

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kebutuhan akan teknologi, baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi sangat tinggi dari mulai golongan menengah kebawah dan golongan menengah ke atas. Semua individu sangat membutuhkan teknologi untuk mempercepat perkembangan atau meningkatkan pembangunan baik pembangunan individu maupun kelompok.

Salah satu contoh perkembangan telekomunikasi yang biasa kita gunakan sehari-hari adalah *Short message Service*. *Short message Service* atau yang biasa kita singkat dengan SMS sendiri adalah sebuah teknologi yang memungkinkan untuk menerima maupun mengirim pesan antar telepon seluler. Teknologi ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1992 di Eropa oleh *European Telecommunication Standards Institute*, dan pada awalnya menjadi suatu standar untuk telepon nirkabel yang berbasis GSM (*Global System for Mobile Communications*). Namun teknologi lain seperti CDMA (*Code-Division Multiple Access*) dan TDMA (*Time-Division Multiple Access*) pun memasukkan SMS ini sebagai fitur standarnya.

Selain mudah dan murah, SMS juga merupakan alat komunikasi pengganti telepon. SMS tidak hanya digunakan untuk komunikasi antar individu pengguna

telepon seluler. kini SMS mulai dikembangkan sebagai media perantara yang dinamakan *SMS Gateway*. *SMS Gateway* adalah suatu platform yang menyediakan mekanisme untuk menghantarkan SMS dari peralatan mobile (HP, PDA Phone, dll) melalui *SMS Gateway shortcode*. *SMS Gateway* ini dapat digunakan untuk berbagai layanan, bisnis dan pengontrolan. seperti kuis, polling dan pemesanan barang. Suatu layanan yang semakin interaktif akan semakin menambah kenyamanan, kepuasan bagi pelanggan. Layanan interaktif yang dimaksud adalah layanan informasi yang interaktif dua arah antara perusahaan penyedia layanan dengan pelanggan, klien, rekan kerja atau mungkin calon pelanggan. Karenanya *SMS Gateway* bisa dimanfaatkan sebagai pendukung handal untuk melakukan pendekatan dengan pelanggan dan memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi. Maka, dalam hal ini penulis bermaksud untuk membuat bagaimana “Membangun *SMS Gateway* dalam layanan rental PlayStation dengan menggunakan PHP”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang dijabarkan diatas, maka penulis membuat perumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

Bagaimana “Membangun *SMS Gateway* dalam layanan rental PlayStation dengan menggunakan PHP” ?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan sistem layanan informasi penyewaan PlayStation berbasis teknologi SMS dengan media telepon seluler (khusus GSM).
2. Aplikasi yang akan dibangun adalah sebuah aplikasi layanan informasi penyewaan PlayStation menggunakan *SMS Gateway*.
3. Jenis informasi yang ditampilkan hanya terbatas pada teks.
4. Menggunakan PHP versi 5.2.3 sebagai bahasa pemrograman, MySQL 5.0.45 sebagai database dan NowSMS sebagai mesin *SMS Gateway*.
5. Masalah pengiriman dan penerimaan SMS oleh operator seluler tidak dibahas, begitu pula dengan sistem keamanan pada sistem informasi ini.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem yang mampu merespon setiap SMS yang berisi penyewaan PlayStation dari pelanggan.
2. Meningkatkan layanan informasi kepada pelanggan.
3. Mengetahui cara kerja SMS Gateway.
4. Menyediakan layanan informasi penyewaan PlayStation kepada pelanggan melalui media layanan pesan singkat (SMS).

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode studi pustaka. Metode ini untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek

penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan dijelaskan tentang pengenalan sistem, konsep dasar sistem, perangkat lunak yang digunakan dan juga perangkat keras yang direkomendasikan.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan menjelaskan gambaran umum tentang bisnis penyewaan PlayStation, analisis sistem untuk mengindensikasi dan mengevaluasi masalah, representasi pengetahuan, perancangan sistem, perancangan database, rancangan antarmuka pengguna.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini menguraikan tentang penjelasan sistem yang dibuat, yang berisi rencana implementasi, pembahasan dan manual program.

### 5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

