

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi, suatu kejadian yang menjadi penyebab berbagai alasan maraknya penggunaan teknologi informasi dimana – mana. Globalisasi cenderung merebak di negara berkembang yang merupakan sasaran dan target pemasaran negara maju. Misalkan saja contohnya adalah Indonesia yang menggunakan berbagai merk dari Amerika, Swiss, Jepang dan negara maju lain. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi masyarakat maupun negara. Dengan internet, hampir seluruh masyarakat mengerti dan paham apa itu guna dari internet, bahkan sudah menjadi mayoritas masyarakat Indonesia yang mengakses layanan internet untuk berbagai kepentingan. Dari sini saja sudah terlihat seberapa jauh globalisasi terutama dari segi teknologi informasi memberikan keuntungan bagi masyarakat penggunaannya.

Kemajuan teknologi informasi di Indonesia selain dari internet bisa dari penggunaan ponsel bagi kalangan – kalangan yang mampu membeli dan menggunakannya. Semakin banyaknya pengguna ponsel (telepon genggam) tentu saja mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Pertama, ponsel berfungsi untuk efisiensi waktu, menerima kabar dengan cepat dan bisa mengatur keperluan tertentu tanpa harus jauh – jauh bertatap muka. Kedua, ponsel yang bisa dipakai untuk mengakses internet memberi kemudahan pengguna untuk melihat data – data yang diperlukan dengan cara online. Ketiga, dengan menggunakan ponsel selain

efisiensi waktu dan tenaga, dampak yang dirasakan adalah efektivitas kinerja pada seseorang. Ketiga hal ini merupakan dampak positif yang mengubah pola hidup masyarakat sebelumnya.

Fokus yang dititik-beratkan dengan adanya kemajuan teknologi disini adalah di Yogyakarta khususnya. Sebutan 'Kota Pelajar' memang sebutan yang tepat karena banyaknya masyarakat yang merantau di Yogyakarta untuk menimba ilmu, baik pelajar maupun mahasiswa semua menjadi satu di Yogyakarta. Pelajar atau mahasiswa baik dari dalam maupun luar Yogyakarta memiliki hobi dan kesenangan sendiri-sendiri, seperti melakukan aktivitas organisasi, aktivitas lapangan maupun hobi lain khususnya membaca seperti membaca komik atau majalah.

Di Yogyakarta sendiri memiliki banyak persewaan komik dan majalah yang bisa dan biasa diakses pelayanannya oleh masyarakat yang suka menghabiskan waktu luang untuk membaca komik atau bacaan lain (novel, majalah, dll). Padatnya masyarakat terutama kaum pelajar dan mahasiswa yang mempunyai hobi membaca dan meminjam buku bacaan di persewaan – persewaan tertentu memberikan suatu gagasan tersendiri yakni perencanaan dan pencetusan pemakaian teknologi informasi yaitu pemanfaatan ponsel. Dengan adanya ponsel dan banyaknya masyarakat yang menggunakan layanan SMS (*Short Message Service*), penulis berusaha untuk memanfaatkan aplikasi SMS ini agar bisa memberikan manfaat positif baik untuk persewaan maupun pihak penyewa (masyarakat sebagai konsumen).

Oleh karena itu, penulis mengangkat judul “Aplikasi Pelayanan Informasi Data Komik pada Rental Komik Otaku Menggunakan SMS Gateway”. Lokus (tempat penelitian) dari penelitian ini adalah di rental komik Otaku yang beralamatkan di Jalan Langensari No.34 Yogyakarta. Fokusnya adalah perancangan dan pembuatan layanan SMS Gateway pada rental komik tersebut untuk memudahkan konsumen mengakses data keberadaan dan ketersediaan buku komik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi khususnya layanan SMS pada ponsel memberikan keuntungan sendiri bagi para pengguna. Intensitas penggunaan layanan SMS juga bisa dikatakan sangat dominan dalam kehidupan sehari – hari oleh beberapa kalangan misalkan pelajar dan mahasiswa. Melihat kondisi seperti ini penulis hendak membuat satu layanan yang menyediakan informasi data komik melalui SMS Gateway yang memudahkan konsumen mengetahui ketersediaan komik tanpa harus datang langsung ke persewaan komik. Dari penjelasan diatas, dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan, yaitu “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi SMS Gateway untuk mempermudah konsumen dalam mencari informasi keberadaan dan ketersediaan komik khususnya di Rental Komik Otaku?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini bertujuan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil adalah sebagai berikut :

1. Layanan berupa informasi ketersediaan dan keberadaan buku komik berdasarkan request keyword
2. Tidak membahas tentang provider telepon yang digunakan
3. Laporan hanya terbatas pada laporan data SMS masuk setiap bulannya
4. Tidak menyediakan fitur pemesanan/booking komik

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi para calon peminjam komik di Rental Komik Otaku dalam mengetahui keberadaan dan ketersediaan buku komik di rental tersebut.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan sarjana strata satu Program Studi Teknik Informatik STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Bagi Penulis

Sebagai penambah wawasan mengenai proses pembuatan sistem layanan yang memanfaatkan teknologi guna memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat sekarang yakni efisiensi dan efektivitas.

### b. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan SMS Gateway

### c. Bagi Rental Komik Otaku

Layanan SMS Gateway diharapkan memberikan dampak positif untuk meningkatkan nilai kualitas pelayanan, sehingga eksistensi Rental Komik Otaku mampu bertahan di tengah kemajuan teknologi dan padatnya persaingan dengan bidang usaha sejenis.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam perancangan aplikasi layanan informasi data komik Rental Komik Otaku antara lain :

### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian saat berlangsungnya proses peminjaman komik mulai dari peminjam masuk ke dalam obyek, sampai selesai melakukan transaksi peminjaman.

## 2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa karyawan Rental Komik Otaku, pemilik sekaligus sebagai manager, serta peminjam mengenai teknis dan system peminjaman atau penyewaan yang dilakukan di obyek penelitian.

## 3. Metode Kepustakaan

Penulis membaca literatur atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti sehingga ilmu dan terapan dalam pustaka dapat digunakan untuk data tambahan penulisan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan

#### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori proses pembuatan aplikasi SMS Gateway yang digunakan untuk pengembangan layanan informasi data komik

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini diuraikan analisis tentang aplikasi SMS Gateway dan perancangan aplikasi layanan informasi data komik menggunakan Gammu.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian terhadap hasil akhir pembuatan aplikasi layanan informasi data komik.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini menerangkan kesimpulan dan saran-saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

