

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya kebudayaan manusia, teknologi pun juga turut berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi yang pesat ini membuat manusia memiliki inovasi-inovasi cemerlang dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini membuat hubungan komunikasi dan interaksi antar sesama manusia menjadi berkembang.

Dahulu, manusia berkomunikasi dengan sesamanya secara langsung. Namun dengan semakin canggih teknologi, komunikasi dapat dilakukan secara tidak langsung. Teknologi tersebut antara lain telepon, radio dan *Short Message Service (SMS)*.

*Short Message Service (SMS)* merupakan salah satu fasilitas komunikasi yang terdapat pada perangkat bergerak (*mobile device*) atau perangkat tetap yang menggunakan format teks. *SMS* merupakan fasilitas komunikasi yang paling banyak digunakan. Alasannya adalah karena fasilitas ini murah, relatif cepat dan fleksibel. Seiring dengan kemajuan teknologi, *SMS* tidak hanya digunakan untuk komunikasi antar individu pengguna *handphone* melainkan mulai dikembangkan sebagai media perantara yang dinamakan *SMS gateway*. *SMS gateway* digunakan untuk

berbagi layanan, bisnis dan pengontrolan yang diantaranya kuis, polling, forum, dan pemesanan barang.

“RingRoad Pets Shop” merupakan toko dan klinik hewan yang memiliki banyak pelayanan diantaranya berupa penjualan makanan hewan peliharaan dan memberikan iklan tentang hewan peliharaan. Sistem penjualan yang ada pada “RingRoad Pets Shop” masih belum efisien serta sistem iklan masih dalam bentuk kertas yang ditempel pada kaca atau dinding hal ini mempersulit pelayanan pada pelanggan “RingRoad Pets Shop”.

Tujuan pengembangan Aplikasi *SMS Gateway* ini membangun sebuah sistem informasi sehingga pelanggan dapat mengetahui informasi yang ada pada “RingRoad Pets Shop”. Pelanggan mengirim *SMS* maka sistem *SMS Gateway* akan membalas *SMS* secara langsung dan otomatis. Pengembangan Aplikasi *SMS Gateway* ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan membeli makanan melalui *SMS*, serta member dapat menerima iklan terbaru mengenai hewan peliharaan yang dikirim oleh sistem *SMS Gateway* secara *broadcast* “RingRoad Pets Shop”.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil topik untuk dijadikan tugas akhir dengan judul “MEDIA PENJUALAN MAKANAN DAN IKLAN HEWAN PELIHARAAN DI RINGROAD PETS SHOP BERBASIS SMS GATEWAY”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penulisan Tugas Akhir ini, rumusan masalah yang ada antara lain :

Bagaimana informasi penjualan makanan hewan peliharaan di “RingRoad Pets Shop” dapat di akses melalui SMS oleh pelanggan?

## 1.3 Batasan Masalah

Menyederhanakan sebuah masalah dan menghindari kesalahan dalam pembahasan yang terlalu luas dan bertolak dari perumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan beberapa batasan-batasan masalah diantaranya :

1. Penerapan *SMS Gateway* sebagai media penjualan makanan dan iklan hewan peliharaan pada “RingRoad Pets Shop”.
2. Pelanggan dapat menjadi member setelah melakukan pembelian makanan hewan peliharaan di “RingRoad Pets Shop”.
3. Informasi iklan hewan peliharaan hanya dapat diterima oleh member “RingRoad Pets Shop”.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai persyaratan untuk kelengkapan dalam program studi Diploma Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta
2. Untuk membantu pihak “RingRoad Pets Shop” dalam memberikan informasi bagi member berupa :
  - a. Penjualan makanan hewan peliharaan
  - b. Iklan tentang hewan peliharaan

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Menjadi referensi atau acuan untuk melakukan analisa.
2. Memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman dalam merancang dan membuat suatu sistem informasi.
3. Dapat membantu pihak “RingRoad Pets Shop” dalam memberikan informasi.
4. Menjadi salah satu pilihan sumber informasi bagi member mengenai penjualan makanan hewan dan iklan tentang hewan peliharaan di “RingRoad Pets Shop”

## 1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Metode Sampling

Mengambil beberapa contoh data dan melakukan observasi sistem lama pada saat operasional yang akan digunakan sebagai contoh dalam pembuatan sistem baru ini. Parameter yang digunakan adalah data makanan hewan yang tersedia pada tempat tersebut.

### 2. Metode Survei

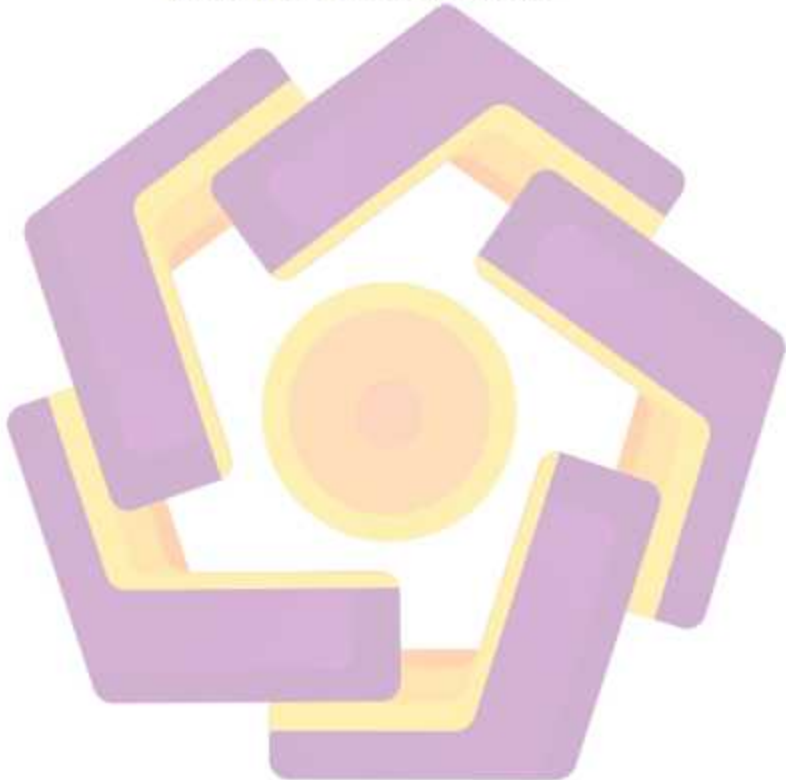
Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dan juga mengadakan wawancara langsung dengan sumber yang berhubungan dengan objek permasalahan, untuk memperoleh data yang diperlukan.

### 3. Metode Exsperimental

Melakukan proses uji coba pengkodean menggunakan bahasa pemrograman php dan penyimpanan data menggunakan database mysql. Penerapan sistem dilakukan pada objek dan *user* yang terlibat.

#### 4. Studi Literatur

Mencari, mempelajari dan merangkum berbagai macam literatur yang berkaitan dengan *SMS Gateway* serta teori yang berhubungan dengan aplikasi berbasis *SMS Gateway*.



## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisi latar latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang berisi pengenalan sistem informasi secara umum, konsep dasar pengembangan sistem, konsep desain sistem, konsep pengujian sistem, konsep dasar *SMS Gateway* dan komponen perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pembahasan pada Bab III akan dijelaskan sejarah pendirian yang meliputi gambaran umum organisasi dan analisis sistem dalam menyelesaikan permasalahan.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada Bab IV akan menjelaskan tentang implementasi pengembangan aplikasi *SMS gateway* pada Sistem Informasi Media Penjualan makanan dan Media Iklan hewan peliharaan di "RingRoad Pets Shop" Yogyakarta.

### BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, kelebihan program, kekurangan program dan saran dari hasil penelitian.