

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan teknologi komputer yang begitu pesat telah memberikan fasilitas-fasilitas yang memberi kemudahan bagi para penggunanya di dalam memanfaatkan setiap teknologi yang ada. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi telekomunikasi adalah SMS (*Short Message Service*).

SMS (*Short Message Service*) merupakan sebuah layanan yang banyak diaplikasikan pada sistem komunikasi nirkabel, yang memungkinkan dilakukannya pengiriman pesan dalam bentuk *alphanumeric* dengan sistem eksternal seperti, *email*, *paging*, *voice mail* dan lain-lain. Dengan menggunakan SMS (*Short Message Service*), setiap orang dapat melakukan hubungan komunikasi dengan biaya yang lebih murah, selain itu juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan telepon seluler.

Penggunaan telepon seluler telah merambah pada berbagai bidang kehidupan. Pada era kompetisi global saat ini, SMS (*Short Message Service*) merupakan sebuah revolusi layanan teks yang lebih diminati dibandingkan dengan layanan berbasis suara, karena biaya yang relative

murah. Contoh layanan yang dapat diakses melalui SMS (*Short Message Service*) antara lain informasi *billing*, cuaca, *poling*, *reminder*, alat kontrol aktivasi, kuis, transaksi perbankan, dan lain-lain.

Perancangan aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*) merupakan sebuah program aplikasi di dalam mengatur setiap pesanan barang dari pelanggan. Setiap pelanggan bisa memesan setiap barang yang diperlukan hanya melalui SMS (*Short Message Service*) sehingga bisa lebih cepat dan efisien, selain itu juga menghemat waktu yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

. Di dalam perancangan aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*), yang menjadi masalah yaitu bagaimana cara membuat program untuk mengelola pesanan barang dari pelanggan melalui SMS (*Short Message Service*) ?

1.3 Tujuan

Perancangan aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*) adalah aplikasi pengiriman SMS (*Short Message Service*) secara massal dengan pengirim yang mengatasmakan nama perusahaan, sebagai sarana informasi dan promosi perusahaan terhadap para pelanggannya. Selain itu juga aplikasi ini digunakan sebagai media

pemesanan barang oleh pelanggan dengan menggunakan SMS (*Short Message Service*).

1.4 Pembatasan Masalah

Di dalam perancangan aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*) dibagi menjadi beberapa bagian program. Perangkat lunak aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*) ini, sebagai contoh diaplikasikan di perusahaan yang bergerak dalam bidang komputer. Bagian program yang dibuat antara lain :

1. Program untuk mengatur koneksi dengan telepon genggam
2. Program untuk melihat pesan yang masuk
3. Program untuk melihat pesan yang keluar
4. Program untuk melihat pesan yang terkirim / tidak
5. Program untuk mengirimkan pesan
6. Program basis data manajemen stok barang
7. Program basis data manajemen pelanggan
8. Program basis data untuk menampung pesanan pelanggan

1.5 Perangkat Lunak yang Digunakan

Perancangan aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*) ini dibuat dengan bantuan perangkat lunak *Borland*

Delphi 7 beserta komponen *Oxygen Sms Gateway* untuk mengendalikan telepon genggam *handphone*. Selain itu juga memerlukan program basis data *Microsoft Access* di dalam mengelola data yang ada, Untuk melakukan koneksi ke basis data memerlukan komponen *ADO Connection* untuk menggabungkan basis data yang ada di dalam *Microsoft Access* dengan program di *Borland Delphi 7*. Selain itu juga dibantu dengan komponen pendukung lain diantaranya komponen *TMS Software*.

1.6 Perangkat Keras yang Digunakan

Perancangan perangkat lunak aplikasi pemesanan barang melalui SMS (*Short Message Service*) ini memerlukan perangkat keras antara lain:

1. Telepon genggam merk *Nokia* tipe *3315 GSM*
2. Kabel data *nokia* tipe *Nok-2* dengan komunikasi melalui *serial port*
3. Komputer *desktop*

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun sistematika dari laporan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab pertama ini akan diuraikan secara singkat dan lengkap gambaran umum dari pembuatan perangkat lunak mulai dari latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, pembatasan masalah, perangkat yang digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab kedua ini akan menguraikan mengenai konsep dasar dan teori yang digunakan berkaitan dengan pembuatan perangkat lunak.

BAB III PERANCANGAN

Bab ketiga disini akan menguraikan setiap hal – hal yang terkait dengan perancangan perangkat lunak dimulai dari kebutuhan utama perusahaan hingga pembuatan diagram alir proses perangkat lunak.

BAB IV PEMBAHASAN

Semua proses penelitian yang telah diuraikan akan dibahas lebih mendalam di dalam bab keempat ini. Di dalam bab keempat ini akan diuraikan mengenai setiap komponen atau setiap bagian program perangkat lunak ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai bab penutup, bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran-saran untuk pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.