

Bab 1

Pengenalan Produk

1.1. Latar Belakang

Olah raga futsal merupakan olah raga yang sedang banyak digandrungi oleh masyarakat luas baik kaum lelaki maupun perempuan. Hal tersebut ditandai dengan menjamurnya tempat penyewaan lapangan futsal, yang menyediakan tempat bagi masyarakat untuk menyalurkan hobinya tersebut.

Namun dalam proses bisnis nya, penyedia jasa sewa lapangan futsal masih memakai cara manual dalam melayani pelanggannya. Pelanggan harus datang ke tempat penyewa lapangan futsal, untuk dapat melihat atau mencari jam yang kosong untuk dapat menyewa lapangan tersebut.

Dengan adanya aplikasi “Futsal *Online*”, pelanggan tidak perlu datang ke tempat penyedia sewa lapangan futsal hanya untuk melihat atau memesan lapangan. Pelanggan dapat melihat langsung jadwal mana saja yang sudah terisi ataupun yang kosong sekaligus menyewa lapangan diwaktu yang kosong melalui aplikasi “Futsal *Online*” yang bersifat *online*.

Namun untuk membuat sistem tersebut pemilik tempat penyewa lapangan futsal harus memiliki biaya lebih untuk penyediaan serta perawatan untuk membangun aplikasi tersebut.

Aplikasi “Futsal *Online*” dibangun menggunakan sistem yang bersifat SaaS (*Software as a Service*). Dimana penyedia jasa sewa lapangan futsal dapat menggunakan aplikasi tersebut tanpa harus menyediakan biaya ataupun perawatan tambahan untuk membangun sistem informasi tersebut.

Software as a Service (SaaS) merupakan model aplikasi berbasis *software* yang disediakan dari layanan *Cloud Computing*. Dimana pada layanan tersebut, klien dapat menggunakan software yang dibutuhkan tanpa harus melakukan maintenace dan update pada aplikasi tersebut. Klien akan selalu mendapatkan update setiap saat, apabila *provider* meng-update aplikasi tersebut.

Untuk itu penulis mencoba membangun aplikasi pengelola lapangan futsal yaitu “Futsal *Online*” berbasi *Software as a Service* sebagai topik pembahasan untuk mengikuti sidang karya akhir di kampus Universitas Telkom.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi “Futsal *Online*” ini adalah sebagai berikut.

- a. Menyediakan layanan bagi pelaku usaha penyewa lapangan futsal dalam proses bisnisnya.
- b. Mempermudah pelanggan untuk melihat dan membooking lapangan futsal.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Alur kerja aplikasi “Futsal *Online*”.
- b. Tidak membahas masalah *Cloud Computing* secara menyeluruh.

1.4. Sistematika Penulisan

- a. Bab 1 Menjelaskan latar belakang, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.
- b. Bab 2 Menjelaskan arsitektur sistem.
- c. Bab 3 Menjelaskan pembuatan simulasi.
- d. Bab 4 Menjelaskan penggunaan simulasi.
- e. Bab 5 Berisi penutup yang terdiri dari hambatan yang dialami dan saran pengembangan produk