

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat baik perangkat keras maupun perangkat lunak, sehingga hampir sebagian pekerjaan manusia telah dapat terselesaikan dengan computer. Dengan demikian, komputer merupakan alat bantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Salah satu alasan mengapa komputer lebih cenderung dikatakan sebagai alat bantu manusia adalah kecepatan dan ketepatan prosesnya yang lebih di andalkan.

Tidak hanya itu, perkembangan teknologi yang cukup pesat juga di alami oleh *mobile phone* (HP). Berkembangnya teknologi HP selalu diimbangi oleh fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh provider jaringan komunikasi baik GSM maupun CDMA, salah satu fasilitas yang banyak dipakai oleh para pemakai HP adalah *Short Message Service* (SMS).

SMS adalah layanan yang disediakan provider berupa pesan singkat yang dapat dikirim maupun diterima oleh pengguna HP. SMS dinilai sangat praktis, murah dan efisien karena perilaku pengguna HP saat ini dapat dikatakan bahwa setiap SMS yang masuk pasti akan dibaca karena HP bersifat personal, selain itu secara psikologi bahwa seseorang selalu ingin dianggap penting sehingga apapun SMS yang masuk orang pasti akan membuka dan membacanya. Selain itu SMS juga dapat dikolaborasi dengan sistem informasi berbasis komputer.

Didalam dunia ekonomi, penerapan teknologi untuk mempromosikan produk/jasa kepada para *customer* menggunakan cara yang lama, yaitu

membagikan brosur, spanduk untuk disampaikan kepada *customer*. *Customer* selalu ingin mengetahui update produk dari suatu produsen atau toko-toko tertentu dengan lebih cepat tanpa harus menunggu ada orang yang menyebarkan brosur atau menunggu spanduk baru di pasang dipusat keramaian/pinggir jalan, meskipun sekarang sudah banyak yang memanfaatkan media online seperti website dan lain-lain, tapi tidak semua *customer* bisa membuka media online setiap hari. Dari permasalahan tersebut maka sangat mendukung untuk dilakukan suatu penelitian guna membangun sistem informasi sebagai pemecah permasalahan. Maka dari itu penulis mengangkat judul **“Sistem Informasi Toko Komputer VJ MULTIMEDIA Berbasis SMS Gateway”**. Sistem ini nantinya akan mempermudah *customer* untuk memantau dan mengetahui harga dan produk terbaru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana membangun aplikasi SMS Gateway yang dapat membantu *customer* untuk mengetahui update harga dan produk terbaru?

1.3 Batasan Masalah

Melihat masalah yang ada, maka diberikan batasan-batasan masalah, sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat dikhususkan sebagai layanan informasi dari toko komputer VJ Multimedia.
2. Hasil dari layanan informasi toko komputer ini berupa SMS balasan yang dikirim oleh sistem meliputi informasi promo, update harga, update stok barang, update produk terbaru.
3. Sistem ini mudah diakses oleh *customer* yang sudah melakukan *registrasi* terlebih dahulu.
4. Pesan SMS balasan dari sistem dapat diterima dengan cepat apabila tidak ada gangguan jaringan operator yang sedang digunakan, baik yang digunakan untuk sistem maupun *user*. Namun jika terjadi gangguan jaringan pada operator maka status SMS tersebut akan *pending* dan apabila status tersebut melampaui batas waktu yang telah ditentukan maka SMS akan mengalami kegagalan pengiriman proses.
5. Perangkat lunak yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini :
 - a. Database MYSQL
 - b. Gammu
 - c. Xampp
 - d. Notepad++

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai, yaitu :

1. Sebagai prasyarat kelulusan jenjang Strata Satu

2. Mempermudah penyampaian informasi, dalam hal ini yaitu informasi toko komputer VJ Multimedia.
3. Dapat membuat sistem yang mampu berinteraksi dengan manusia sehingga informasi dapat diperoleh secara cepat, akurat, dan hemat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Membantu serta mempermudah *customer* dalam memperoleh informasi barang dan harga.
2. Membantu kepada pihak *toko* untuk memberikan informasi barang dan update harga kepada *customer* mereka dengan cepat dan efisien.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Memahami permasalahan yang ada, selanjutnya dilakukan analisa dengan mengumpulkan beberapa pengetahuan yang berkaitan dengan permasalahan.

2. Pengumpulan Data

- a. Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara dengan pihak terkait, sehingga fakta atau data dapat diperoleh secara langsung dan tepat yang berhubungan dengan objek.

b. Pengamatan (*Observasi*) Kearsipan

Melakukan pengamatan-pengamatan terhadap catatan atau dokumen dari pihak yang bersangkutan.

c. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data-data yang diperlukan melalui buku-buku, artikel, atau literatur yang lain berhubungan dengan objek permasalahan.

3. Analisis Data

Pada tahapan ini, melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan agar dapat menemukan permasalahan yang harus diselesaikan. Kemudian menganalisis kebutuhan sistem yang digunakan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem yang baru, serta mendefinisikan pengguna yang berhubungan dengan sistem. Setelah itu mengidentifikasi tentang kelayakan dari sistem yang akan dibuat apakah pembangunan sistem tersebut layak untuk dilakukan.

4. Perancangan

Perancangan dilakukan setelah mendapat kebutuhan dalam bentuk konsep diubah menjadi spesifikasi yang riil. Dalam tahap ini melakukan perancangan terhadap proses, database, maupun interface.

5. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi sistem desain, desain database dan desain grafis.

6. Ujicoba Program

Ujicoba dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi ini sudah dapat berjalan dengan baik sesuai apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran tentang isi dari penulisan ini secara sistematis disusun menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang merupakan penunjang didalam perancangan dan pembahasan penelitian.

BAB III : ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum objek penelitian, perancangan sistem, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis dan kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap implementasi sistem, meliputi : ujicoba program, uji coba sistem, pemeliharaan, dan *interface*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran guna memperbaiki dalam pengembangan sistem.

