

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Short Message Service (SMS)* merupakan salah satu layanan yang disediakan oleh telepon seluler yang paling populer saat ini karena penggunaannya yang relatif mudah dan biaya yang harus dikeluarkan pun relatif murah, serta telah menjadi *tren* bahkan gaya hidup baru tersendiri saat ini. SMS adalah sebuah teknologi yang memungkinkan untuk menerima maupun mengirim pesan antar telepon seluler. Dengan pola kehidupan masyarakat Indonesia yang sudah relatif maju, dapat dipastikan bahwa hampir semua orang saat ini sudah memanfaatkan salah satu dari layanan yang disediakan oleh telepon seluler yaitu SMS. Saat ini SMS tidak saja digunakan untuk komunikasi antar individu pengguna telepon seluler, kini layanan SMS pun dipakai oleh para pebisnis untuk melebarkan sayapnya dan mengeruk keuntungan dari para pengguna telepon seluler. Para pebisnis biasanya memilih layanan SMS ini karena SMS merupakan salah satu layanan yang interaktif dan dapat menambah kenyamanan dan kepuasan bagi pelanggan. Layanan SMS ini pun cukup efektif pula sebagai media promosi dan marketing pada suatu perusahaan.

Nymphaea Spa-Salon Yogyakarta merupakan salah satu dari sekian banyak salon khusus wanita yang ada di Indonesia khususnya di Yogyakarta. Saat ini salon tersebut telah memiliki banyak pelanggan baik yang terdaftar sebagai *member* maupun tidak. Saat ini Nymphaea Spa-Salon mengandalkan beberapa

situs jejaring sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* sebagai media untuk promosi. Hal tersebut tentu kurang maksimal karena tidak semua pelanggan rajin membuka situs jejaring sosial mereka atau bahkan ada pelanggan yang tidak memiliki *account* di salah satu situs jejaring sosial tersebut. Maka dari itulah muncul sebuah ide untuk membuat aplikasi *SMS Gateway* yang bertujuan untuk memberikan informasi-informasi promo dan diskon yang sedang berlaku di salon tersebut. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu **“Perancangan Aplikasi SMS Gateway Sebagai Media Penyampai Informasi Dan Promosi Pada Nymphaea Spa-Salon Yogyakarta”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah bagaimana sebuah aplikasi *SMS Gateway* dapat memberikan informasi tentang promo dan diskon apa saja yang sedang berlangsung pada salon tersebut?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penulisan skripsi antara lain:

1. Perancangan aplikasi ini menggunakan NetBeans sebagai editor program, untuk *database* menggunakan MySQL.

2. Aplikasi ini hanya terbatas untuk mengirimkan informasi-informasi promo dan diskon yang sedang berlaku di salon tersebut secara berkala.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Penelitian dimaksudkan untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Peneliti dapat merancang sebuah aplikasi SMS *Gateway*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

## 2. Bagi Nymphaea Spa-Salon

- a. Memperoleh masukan dari lembaga pendidikan melalui mahasiswa yang sedang atau telah selesai melaksanakan penelitian.
- b. Menjalin hubungan baik dengan lembaga pendidikan, khususnya STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 3. Bagi Akademik

- a. Terjalannya hubungan baik antara STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan Nymphaea Spa-Salon.
- b. Mendapat umpan balik guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sehingga dapat mempelajari strategi pemasaran dalam bidang bisnis.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang ditempuh dalam penelitian yang bertujuan untuk pengumpulan data, diantaranya:

#### 1. Metode Observasi

Metode ini adalah metode penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

## 2. Metode Kearsipan

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

## 3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

## 4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan dan informasi-informasi yang diakses lewat media *internet*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab akan menjelaskan masalahnya sesuai dengan tatanan penulisan skripsi.

## BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas sistem secara umum, dan sedikit penjelasan mengenai perangkat lunak serta teori-teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi yang akan dibangun.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengulas tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

## BAB V PENUTUP

Pada BAB V ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan.