BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat dan kebutuhan akan teknologipun kian meningkat. Salah satu teknologi yang sekarang lagi trend dikalangan masyarakat adalah hanphone.Hanphone pada saat sekarang sudah menjadi semacam ciri khas diri secara personal dan tidak dianggap lagi sebagai barang mewah tetapi sebagai kebutuhan yang dapat menunjang aktivitas hidup sehari-hari.

Karena hanphone memiliki ciri khas secara personal maka semua informasi yang masuk dirasakan langsung oleh penggunanya sebagai bentuk informasi personal,artinya bahwa setiap informasi yang masuk ke handphone selalu di baca oleh penggunanya.salah satu informasi yang disampaikan ke hanphone melalui SMS(Send Message Service).

SMS merupakan salah satu fitur wajib yang sudah terdapat pada sebuah handphone,yang mampu mengalahkan teknologi informasi sebelumnya.Hal ini tidak terlepas dari keunggulannya yang mudah dan efisien,harga murah,serta informasi yang diperoleh langsung diterima oleh yang berkepentingan.

Dengan adanya *sms,*dapat dipastikan bahwa tiap pesan yang masuk pasti terbaca oleh pemilik handphone tersebut apalagi sekarang tarif operator yang lagi gencar-gencarnya mempromosikan tarif *sms*

murah bahkan gratis.Ini menyebabkan *sms* menjadi salah satu andalan dalam komunikasi antar sesama.Saat ini sms digunakan tidak terbatas unuk komunikasi antar pengguna saja tetapi dibuat seara otomatis menggunakan komputer,terlebih jika menyangkut pengiriman dalam bentuk banyak(massal).

Berdasarkan keunggulan layanan sms diatas maka penulis mengambil judul "Sms Polling Lomba Baca Puisi Untuk Anak-anak Sekolah Dasar Menggunakan Sms Gateway".

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti adalah bagaimana mengunakan aplikasi *Polling SMS* Gateway sebagai sarana untuk memberitahukan kepada *User* secara langsung dan cepat mengenai hasil *Polling SMS* dari semua peserta lomba baca puisi.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas adalah sbb:

1. Untuk mengetahui hasil *Polling Sms*
2. Hasil Polling tersebut dapat diketahui secara langsung oleh *User.*
3. Pemenang *Polling* ditampilkan dalam grafik batang.
4. Aplikasi yang dibangun menggunakan script PHP.
5. Yang menentukan pemenang adalah orang-orang yang hadir pada saat acara dilangsungkan melalui *Polling.*
6. Aplikasi ini menggunakan Modem,Hp yang mendukung penggunaan server SMS Gammu.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi yang berbasis SMS Gateway sesuai dengan kebutuhan masing-masing pihak,mulai dari pengenalan teknologi SMS,cara kerjanya,komponen-komponen yang dibutuhkan, baik dari sisi software maupun hardware,sehingga penggunaannya pun lebih efisien,mudah dan lebih cepat.