pengujian Sistem

Pengujian system merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

#### 4.4.1 Rencana Pengujian Aplikasi

Adapun rencana pengujian perangkat lunak yang akan diuji dengan menggunakan Metode Black Box. Pengujian black box di lakukan dengan menguji apakah sistem yang di kembangkan sesuai dengan apa yang tertuang dalam spesifikasi fungsional system.

Tabel 1 adalah hasil pemgujian aplikasi berdasarkan spesifikasi yang didefinisikan pada proses analisis dan implementasi.

No	Komponen yang diuji	Skenario butir uji	Hasil pengujian
1.	Menu Utama	Menampilkan menu utama yang ada pada halaman menu utama.	Berhasil
2.	Kategori Menu Wilayah	Menampilkan kategori wilayah pembagian Indonesia disertai provinsi – provinsinya.	Berhasil
3.	Tampilan Klub Kota Sepakbola	Menampilkan kota sepakbola	Berhasil
4.	Tampilan pembahasan fitur klub sepakbola	Menampilkan fitur – fitur pembahasan klub antara lain Sejarah, Pemain Legend/Terkenal, Pelatih, dll.	Berhasil
5.	Tampilan fitur sejarah	Menampilkan informasi tentang sejarah klub	Berhasil
6.	Tampilan fitur pemain legendaris	Menampilkan informasi tentang Pemain Legendaris	Berhasil
7.	Tampilan fitur pelatih klub	Menampilkan informasi tentang pelatih	Berhasil
8.	Tampilan fitur skuad tim	Menampilkan informasi tentang daftar susunan pemain terbaru	Berhasil

9.	Tampilan fitur prestasi	Menampilkan informasi tentang daftar prestasi yang pernah ditorehkan	Berhasil
10.	Tampilan fitur kostum	Menampilkan tentang gambar foto kostum	Berhasil
11.	Tampilan fitur stadion	Menampilkan informasi tentang stadion klub	Berhasil
12.	Tampilan fitur supporter	Menampilkan informasi pendukung dari klub tersebut	Berhasil
13.	Tampilan fitur video	Menampilkan video sepakbola animasi dan nyata	Berhasil

Tabel 1 Hasil Pengujian

#### 4.5 Test Kerja Aplikasi

Perlunya melakukan tes kinerja aplikasi adalah untuk mengetahui kecepatan, ketepatan dan kebenaran kinerja sebuah aplikasi. Tes aplikasi Ensiklopedia sepakbola Indonesia sebagai berikut :

1. Aplikasi Ensiklopedia sepak bola mempunyai ukuran file 24,64 MB.
2. Pada saat berjalan digadget, aplikasi Ensiklopedia Klub Sepakbola berbasis Android ini memakan memori RAM 3.54 MB.
3. Pada saat membuka antar halaman waktu yang dibutuhkan  $\pm 2$  detik.
4. Menampilkan detail informasi, waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan detail  $\pm 2$  detik.

#### 4.6 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box* yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ensiklopedia klub sepakbola Indonesia berbasis android mobile ini sudah berjalan cukup maksimal. Pada tes kinerja aplikasi berjalan cukup cepat, tepat dan benar. Namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan pada saat aplikasi digunakan selanjutnya. Sehingga perlu dilakukan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan yang ada pada Aplikasi ini.

### 5. PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan, analisa sistem, serta pengujian pada bab-bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan antara lain :

1. Aplikasi ini hanya dapat bekerja pada perangkat android dengan SDK minimal 17 atau dengan codename Jelly Bean, maka apabila pengguna ingin menginstall sebelumnya pastikan terlebih dahulu bahwa perangkat android yang digunakan sesuai dengan kriteria tersebut dengan cara melihat profil perangkat pada menu setelan.
2. Tampilan aplikasi pada emulator dan perangkat android belum tentu akan sama mengingat ada kompresi tampilan pada emulator untuk meminimalisir kinerja komputer.
3. Tampilan aplikasi antar perangkat Android pun ada kemungkinan terjadi perbedaan dikarenakan tiap perangkat dibuat dengan spesifikasi berbeda, misal tingkat sistem operasi, resolusi, kedalaman display dan sebagainya.

4. Aplikasi ini berbasis online dan dapat diakses dengan mudah bila jaringan internet stabil.
5. Untuk membuka halaman menu utama membutuhkan waktu  $\pm 5$  detik. Waktu yang dibutuhkan untuk masuk pada beranda yang ada di aplikasi tersebut sekitar  $\pm 5$  detik. Untuk menampilkan detail gambar kain tradisional membutuhkan waktu  $\pm 2$  detik dan untuk kembali ke halaman sebelumnya membutuhkan waktu  $\pm 5$  detik. Untuk menampilkan menu upload membutuhkan waktu sekitar  $\pm 7$  detik. Pada aplikasi ini, user dapat menambah data kain tradisional dengan menentukan wilayah dan jenis kain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan serta implementasi dan uji coba aplikasi yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran bagi pengguna aplikasi ataupun bagi siapa saja yang ingin menjadi pengembang aplikasi ini yang akan datang. Antara lain :

1. Pengembangan pada kecocokan dengan versi perangkat android yang terbaru.
2. Pengembangan pada fitur aplikasi seperti :
  - Memberikan informasi lengkap seputar klub sepakbola Indonesia yang khususnya berlaga pada Liga Indonesia teratas.
  - Memberikan informasi video pertandingan yang telah dijalani oleh klub yang dibahas.
3. Penyempurnaan aplikasi dalam segi tampilan antar muka agar lebih menarik lagi.

4. Pengembang diharap melengkapi data-data klub sepakbola yang belum ada pada aplikasi.
5. Sebaiknya pengembang mempersingkat lagi waktunya pada saat membuka halaman menu beranda dan mempercepat pemindahan antar halaman.
6. Pengembang memperbaiki tombol-tombol yang ada di menu beranda agar dapat muncul dengan cepat.

## DAFTAR PUSTAKA

Gaib Santi Aji. 2014. Perancangan Ensiklopedia Hewan Endemik Di Indonesia Berbasis Android. Yogyakarta : JURNAL AMIKOM.

Kurikulum Sepak Bola Indonesia Part 1 – Part 2, 2012. <http://coach-timo.blogspot.co.id/2012/05/kurikulum-sepak-bola-indonesia.html>, (diakses 10-10-2015).

Nazruddin Safaat H., M.T.. Agustus 2013. Aplikasi Berbasis Android. Bandung Informatika Bandung, ISBN : 978-602-1514-04-7.

Sejarah Sepak Bola Indonesia, 2012 <http://rulmi.blogspot.co.id/2012/11/sejarah-singkat.html>, (diakses 10-10-2015).

Sulistiyono. 2011. Industrialisasi Sepak Bola Indonesia.

Sulistiyono, S.Pd., M.Pd. Industrialisasi Sepakbola Indonesia.pdf

Wahyu Nugrah Santoso. 2014. Pembuatan Aplikasi Droidpedia Tentang Ensiklopedia Hewan Reptil berbasis ndroid.

Yogyakarta : JURNAL AMIKOM. <https://id.wikipedia.org/wiki/Ensiklopedia> (diakses 21-07-2015).