

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi (Mobile)

Aplikasi mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti telepon seluler (handphone), PDA (Personal Digital Assistance), atau Smartphone. Aplikasi mobile dapat mengakses dan menggunakan suatu aplikasi web secara nirkabel dengan menggunakan perangkat mobile, di mana data yang diperoleh hanyalah berupa teks sehingga tidak perlu membutuhkan bandwidth yang terlalu besar. Penggunaan aplikasi mobile hanya memerlukan telepon seluler yang sudah dilengkapi dengan fasilitas General Packet Radio Service (GPRS) dan koneksinya.

Untuk membangun sebuah aplikasi mobile, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan khususnya pada perangkat kerasnya. Dari segi bandwidth, saat ini kondisi jaringan sudah memungkinkan untuk mendapatkan bandwidth yang cukup besar untuk jaringan seluler.

Selain itu, pertimbangan terhadap keterbatasan piranti mobile pun harus diperhatikan (Anindito, 2012), yaitu:

1. Keterbatasan kecepatan prosesor dalam mengeksekusi proses.
2. Keterbatasan RAM.

3. Ukuran layar yang tidak terlalu besar, dan juga perbedaan ukuran layar secara fisik dan resolusi pada masing-masing piranti.
4. Keterbatasan input pada masing-masing piranti mobile.
5. Ketahanan baterai yang berbeda pada setiap piranti mobile.

3.2 iOS

iOS adalah sistem operasi seluler paling canggih di dunia yang merupakan dasar dari iPhone, iPad, dan iPod touch. Hadir dengan kumpulan aplikasi dan fitur yang memungkinkan Anda melakukan hal sehari-hari, dan hal tertentu yang tidak dilakukan setiap hari, secara intuitif, simpel, dan menyenangkan.

Dengan antarmuka yang mudah digunakan, beragam fitur luar biasa, dan keamanan tingkat tinggi, iOS adalah fondasi untuk iPhone, iPad, dan iPod touch. Didesain agar berfungsi dengan baik dan tampak indah, sehingga tugas yang paling sederhana pun jadi lebih menarik. Dan karena iOS dirancang untuk memaksimalkan teknologi canggih yang ada di dalam perangkat keras Apple, maka Anda akan selalu memiliki perangkat paling mutakhir (Apple).

3.3 Profil

Profil merupakan data yang memperkenalkan sesuatu secara mendetail. Atau menurut KBBI profil

sendiri adalah grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Dalam konteks tim basket, maka profil akan memberikan fakta tentang hal-hal yang menyangkut sebuah tim basket.

3.4 Tim Basket

Tim Basket merupakan sebuah kelompok yang berisikan pemain basket dan staf kepelatihan serta perangkat pendukung lainnya. Tim Basket umumnya merepresentasikan sebuah sekolah, universitas, daerah, atau negara. Kompetisi yang diikuti juga berdasarkan divisi yang mereka representasikan.

3.5 Live Score

Salah satu metode paling baru dan populer untuk mengikuti sebuah pertandingan (Olahraga) secara online. Dengan menampilkan kedudukan sementara beserta detail-detail deskripsi pertandingan, komentar, opini, maupun humor. Biasanya dipublikasikan melalui media email, sms, website, atau aplikasi. Sering juga digunakan untuk menampilkan kedudukan *poll voting* (Murray, 2010).

3.6 Statistika

Statistika adalah ilmu yang mempelajari bagaimana merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi, dan mempresentasikan data. Singkatnya, statistika adalah ilmu yang berkenaan dengan data. Statistika

merupakan ilmu yang berkenaan dengan data, sedang statistik adalah data, informasi, atau hasil penerapan algoritma statistika pada suatu data.

3.7 Statistik Basket

Statistik dalam pertandingan basket mungkin membingungkan bagi yang tak akrab karena menggunakan istilah dalam bahasa Inggris yang disingkat. Namun, angka-angka itu biasanya memuat data standar, seperti nama pemain, nomor pemain, dan berapa menit ia dimainkan. Ada pula jumlah field goal atau jumlah lemparan yang tepat sasaran (disingkat FG), jumlah lemparan bebas atau free throw (disingkat FT), jumlah lemparan tiga angka (3P), jumlah asis (AST), jumlah bola yang memantul di papan akibat lemparan meleset atau rebound (REB), jumlah pelan ggaran atau foul (F), jumlah bola yang hilang atau turnover (TO), dan jumlah bola yang dicuri dari lawan atau steal (S) (Wahyudi, 2013).

JNE BANDUNG UTAMA																											
NO	PLAYER	MIN	FGM	FGA	FG	2PM	2PA	2P	3PM	3PA	3P	FTM	FTA	FT	OR	DR	TR	AS	TO	ST	BL	PF	EF	PTS			
20	Teddy Apriyana Romadonsyah	31.23	3	12	25%	2	6	33%	1	6	17%	3	8	38%	1	6	7	1	1	0	0	2	5.00	10			
23	Gian Gumilar	28.03	4	9	44%	3	6	50%	1	3	33%	0	0	0%	1	1	2	0	3	0	0	1	3.00	9			
52	Suriyadin Suriyadin	23.73	2	7	29%	2	3	67%	0	4	0%	1	2	50%	0	2	2	0	0	0	0	0	2.00	5			
3	Iqbal Firdaus	11.47	2	6	33%	1	4	25%	1	2	50%	0	0	0%	0	0	0	0	1	2	0	2	1.00	5			
16	Andre Tiara	21.36	1	4	25%	1	3	33%	0	1	0%	0	0	0%	2	3	5	1	0	0	0	3	2.00	2			
10	Tri Wijoyo Wilopo	13.97	0	2	0%	0	1	0%	0	1	0%	2	2	100%	0	3	3	1	0	0	0	1	3.00	2			
12	Ridwan Ginanjar Fathurahman	7.97	0	2	0%	0	2	0%	0	0	0%	1	2	50%	2	1	3	0	0	0	1	2	1.00	1			
88	Lutfi Agus	0.00	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	0			
17	Haritsa Herludityo	11.48	0	6	0%	0	2	0%	0	4	0%	0	0	0%	1	0	1	0	1	0	0	1	-8.00	0			
5	Fitra Afriana Akbar	17.06	0	2	0%	0	1	0%	0	1	0%	0	0	0%	0	4	4	0	0	1	0	2	0.00	0			
9	Untung Gendro Maryono	23.79	0	3	0%	0	3	0%	0	0	0%	0	0	0%	0	4	4	0	5	0	0	4	-6.00	0			
11	Daniel Eka Putra	9.92	0	1	0%	0	1	0%	0	0	0%	0	0	0%	2	1	3	0	3	0	3	1	1.00	0			
TEAM																3	9	12	0								
TOTAL		12	54	22%	9	32	28%	3	22	14%	7	14	50%	12	34	46	3	14	3	4	19	23.00	34				

Gambar 3.1 Statistik Pertandingan JNE Bandung Utama

3.8 Real-Time

Real-time adalah istilah yang sering digunakan untuk membedakan pelaporan, menggambarkan, atau bereaksi terhadap peristiwa pada tingkat yang sama dan kadang-kadang pada saat yang sama saat mereka terungkap, daripada mengompresi penggambaran atau menunda laporan atau tindakan.

Real-time adalah kata yang fleksibel. Jika ada jaringan dengan kecepatan 1 kbit / s dan sistem yang dirancang dapat memberikan output lebih cepat dari 1 kbit / s, itu akan menjadi sistem real-time terhadap jaringan itu. Jadi, itu tergantung pada kecepatan jaringan dan tidak ada batas kecepatan yang ketat atau standar tetap untuk memutuskan apakah sebuah sistem adalah real-time atau tidak.

Fitur *Real-Time* memungkinkan Anda memantau langsung aktivitas yang sedang terjadi di situs atau aplikasi. Laporan diperbarui terus menerus dan setiap klik dilaporkan segera setelah terjadi. Misalnya, Anda dapat mengetahui jumlah orang yang ada di situs Anda saat ini, laman atau peristiwa yang berinteraksi dengan mereka, dan konversi sasaran mana yang terjadi (Google).

3.9 Near Real-Time

Berkaitan dengan *delay*, dengan pengolahan data otomatis, antara terjadinya peristiwa dan penggunaan data yang telah diproses, misalnya,

untuk menampilkan atau *feedback* dan untuk keperluan mengontrol sesuatu. Catatan 1: Misalnya, tampilan near real-time menggambarkan suatu peristiwa atau situasi seperti yang ada pada saat ini tetapi waktu tampilnya tertunda oleh waktu pemrosesan. Catatan 2: Perbedaan antara near real time dan real time agak samar-samar dan harus didefinisikan untuk situasi yang dihadapi. Kontras dengan real time. 2. Berkaitan dengan ketepatan waktu data atau informasi yang telah tertunda oleh waktu yang dibutuhkan untuk komunikasi elektronik dan pengolahan data otomatis. Ini berarti bahwa tidak ada penundaan yang signifikan. (*Glossary of Telecommunication Terms*)