

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan manusia. Hal ini terbukti dari semakin banyaknya proses yang dulunya dilakukan secara manual telah menjadi proses yang terkomputerisasi. Selain itu dengan adanya dukungan internet memungkinkan adanya hubungan yang jangkauannya semakin luas. Kemajuan teknologi telah banyak diaplikasikan dalam proses transaksi antara dua pelaku bisnis (transaksi). Salah satunya adalah dengan adanya *SMS Gateway*.

Pada prinsipnya, *SMS Gateway* adalah sebuah perangkat lunak yang menggunakan bantuan komputer dan memanfaatkan teknologi seluler yang diintegrasikan guna mendistribusikan pesan-pesan yang di-*generate* lewat sistem informasi melalui media SMS yang di-*handle* oleh jaringan seluler. Prinsip inilah yang akan diterapkan pada aplikasi *SMS Gateway* ini.

*SMS Gateway* kini sedang marak digunakan dalam berbagai bidang bisnis, salah satunya penjualan pulsa elektronik. Dengan menggunakan *SMS Gateway* orang-orang dapat melakukan transaksi penjualan pembelian pulsa secara otomatis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada diproses penjualan pulsa yang akan dicoba untuk diteliti oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelian pulsa dari pembeli ke retailer?
2. Bagaimana proses pembelian pulsa dari retailer ke server?
3. Bagaimana proses deposit pembeli ke retailer?
4. Bagaimana proses deposit retailer ke server?
5. Bagaimana proses lelang dilakukan?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membangun dan merancang sebuah sistem transaksi dengan memanfaatkan teknologi *SMS Gateway*.
2. Mengotomatisasi transaksi penjualan pulsa.
3. Membantu mempermudah terjadinya transaksi antara supplier pulsa dengan konsumennya.
4. Membantu admin dalam mengontrol setiap transaksi yang terdapat di perusahaannya.

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

*Developer :*

Sistem operasi Microsoft Windows XP Professional SP 2

Sistem Basis Data: MySQL client version: 5.0.41

Bahasa *Scripting*: Java.

*Editor* Pemrograman: NetBeans 6.7.

JRE yang digunakan : JRE 1.6.

JDK yang digunakan : JDK 1.6.

Pengguna aplikasi (*Client*) :

JRE yang digunakan : JRE 1.6.

Batasan *Hardware* :

Minimal spesifikasi *hardware* untuk menjalankan aplikasi ini adalah:

Processor Intel pentium 4 1,8 GHz.

Memory DDR 256 Mb.

Harddisk 40 Gb.

Keyboard + Mouse.

## 1.5 Sumber Data

Sumber-sumber data yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Observasi, dilakukan dengan pengamatan langsung ke perusahaan yang bersangkutan.
2. Interview, dilakukan dengan proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang bersangkutan.
3. Berbagai buku yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini, juga dari berbagai sumber data yang berada di internet.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari enam bab, dimana secara garis besar masing-masing bab membahas hal-hal sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penulisan dari laporan pengembangan aplikasi *SMS Gate way*.

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang penulis gunakan ketika membuat aplikasi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

### **BAB IV HASIL TERCAPAI**

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (*method*) utama yang dibuat.

## **BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA PENELITIAN**

Bab ini berisi laporan dari pengujian tiap *class/fungsi/method* yang dibuat menggunakan *black box testing* dan laporan dari kuisioner.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan pengetahuan yang didapat penulis setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru. Saran berupa hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.