

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini manusia seolah tidak bisa terlepas dari alat komunikasi mereka sehari-hari seperti telepon genggam atau yang lebih dikenal dengan sebutan handphone. Hampir semua komponen masyarakat memiliki alat komunikasi yang satu ini. Kemudahan pemakaiannya serta harganya yang mulai terjangkau oleh masyarakat luas membuat alat canggih ini begitu populer di masyarakat. SMS (*Short Message Service*) adalah salah satu dari layanan handphone yang berfungsi mengirim maupun menerima pesan singkat yang berbasis text yang disediakan oleh operator seluler.

Hampir semua orang telah merasakan manfaat dari teknologi seluler baik yang menggunakan teknologi GSM maupun CDMA mengingat tarif dari layanan SMS yang semakin murah membuat banyak yang memanfaatkannya untuk saling berbagi informasi bagi sesama kerabat maupun perkumpulan organisasi yang dapat menjadi nilai lebih dalam rangka meningkatkan pelayanan informasi kegiatan bagi para anggota dalam hal ini organisasi fans club Juventus Club Indonesia Chapter Jogja (JCI JOGJA).

Untuk dapat memudahkan kinerja dari divisi publikasi dalam hal pemberian informasi kegiatan JCI JOGJA dan sekaligus memudahkan para

anggotanya dalam mengakses info-info kegiatan dari JCI JOGJA maka diperlukan layanan yang interaktif. Aplikasi SMS Gateway merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan aplikasi lain yang berbasis SMS. Baik hanya sekedar untuk kirim dan terima SMS, hingga untuk layanan SMS seperti Kuis SMS, Polling SMS, remote, SMS-Web dan berbagai kegunaan lainnya.

Sesuai dengan penjelasan yang diuraikan di atas, maka penulis bermaksud memilih judul skripsi “Aplikasi SMS Gateway Info Kegiatan Dan Keanggotaan Juventus Club Indonesia Chapter Jogja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis SMS gateway sebagai media informasi dan komunikasi untuk membantu keberlangsungan proses pemberian informasi pada organisasi fans klub Juventus Club Indonesia Chapter (JCI) Jogja ?
2. Bagaimana agar para *member* JCI dapat mengakses informasi kegiatan dari organisasi dalam rangka mengikuti kegiatan dan mengetahui info terkini dengan memanfaatkan media SMS ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun sistem diperlukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi ini dibangun dengan berbasis aplikasi web dan memanfaatkan open source script bernama GAMMU sebagai sistem yang mengelola proses pemesanan.
3. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah anggota Juventus Club Indonesia Chapter Jogjakarta (JCI JOGJA) untuk mengakses informasi kegiatan dan membership.
4. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak MySQL, Visual Basic, dan GAMMU.
5. Merupakan stand-alone application dan tidak terhubung dengan jaringan tertentu.
6. Aplikasi ini membutuhkan transmitter berupa USB modem atau telepon seluler tertentu yang digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu divisi publikasi khususnya dan semua membership pada umumnya.
2. Mengatasi dalam memberikan informasi kegiatan dengan mudah melalui ponsel.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian bagi Penulis:

- a. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 (Strata satu) pada perguruan tinggi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah keterampilan penulis tentang teknologi mobile sms gateway dan secara langsung mengaplikasikannya.

2. Manfaat Penelitian bagi JCI Jogja :

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan fungsi sistem sehingga dapat membantu organisasi JCI Jogja dalam memberikan pelayanan informasi bagi para anggotanya.
- b. Memberikan informasi yang praktis dan efisien bagi para anggota JCI Jogja.

3. Manfaat Bagi Pembaca :

- a. Menambah wawasan , pengetahuan , serta pemahaman tentang SMS Gateway.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian dengan permasalahan yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Kepustakaan

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

2. Metode Wawancara

Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada petugas admin di JCI Jogja.

3. Metode Kearsipan

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dari sumber-sumber. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, visi misi, dan struktur organisasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi, penulis menyusun dalam format sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi SMS Gateway pengelolaan data member.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis kelemahan sistem, kebutuhan sistem, kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini akan membahas penerapan rencana perancangan yang diajukan, kegiatan implementasi, dan prosedur dari penggunaan sistem baru dan manual program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari seluruh isi penulisan laporan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bahan literatur dalam pembuatan laporan skripsi.

