

ABSTRAK

PSS (Perserikatan Sepakbola Sleman) merupakan sebuah tim sepakbola yang berasal dari Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Tim yang didirikan pada 20 Mei 1976 ini merupakan tim kebanggaan warga Sleman. Saat ini para penggemar PSS hanya dapat menyaksikan langsung pertandingan dengan datang ke stadion atau melalui televisi, sehingga penggemar PSS yang sedang tidak memungkinkan melihat pertandingan tidak dapat mengetahui informasi pertandingan secara langsung. Penggunaan media informasi seperti *smartphone* saat ini sangat marak di hampir setiap kalangan, selain menjadi alat komunikasi *smartphone* juga dapat menjadi media pembaharuan informasi secara cepat dan akurat karena memiliki spesifikasi yang besar layaknya sebuah komputer. Teknologi *smartphone* tersebut memicu dibangunnya sebuah aplikasi *mobile live score* untuk tim sepak bola PSS.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *GRAPPLE (Guidelines for Rapid APPLication Enggineering)*. Bahasa Pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Java. Aplikasi ini dibuat menggunakan *tools* Eclipse Indigo dan untuk pengambilan data dari *server* dengan memarsing API ke aplikasi menggunakan Json Parser.

Tugas akhir ini menghasilkan sebuah aplikasi *mobile* yang mempermudah *user* dalam mengakses informasi pertandingan PSS. Aplikasi ini terdiri dari *client-server*, dimana *client* adalah *user* atau pengguna dan *server* adalah *admin*. Fitur yang didapat *user* dari aplikasi ini adalah informasi mengenai hasil pertandingan secara *live*, berita serta jadwal pertandingan, statistik pertandingan. Sedangkan *admin* dapat mengolah data-data yang akan ditampilkan pada aplikasi ini.

Kata kunci : *android, grapple, PSS, live score.*