

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI DAN PROMOSI OLAHRAGA CRICKET BERBASIS ANDROID**

**(Studi Kasus Pada Pengurus Cricket Lampung.Wayhalim Bandar Lampung)**

Oleh

Muhammad Saputra

18110501220

Media *edukasi* dikembangkan sebagai sarana pengenalan sebetulnya bukan hal salah karena game bersifat menghibur. Provinsi Lampung memiliki Olahraga Cricket masih terdengar asing, banyak masyarakat Lampung yang belum mengetahui mengenai Olahraga ini, padahal untuk provinsi Lampung telah memiliki Tim Olahraga Cricket yang telah mengikuti kejuaraan nasional (Kejurnas) dan Pekan Olahraga Nasional (PON). Cricket Lampung juga telah menggelar perlombaan antar pelajar yang di laksanakan di Kabupaten Tulang Bawang Barat. Walaupun udah ada nya perlombaan antar pelajar, masih banyak pelajar yang kurang memahami Olahraga ini disebabkan minim nya latihan dan padat nya jam sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah GDLC dan akan diimplementasikan menggunakan Java dan MySQL. Sistem ini akan diuji menggunakan metode ISO 25010. Hasil penelitian ini adalah aplikasi ini dapat menjadi media Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket serta memudahkan dalam mendapatkan informasi yang lebih baik dan juga pengalaman menarik mengenai Cricket.

**Kata Kunci :** *Edukasi, Cricket, GDLC dan ISO 25010*