

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1. Latar belakang

Perkembangan teknologi telekomunikasi *selular* berawal dari keinginan orang untuk dapat berkomunikasi tanpa harus terpaku pada suatu tempat saja melainkan dapat bergerak bebas sesuai dengan keinginan orang tersebut. Salah satu dari bagian itu adalah berupa pesan singkat yang biasa disebut SMS (Short Messaging Service). SMS merupakan salah satu fitur GSM yang di kembangkan dan distandarisasi oleh ETSI yaitu badan standar telekomunikasi Eropa yang menstandarisasikan SMS dan fitur-fitur GSM lainnya. Seperti halnya teknologi lain, meluasnya penggunaan SMS juga munculnya aplikasi dan model penggunaan baru. Penggunaan SMS pada saat ini sangat banyak digunakan oleh pengguna telepon *seluler*, hal ini dikarenakan biaya yang sangat murah dan kegagalan penerimanya sangat kecil. Seiring dengan maraknya penggunaan media SMS saat ini, sangatlah membantu kita dalam membuat layanan berbasis SMS yang mudah dalam pengoperasiannya. Saat ini penggunaan SMS tidak untuk kepentingan komersil maupun untuk informasi saja, tetapi di gunakan juga untuk kepentingan sosial seperti beramal melalui SMS dan masih banyak lagi jasa-jasa yang menggunakan media ini.

Sepertinya hingga saat ini hampir semua aplikasi berfokuskan ke dalam SMS, *handphone* pun sekarang bukan merupakan barang mewah. Dari data tersebut di atas, bisa di lihat bahwa dukungan teknologi akan penerapan SMS dalam keseharian sudah meluas dan makin murah. Pemanfaatan media SMS ini pun berkembang dengan pesat.

Pada Gramedia pemesanan barang yang dilakukan seperti pada umumnya, dimana pelanggan harus datang langsung sehingga membuat

terjadinya ketidak efisienan baik dalam bentuk waktu dan biaya, sehingga perlu alternatif lain diantaranya yaitu dengan metode SMS Gateway yang akan membuat pesanan transaksi akan lebih mudah dilakukan.

### **1. 2. Isi Rumusan Pemecahan Masalah**

Permasalahan yang dihadapi pada Gramedia Pangkalpinang antara lain :

- a. Pemesanan barang pada Gramedia Pangkalpinang masih dilakukan secara manual.
- b. Pembuatan laporan yang membutuhkan waktu yang lama.
- c. Pelanggan selalu mengeluh pada saat akan melakukan pemesanan. Entah itu telepon sibuk, tidak ada jawaban dan lain-lain.

### **1. 3. Identifikasi Masalah**

Pada PT. Gramedia belum memiliki sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memesan barang secara online.

### **1. 4. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang dan masalah sebelumnya telah dikemukakan, tujuan penulis antara lain :

- a. Merancang aplikasi berbasis SMS yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan barang.
- b. Menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh pelanggan.

### **1. 5. Manfaat Penelitian**

Untuk melayani konsumen yang tidak memiliki waktu dan kesempatan untuk membeli buku-buku secara langsung ke PT. Gramedia.

### **1. 6. Ruang Lingkup**

Penulisan SMS *Gateway* ini hanya sebatas pada *Aplikasi* pemesanan barang, *database* barang dan *database* pelanggan saja. Untuk masalah penghitungan biaya sudah dimiliki oleh perusahaan ini. Agar pemesanan

barang berjalan dengan lancar, pelanggan harus melakukan pendaftaran nomor *handphone* untuk di simpan dalam *database* perusahaan.

Aplikasi ini menggunakan system operasi windows dengan bahasa program Java JDK1.5.0\_06 dengan menggunakan *database* MySql-Front.

## 1. 7. Tahap Penelitian

Dalam tahapan ini ada beberapa penelitian yang harus di atur dalam melakukan sebuah penelitian, antara lain :

### a. Pengumpulan Data

Beberapa metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dan informasi-informasi pelengkap untuk mempermudah analisa dan perancangan aplikasi SMS ini, antara lain :

#### a. Metode kepustakaan (Library Research)

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui buku-buku atau sumber bacaan lainnya serta beberapa situs *internet* yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan aplikasi yang sedang dianalisa dan dirancang.

#### b. Metode Wawancara

Dengan cara melakukan wawancara dengan pihak yang melakukan pengelolaan data pemesanan barang di Gramedia Pangkalpinang untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dan mendiskusikan aplikasi yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut.

### b. Analisis

Dalam hal ini implementasi, akan dilakukan pembahasan mengenai hasil dari system aplikasi ini dan disertai dengan analisa system ini.

### c. Rancangan

Dalam hal ini implementasi, akan dilakukan pembahasan mengenai hasil dari system aplikasi ini dan disertai dengan analisa sytem ini.

#### **d. Implementasi**

Dalam implementasi, akan dilakukan pembahasan mengenai hasil dari system aplikasi ini.

### **1. 8. Sistematika Penulisan**

Untuk menghasilkan skripsi yang baik sekaligus memperjelas ini, maka sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi 5 (lima) Bab, di mana uraian singkat mengenai isi tiap bab adalah sebagai berikut :

- BAB I : PENDAHULUAN**  
 Bab ini berisikan latar belakang perancangan skripsi, gambar umum permasalahan yang dihadapi, tujuan yang ingin di capai, lingkup permasalahan, serta metode perancangan dan sistematika.
- BAB II : LANDASAN TEORI**  
 Bab ini merupakan pembahasan tentang relevansi teori-teori yang digunakan, yang relevan dengan topik skripsi dari mulai teori yang bersifat umum, khusus, sampai teori tentang perangkat lunak yang mendukung perancangan *SMS Gateway*.
- BAB III : ANALISA MASALAH dan PERANCANGAN PROGRAM**  
 Bab ini berisikan permasalahan yang ada serta rancangan program *SMS gateway* yang akan dibuat.
- BAB IV : IMPLEMENTASI**  
 Bab ini berisikan pembahasan mengenai implementasi di sertai dengan analisa sistem ini.
- BAB V : PENUTUP**  
 Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.