

# Sistem Pengolahan Data Anggota Fans Liverpool Football Club Di Cirebon Berbasis Web Dan Android

Maksudi

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon  
[umaks161203@yahoo.com](mailto:umaks161203@yahoo.com)

## Abstraks

*Sistem Pengolahan Data Anggota fans Liverpool merupakan pengolahan data yang menghitung jumlah anggota fans Liverpool secara optimal. Fungsi dari sistem pengolahan data anggota itu sendiri ialah informasi yang memenuhi kebutuhan penggemar dalam mendapatkan informasi.*

*Big Reds Cirebon atau yang biasa dikenal dengan Ciredsbon ini masih memiliki kendala dimana kurangnya sarana informasi tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, maupun tempat nonton bersama juga belum maksimal dan belum adanya pendaftaran anggota secara online yang dapat memudahkan calon anggota.*

*Aplikasi yang dibuat adalah sistem informasi pengolahan data anggota fans Liverpool football club di Cirebon berbasis web dan android. Website yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP sedangkan Android menggunakan bahasa pemograman Java, antar muka aplikasi dikembangkan dari Framework CSS Bootstrap dan sebagai databasenya adalah MySQL.*

*Sistem Pengolahan Data Anggota Fans Liverpool Di Cirebon Berbasis Web dan Android memudahkan user untuk dapat mengakses dan memperoleh informasi tentang klub Liverpool, Memudahkan proses penginputan dan pengolahan data anggota dan memudahkan calon anggota dalam pendaftaran secara online.*

**Kata Kunci :** Sistem, Pengolahan Data, Anggota, Sistem Pengolahan Data Anggota.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Identitas fans bermanfaat bagi individu dalam memberikan rasa kepemilikan komunitas. Mereka juga mencatat bahwa kefanatikan tidak mengenal usia, baik yang masih muda, tua, ataupun sakit-sakitan, fans akan berusaha untuk berpartisipasi.

Fans Liverpool Football Club atau yang biasa disebut Liverpooldian adalah Fanatisme komunitas Big Reds yang berpotensi untuk memberi kontribusi positif adapun mekanisme keanggotaan didalamnya yang masih menggunakan sistem offline.

Big Reds Cirebon atau yang biasa dikenal dengan Ciredsbon ini masih memiliki kendala dimana kurangnya sarana informasi tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan,

maupun tempat nonton bersama juga belum maksimal dan belum adanya pendaftaran anggota secara online yang dapat memudahkan calon anggota.

### B. Identifikasi Masalah

Dari uraian Latar Belakang Masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyaknya supporter Liverpool yang ada di Cirebon yang belum mengetahui informasi sejarah tentang berdirinya klub Liverpool, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, tempat nonton bersama.

2. Belum efektifnya pendaftaran anggota baru *fans* Liverpool di Kota Cirebon.

### C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, maka penulis merumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat memberikan informasi tentang sejarah Liverpool, berita Liverpool, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan tempat nonton bersama.
2. Bagaimana aplikasi dapat memudahkan dalam pendaftaran anggota baru.

### D. Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Aplikasi ini memberikan informasi tentang sejarah Liverpool, berita Liverpool, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan tempat nonton bersama.
2. Pendaftaran anggota secara *online*.

### E. Maksud dan Tujuan Penelitian

#### 1. Maksud Penelitian

- a. Mempermudah cara penyampaian informasi berita terbaru tentang klub Liverpool kepada masyarakat umum.
- b. Mempermudah dalam pendaftaran anggota baru secara *online*.

#### 2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan Sistem Pengolahan Data Anggota Fans Liverpool Di Cirebon Berbasis Web dan Android yang memudahkan *user* untuk dapat mengakses dan memperoleh informasi tentang klub Liverpool, memudahkan proses penginputan dan pengolahan data anggota, dan memudahkan calon anggota dalam pendaftaran secara *online*.

### F. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Penulis

- a. Memberikan pengalaman bagi penulis dalam merancangan, membuat, dan mengelola Sistem pengolahan data anggota *fans* Liverpool Football Club di Cirebon Berbasis *Web* dan *Android*.
- b. Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah ditempuh selama perkuliahan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.
- c. Dapat memperluas wawasan dan sekaligus memperoleh pengetahuan empirik mengenai penerapan fungsi ilmu teknik informatika yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.

#### 2. Bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon

- a. Sebagai dokumen dan referensi Universitas Muhammadiyah Cirebon guna menunjang proses perkuliahan nantinya dan juga menumbuh kembangkan minat mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon.
- b. Sebagai dokumen dan referensi Universitas Muhammadiyah Cirebon guna menunjang proses perkuliahan nantinya dan juga menumbuh kembangkan minat mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon.
- c. Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan ilmu Teknik Informatika dan berguna juga untuk referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian.

### G. Metode Penelitian

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara, antara lain :

##### a. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek

penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat sebagai berikut :

1. Pemberitahuan informasi masih menggunakan layanan SMS.
2. Pendaftaran anggota masih dilakukan dengan manual.

**b. Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pengurus *Bigreds* Cirebon agar data-data yang dibutuhkan bisa memenuhi dalam proses pembuatan sistem ini.

**2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model SDLC (*Systems Development Life Cycle*). Siklus Hidup Pengembangan Sistem atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. dengan beberapa tahapan, yaitu:

**a. Tahap Rencana**

*Fase* ini merupakan tahapan yang fundamental dari pengembangan sistem informasi.

**b. Tahap analisa**

*Fase* ini akan menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem ini (*who*), apa yang harus dapat dilakukan oleh sistem ini (*what*) serta dimana dan kapan sistem ini akan digunakan (*where and when*).

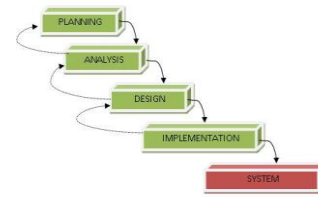
**c. Tahap Desain**

*Fase* ini akan menentukan bagaimana sistem akan beroperasi dalam konteks *hardware*, *software*, infrastruktur jaringan komputer,

menentukan *user interface*, *form* dan *report* serta program, *database* dan file-file tertentu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi.

**d. Tahap Implementasi**

*Fase* ini merupakan *fase* inti dari keempat *fase* diatas, dimana pada *fase* ini tim proyek akan melakukan pembangunan dan *verifikasi* sistem informasi yang dibangun sesuai dengan *scope* yang sudah ditentukan pada ketiga fase sebelumnya.



Gambar 1.1 Paradigma Siklus Hidup Pengembangan Sistem (Sumber: Kendall dan Kendall, 2003)

**H. Tempat dan Waktu Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Penulis melakukan penelitian pada Desa Kedung Dawa Blok siledu RT 02 RW 04 Kecamatan Kedawung Kota Cirebon.

**2. Jadwal Penelitian**

Penelitian dilakukan pada tanggal 01 Maret 2016 – 31 Juli 2016.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan Ke -				
		1	2	3	4	5
1	<i>Planning</i>					
2	<i>Analysis</i>					
3	<i>Design</i>					
4	<i>Implementation</i>					

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

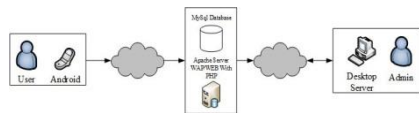
**A. Analisis Sistem**

Sistem pengolahan data *fans* Liverpool *Football Club* di Cirebon masih menggunakan *Microsoft Excel*. Pengolahan data dilakukan oleh sekretaris. Konsep dari kegiatan analisis yakni memecahkan masalah dengan menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari cara kerjanya.

Analisis sistem merupakan kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang utuh dan nyata ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen komputer yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga mengarah pada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik.

## B. Deskripsi Sistem

Sistem pengolahan data fans Liverpool di Cirebon menggunakan *website* dalam proses memasukkan data berita terbaru yang berhubungan dengan sepak bola *Liverpool Football Club*. Daftar berita-berita profil anggota dan pengurus dimuat oleh admin yang telah dibuat dapat ditampilkan pada *handphone* berbasis *Android* dan *website* hanya sebagai proses memasukkan data. Daftar berita terbaru dapat diakses atau dilihat oleh seluruh fans Liverpool di Cirebon dengan syarat memiliki aplikasi yang penulis buat, sedangkan untuk proses memasukkan data hanya dilakukan oleh admin pada *website* administrator tersebut.



Gambar 4.1 Rancangan Model Arsitektur Sistem

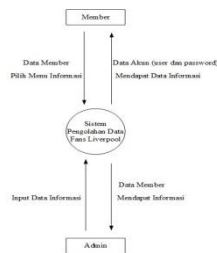
## C. Perancangan Sistem

### 1. Data Flow Diagram (DFD)

#### a. Diagram Konteks DFD Level 0

Diagram konteks (*Context Diagram*), menggambarkan ruang lingkup suatu sistem atau proses dari sistem yang dirancang. Definisi tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut :

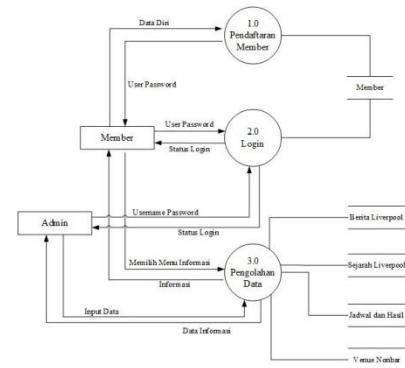
Gambar 4.2 DFD Level 0



#### b. DFD Level 1

*Data Flow Diagram* (DFD) level 1 merupakan turunan dari DFD level 0, pada DFD level 1 ini akan dibahas lebih rinci tentang sistem pengolahan data fans Liverpool. Dapat dilihat definisi tersebut pada gambar 4.3 berikut :

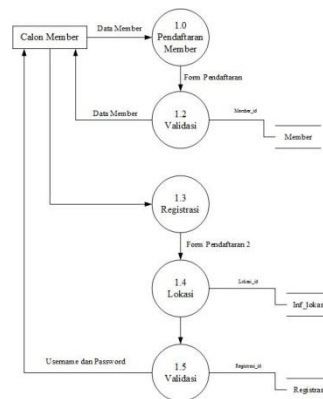
Gambar 4.3 DFD Level 1



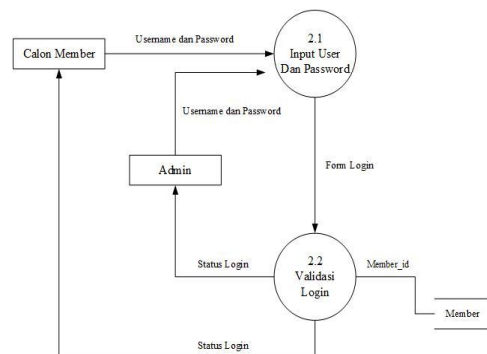
#### c. DFD Level 2

*Data Flow Diagram* (DFD) level 2 merupakan turunan dari DFD level 1, pada DFD level 2 menggambarkan beberapa proses dan beberapa entitas terkait dengan system dan beberapa kunci tabel yang terikat dengan system.

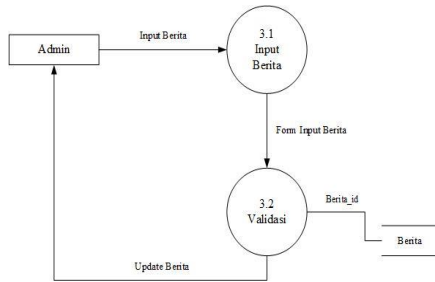
Gambar 4.4 DFD level 2 Proses Daftar



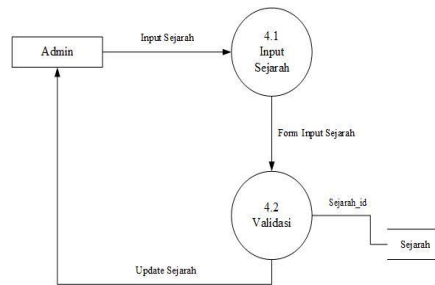
Gambar 4.5 DFD level 2 Proses Login



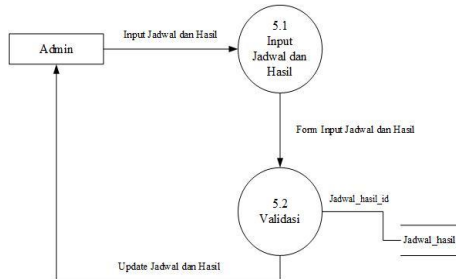
Gambar 4.6 DFD level 2 Proses Input Berita.



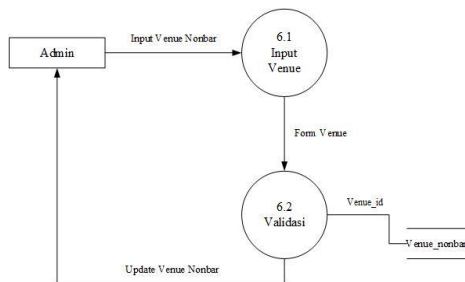
Gambar 4.7 DFD level 2 Proses Input Sejarah.



Gambar 4.8 DFD level 2 Proses Jadwal dan Hasil.

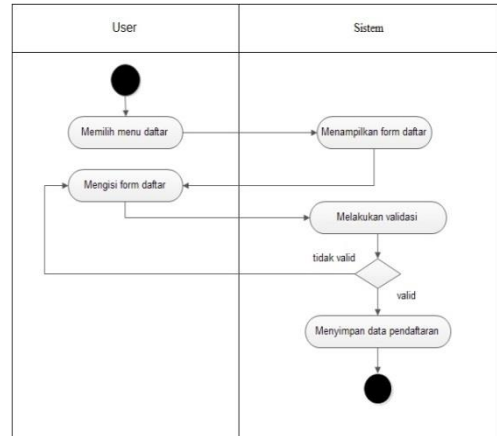


Gambar 4.9 DFD level 2 Proses Input Venue Nonbar.

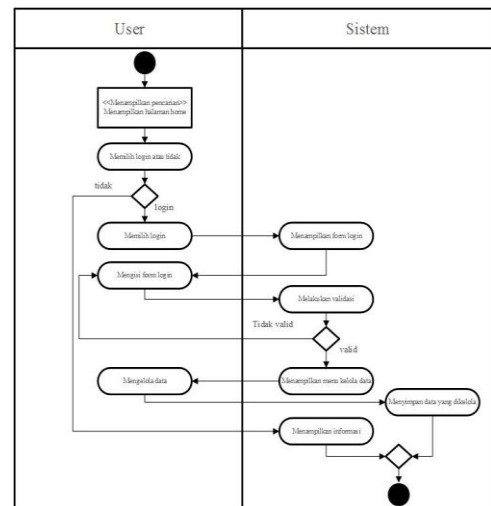


## 2. Activity Diagram

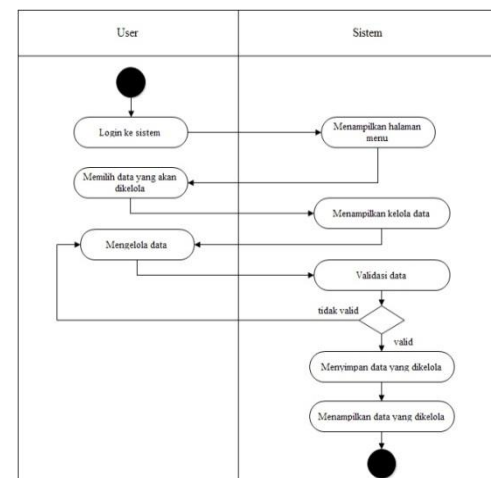
### a. Activity Diagram Data Pendaftaran



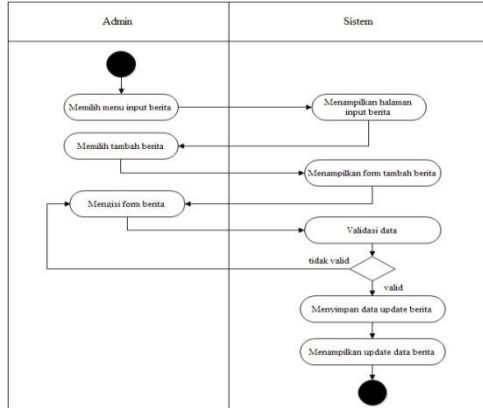
### b. Activity Diagram Login



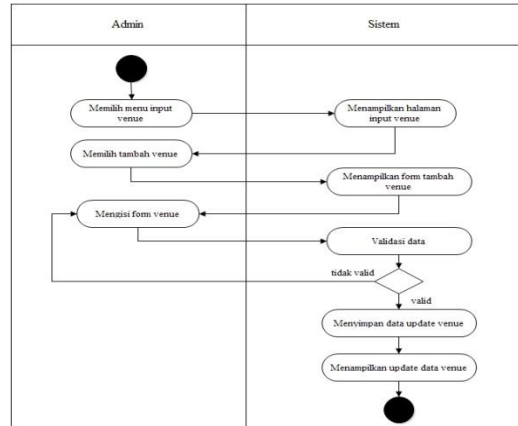
### c. Activity Diagram Pengolahan Data



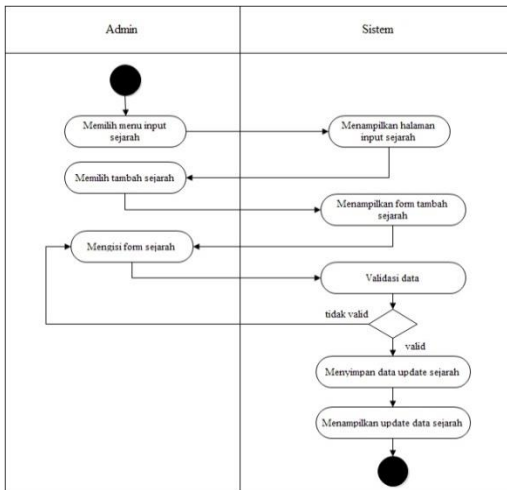
**d. Activity Diagram Data Berita**



**g. Activity Diagram Data Venue**



**e. Activity Diagram Data Sejarah**



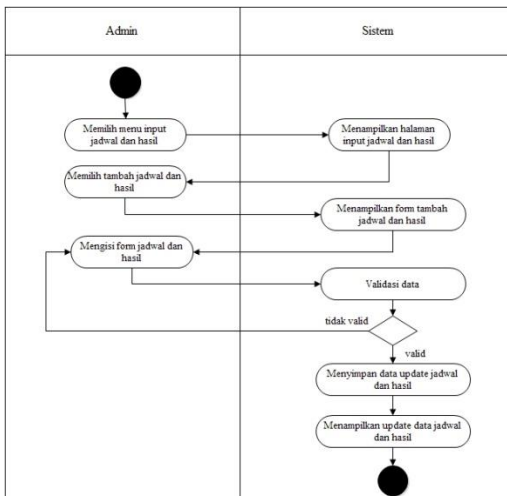
**3. Struktur Tabel**

**a. Struktur Tabel Member**

Nama Tabel : Member  
 Kunci Field : Member\_id  
 Panjang Record : 396 byte

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Member_id	Varchar	4	primary key
2	Nama_member	Varchar	100	Nama dari member
3	Jenis_kelamin	Enum	-	Jenis kelamin dari member
4	Alamat	Varchar	100	Alamat member
5	Email	Varchar	50	Email dari member
6	No_hp	Varchar	13	No handphone dari member
7	No_ktp	Varchar	25	No ktp dari member
8	Kd_jabatan	Varchar	4	Merupakan jabatan member
9	Tanggal_lahir	Date	-	Tanggal lahir member
10	Foto	Varchar	100	Foto dari member

**f. Activity Diagram Data Jadwal dan Hasil.**



11	Password	Varchar	SHA1	Password User
----	----------	---------	------	---------------

5	Tanggal	Date	-	tanggal dari jadwal pertandingan
6	Stadion	Varchar	100	Gambar stadion

**b. Struktur Tabel Berita**

Nama Tabel : Berita Kunci Field : berita_id Panjang Record : 10250 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Berita_id	Varchar	50	Primary key
2	Judul	Varchar	100	Judul berita
3	Isi_berita	Varchar	10000	Isi berita
4	Sumber	Text	-	Sumber berita
5	Waktu	Timestamp	-	Waktu berita
6	Gambar	Varchar	100	Berisi gambar

**e. Struktur Tabel Registrasi**

Nama Tabel : Registrasi Kunci Field : registrasi_id Panjang Record : 308 byte				
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	No_registrasi	Varchar	4	Primary key
2	Tgl_registrasi	Date		tanggal registrasi
3	Member_id	Varchar	4	id dari member
4	Status_registrasi	Enum	-	status member resmi dan non resmi
5	Bukti_pembayaran	Varchar	100	bukti pembayaran
6	Alamat_starterpack	Varchar	200	Alamat yang dituju
7	Ukuran_tshirt	Enum	-	Ukuran T-shirt
8	Verifikasi	Enum	-	Verifikasi dari admin

**c. Struktur Tabel Sejarah**

Nama Tabel : Sejarah Kunci Field : sejarah_id Panjang Record : 10050 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Sejarah_id	Varchar	50	Primary key
2	Isi_sejarah	Varchar	10000	sejarah singkat Liverpool
3	Tanggal	Date	-	Tanggal bersejarah

**f. Struktur Tabel Venue**

Nama Tabel : venue_nonbar Kunci Field : venue_id Panjang Record : 200 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Venue_id	Varchar	50	Primary key
2	Venue_nonbar	Varchar	50	tempat nonton bersama
3	Jadwal_hasil_id	Date		tanggal nonton bersama
4	Tempat	Varchar	100	Tempat Nonbar

**d. Struktur Tabel Jadwal dan Hasil**

Nama Tabel : sertifikat Kunci Field : id Panjang Record : 749 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Jadwal_hasil_id	Varchar	50	Primary key
2	Jadwal_pertandingan	Varchar	10000	jadwal pertandingan
3	Hasil_pertandingan	Varchar	50	hasil pertandingan
4	Waktu	Time	-	waktu pertandingan dimulai

**g. Struktur Tabel Level**

Nama Tabel : level Kunci Field : level_id Panjang Record : 104 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan

1	Kd_level	Varchar	4	Primary key
2	Nama_level	Varchar	100	nama level.

4	Isi_comentar	Varchar	200	Isi komentar
5	Waktu	Timestamp	-	Waktu

#### h. Struktur Tabel Jabatan

Nama Tabel : jabatan				
Kunci Field : jabatan_id				
Panjang Record : 204 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kd_jabatan	Varchar	4	Primary key
2	Nama_jabatan	Varchar	100	Nama jabatan member.
3	Kd_level	Varchar	100	Level jabatan

#### k. Struktur Tabel Klasemen

Nama Tabel : klasemen				
Kunci Field : club				
Panjang Record : 60 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Club	Varchar	20	Nama Club
2	Main	Int	5	Jumlah Pertandingan
3	Menang	Int	5	Menang Pertandingan
4	Seri	Int	5	Seri
6	Memasukan	Int	5	Memasukan Goal
7	Kemasukan	Int	5	Kemasukan Goal
8	Selisih	Int	5	Selisih Goal
9	Point	Int	5	Jumlah Point

#### i. Struktur Tabel Info Lokasi

Nama Tabel : inf_lokasi				
Kunci Field : lokasi_id				
Panjang Record : 171 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Lokasi_id	Int	11	Primary key
2	Lokasi_kode	Varchar	50	Kode lokasi
3	Lokasi_nama	Varchar	100	Nama lokasi
4	Lokasi_propinsi	Int	2	Propinsi lokasi
5	Lokasi_kabupatenkota	Int	2	Kabupaten lokasi
6	Lokasi_kecamatan	Int	2	Kecamatan lokasi
7	Lokasi_kelurahan	Int	4	Kelurahan lokasi

#### j. Struktur Tabel Comentar

Nama Tabel : comentar				
Kunci Field : id_comentar				
Panjang Record : 265 byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_comentar	Int	11	Primary key
2	Berita_id	Varchar	50	Berita
3	Member_id	Varchar	4	Nama member

#### D. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menentukan seluruh kebutuhan yang ada pada sistem secara lengkap.

##### 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

- informasi tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan info nonton bersama.
- Admin dapat menampilkan profil tiap anggota.
- User mendapatkan informasi tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan info nonton bersama.
- User dapat mengetahui profil sesama anggota.
- Umum hanya dapat melihat informasi dan mendaftar sebagai anggota.

##### 2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

- Operational
  - Leptop dengan spesifikasi :
    - System Operasi Microsoft Windows7 ultimate 32bit Intel(R)



- Core(TM) i3 CPU @ 2.40GHz 2.0GHz 2 GB DD2 Memory.
- b) ADT Android versi 4.1 Jellybean
- c) Penyimpanan Eksternal (Flash Disk 8 GB)
- 2) *Handphone* Lenovo A6000s Processor Quad-core 1,2 GHz 2GB RAM Kernel Version 3.10.49.
- 3) *Printer* untuk mencetak laporan.
- b. *Security*
  1. Dilengkapi *password* untuk dapat mengakses sistem.
  2. Adanya perbedaan hak akses untuk mengakses fitur dalam sistem.
- c. *Information*
  1. Menampilkan informasi tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan info nonton bersama.
  2. Menampilkan informasi tentang profil anggota.
  3. Menampilkan form pendaftaran secara *online*.
- d. *Performance*
  1. Melihat info terbaru Liverpool dan kegiatan *Big Reds* Cirebon dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tidak harus pergi ke sekretariat *Big Reds* Cirebon.
  2. Proses *inputan* data informasi dapat dilakukan menggunakan komputer pribadi dimanapun dan kapanpun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN SISTEM

### A. Penggunaan Aplikasi

Aplikasi yang dihasilkan dari sistem pengolahan data anggota fans Liverpool di Cirebon dapat digunakan secara umum mencatat dan mendata anggota-anggota yang tersebar di beberapa daerah Cirebon dengan cara mengakses halaman sistem. Sebelum masuk ke halaman sistem, untuk keamanan aplikasi dibekali dengan halaman *login* sebagai memfilter pengguna hak akses ke aplikasi.

Aplikasi yang dibuat menggunakan aplikasi *client* pada Android dan *website server* hanya untuk admin yang memiliki fungsi untuk menambah informasi seperti berita terbaru, jadwal pertandingan, profil anggota dan *venue* nonton bersama.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat penulis ambil, yaitu:

1. *Login* dengan menggunakan *username* dan *password* yang benar maka sistem akan menampilkan halaman utama, tetapi jika *user* tidak mengisi salah satu ataupun semua *username* dan *password* maka sistem akan memberitahu bahwa *form* harus diisi dengan benar.
2. Jika sudah berhasil *login* dengan benar maka admin dapat mengisi inputan berupa Berita, Sejarah, Jadwal dan Hasil, Profil Anggota dan *Venue* Nonbar sehingga informasi-informasi bisa terus terupdate.
3. Calon *Member* yang akan mendaftar harus mengisi *form* dan email dengan benar karena jika mengisi dengan benar maka akan ada balasan dari sistem berupa balasan lewat email.
4. Apabila mengisi email dengan asal apabila sistem mengirim balasan lewat email dan tidak di konfirmasi selama lebih dari 3 hari maka pendaftaran di anggap gagal.
5. Selama pendaftaran belum di konfirmasi oleh admin calon *member* tidak bisa menggunakan email yang sama untuk mendaftar ulang.
6. Apabila selama lebih dari 3 hari tidak melanjutkan proses pendaftaran ingin mendaftar dengan email yang sama maka akan diperbolehkan oleh sistem.
7. Setelah proses registrasi semua selesai maka calon member akan mendapatkan *username* dan *password* untuk bisa masuk ke sistem.
8. *Member* bisa memberi komentar didalam artikel berita, mengedit profil sendiri ataupun melihat

informasi-informasi yang ada didalam sistem.

## 2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan hasil implementasi diatas, penulis masih menyadari kekurangan dan kelemahan aplikasi yang sudah dibuat, maka penulis mengharapkan kerja sama dan penambahan opini dan masukan dari pembaca dan penilai.

Kekurangan aplikasi yang belum bisa diatasi oleh penulis termasuk rumusan masalah yang belum ditambahkan, berikut kekurangan yang suatu saat dapat dipertimbangkan dan dipecahkan demi memaksimalkan penggunaan aplikasi ini :

1. Peningkatan dalam hal keamanan sistem pengolahan data anggota *fans* Liverpool di Cirebon.
2. Data anggota *fans* secara periode harus dibackup sehingga kehilangan data dapat diminimalisir.
3. Diharapkan nantinya sistem ini bisa lebih disempurnakan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arief, M. R. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. CV.Andi Offset. Yogyakarta.
2. Cushing, B. E. 2001. *Accounting Information Sistem*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
3. Fathansyah. 2007. *Buku Teks Komputer Basis Data*. Informatika Bandung : Bandung.
4. Febianto, I. 2002. Sistem Pendukung Keputusan Penempatan Posisi Ideal Pemain Dalam Strategi Formasi Sepak Bola. *Skripsi*. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
5. Hartanto, C. 2006. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Sepak Bola Berbasis Web, *Skripsi*, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
6. Jhonsen. 2004. *Web Designer Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI : Jakarta.
7. Kendall, dan Kendall. 2003. *Analisa dan perancangan sistem*. Penerbit Indeks. Jakarta.
8. Krisharnomo, A. Dan Aghus,S. 2012. Sistem Informasi Kompetisi Sepak Bola Liga Indonesia Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Skripsi*. Fakultas Teknik Elektro, Universitas Diponegoro, Semarang.
9. Kristanto, A. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media : Yogyakarta.
10. Mulyadi. 2008. *Sistem Informasi Akuntansi*. Yayasan Keluarga Pahlawan Negara, Yogyakarta.
11. Pranata, S.A. 2014. Sistem Informasi Kompetisi Penuh Liga Sepak Bola Berbasis Website. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
12. Prihadi, I. 2015. Aplikasi Informasi Pemetaan Lapangan Futsal dan Sepak Bola di Kota Pangkal Pinang. *Skripsi*. Fakultas Teknik Informatika, STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang, Kepulauan Babel.
13. Rizaldy, A. 2011. Rancang Bangun Aplikasi Penyedia Data Sepak Bola Dunia Berbasis Web. *Skripsi*. Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.
14. Rohim, T. 2002. *Sistem Informasi*. Institut Teknologi, Bandung, Bandung.
15. Safaat, H. N.. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung, Bandung.
16. Susanto, A. 2012. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Data Anggota Slemania. *Skripsi*. Fakultas Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta.
17. Wiyoko, A, T. 2013. Survei Minat Dan Sistem Pengelolaan Manajemen Suporter Sepak Bola (Braling Mania) Purbalingga. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.