

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memiliki telepon genggam (*mobile*) bukanlah hal yang istimewa lagi dikalangan masyarakat kita pada saat ini, selain memiliki daya pikat luar biasa kepada konsumen telepon genggam merupakan salah satu teknologi yang mengalami perkembangan signifikan dari tahun ketahun dan juga memiliki bentuk maupun model yang semakin unik, fitur yang semakin canggih, mudah digenggam dengan harga yang semakin mudah dijangkau oleh semua kalangan mulai dari orang dewasa bahkan anak-anak pun sudah memiliki telepon genggam. Dari banyaknya masyarakat yang memiliki telepon genggam ternyata masih sedikit orang-orang kita bisa memanfaatkan kecanggihan fitur teknologi tersebut.

Salah satu fitur dari telepon genggam yang di bahas kali ini adalah fitur WAP (*Wireless Application Protocol*). Sesuai dengan namanya WAP berbasis pada standar *internet* mempunyai beberapa protokol yang sudah dioptimasi untuk lingkungan *wireless*, seperti kebutuhan kompresi data, *long latency* dan keterbatasan *bandwith*, serta keterbatasan perangkat *wireless*. Disain dari informasi yang dikirimkan melalui WAP biasanya menggunakan format WML (*Wireless Markup Language*). WML ini mirip HTML (*Hyper Text Markup Language*), hanya lebih spesifik untuk perangkat *wireless* yang memiliki keterbatasan seperti di atas. Dengan WAP inilah layanan *Internet* dapat diberikan kepada pengguna telepon genggam, baik ketika ia sedang diam maupun saat

sedang bergerak. Secara populer WAP sering disebut juga sebagai *Mobile Internet*. Mengapa telepon genggam yang hanya memiliki teknologi seperti ini karena mudah dibawa kemana-mana dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja khusus yang memiliki telepon genggam dengan fitur *WAP-Ready*.

WAP juga bisa dijadikan sebagai tempat sarana penjual dan pembeli saling bernegosiasi tawar menawar secara elektronik layaknya transaksi bisnis secara *online* melalui Web. Belanja melalui *online* sungguh menarik selain koleksi yang lebih lengkap dan barang yang ditawarkan terjamin dalam kondisi bagus layak digunakan. Perkembangan ke depan bisnis secara *online* mulai terus menerus meningkat dan juga meningkatkan kualitas dan gengsi toko komputer tersebut dimata masyarakat.

Kebanyakan toko komputer yang ada di Indonesia masih sedikit menyediakan sebuah pelayanan yang dapat memanjakan konsumen, pada umumnya konsumen datang ke toko komputer melakukan transaksi lalu membeli *notebook* sesuai dengan keinginannya, hal ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan repot jika masih belum mempunyai referensi yang memadai dan jelas tentang *notebook* yang akan dibelinya.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan transaksi secara cepat tidak banyak membuang waktu dan memberikan sebuah referensi harga maupun informasi yang lengkap kepada konsumen agar bisa memilih *notebook* sesuai dengan kebutuhan.

Sistem ini akan menjadi satu aplikasi bantu bagi pelanggan dan pemilik toko komputer dalam rangka peningkatan pelayanan kepada pelanggan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas. Permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana memanfaatkan peluang pasar bisnis dengan membangun suatu aplikasi menggunakan teknologi WAP untuk pemesanan maupun penjualan Notebook.
- b. Bagaimana membuat suatu perangkat lunak (software) komputer yang dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan dan penjualan Notebook secara online dengan menggunakan teknologi WAP.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada aplikasi sistem WAP yang akan dibangun, maka dapat diambil batasan masalah diantaranya :

- a. Isi dari aplikasi sistem penjualan ini diantaranya sebagai media promosi notebook, informasi produk notebook dan sebagai perantara transaksi penjualan notebook secara online namun pembayaran menggunakan pelayanan secara offline seperti transfer via ATM dan transfer bank.
- b. Situs ini dibuat dengan aplikasi WAP dengan skrip WML menggunakan PHP dan data base MySQL.

- c. Perangkat yang digunakan untuk dapat mengakses situs wapsite ini adalah segala jenis telepon genggam dengan spesifikasi minimal harus mempunyai perangkat nirkabel yang telah dilengkapi dengan teknologi WAP 2.0/HTML (NetFront) dan juga memiliki fasilitas gprs 6 atau lebih.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sebuah perangkat lunak berbasis WAP yaitu sebuah situs wapsite yang dimanfaatkan sebagai media transaksi penjualan.
- b. Memperkaya kasanah ilmu pengetahuan khususnya dibidang ilmu komputer dan teknologi informasi khususnya dalam pembuatan aplikasi WAP
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Manfaat dalam melaksanakan penelitian adalah :

- a. Menjadi bekal yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan dan pembangunan bidang teknologi informasi dan pengabdian kepada masyarakat.
- b. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan wapsite.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

### a. Metode analisis

Analisa dilakukan pertama-tama dengan cara melakukan survey pada aplikasi system yang sudah ada sebelumnya. Setelah menganalisa kelebihan dengan kekurangan dari sistem tersebut, maka akan dirancang sebuah sistem baru yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

### b. Studi Kepustakaan

Dalam proses perancangan sistem akan mencari referensi buku-buku, artikel-artikel dan bahan yang berkaitan langsung dengan sistem baru yang akan dibuat.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang penulisan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam rancangan sistem ini membahas tentang analisis dan rancangan dalam pembuatan sistem, serta peralatan hardware dan software yang digunakan.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pembuatan sistem yang dibuat beserta pembahasannya.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

