

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Barter merupakan salah satu bentuk sistem transaksi yang dengan cara tukar-menukar barang atau jasa tanpa menggunakan alat transaksi berupa uang. Barter yang merupakan awal mula perdagangan diperkenalkan oleh suku-suku *Mesopotamia* tahun 600 SM dan menyebar keseluruh dunia sebelum ditemukanya uang, awalnya proses ini muncul karena hasil produksi seseorang tidak mampu memenuhi kebutuhannya sehingga mereka mencari dari orang yang mau menukarkan barang yang dimilikinya dengan barang lain yang dibutuhkannya. Akibatnya barter pada masa ini timbul benda-benda yang selalu dipakai dalam pertukaran. Kesulitan yang dialami oleh manusia dalam barter adalah kesulitan mempertemukan orang-orang yang saling membutuhkan dalam waktu bersamaan serta tidak adanya kriteria standar untuk menentukan nilai barang dan jasa yang rawan mengakibatkan perselisihan.

Proses Barter ini pada umumnya dilakukan secara konvensional yaitu dengan ketemuan langsung antara pihak 1 dan pihak 2 dan membuat sebuah kesepakatan dan masih dalam lingkup yang terbatas. Dengan perkembangan teknologi informasi yang telah berkembang dengan pesat banyak metode yang berbasis online yang mana memudahkan dalam mendapatkan informasi, kita tidak perlu mencari secara konvensional orang yang ingin menukarkan barang mereka dengan barang kita. Kita cukup mencarinya lewat situs barter atau jual beli online

sehingga menawarkan efisiensi dan efektifitas bagi user, maka diperlukan sebuah website yang menyediakan informasi dan sebagai wadah untuk melakukan proses barter secara online.

Website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai *server side*, HTML (*hypertext Markup language*), CSS(*Cascading Style Sheet*) dan JQuery sebagai *client side* serta MySQL sebagai databasenya. Pada aplikasi ini kita bisa memasang iklan barang yang ingin kita tukarkan, sehingga apabila ada orang yang ingin menukarkan dengan barang kita cukup menawarkan pada *form* yang tersedia pada aplikasi ini sesuai dengan ketentuan. Setelah ada kecocokan maka transaksi akan dimulai yaitu antara pihak 1 dan pihak 2 bisa saling bertransaksi dilanjutkan proses terakhir yaitu ketemuan jika dalam satu wilayah, jika beda wilayah bisa menggunakan jasa pengiriman barang sesuai perjanjian yang sudah disepakati.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diperoleh sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah sistem informasi barter barang berbasis website yang digunakan sebagai wadah barang-barang yang ingin dibarter?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Tidak membahas tentang keamanan website.

2. Cakupan wilayah dari sistem barter online yaitu wilayah Negara Indonesia.
3. Sistem ini tidak menyediakan fasilitas kirim barang antar pengguna sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi barter barang berbasis *website* yang digunakan sebagai wadah barang-barang yang ingin dibarter.

1.5 Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat yang diperoleh dari website Tukar Barang / Barter adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat yang diperoleh bagi penulis adalah :

- a. Untuk menambah pengetahuan mengenai sistem informasi berbasis web.
- b. Sebagai bahan penyampaian ilmu yang didapat penulis kepada masyarakat.

1.5.2 Manfaat bagi Pengguna website Tukar Barang/ Barter ini adalah :

- a. Memudahkan dalam mencari informasi tentang barang yang ditukar
- b. Mempermudah pengguna yang ingin menukar barang didalam satu sistem informasi.

1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.
- b. Sebagai referensi karya ilmiah mengenai pembuatan website barter barang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan perancangan dan pembangunan TukarBarang.com, digunakan beberapa langkah atau metode, antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data, adapun metode pengumpulan data yang digunakan guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam membangun situs tersebut sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang mengacu pada buku pedoman yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan untuk pengumpulan data dengan membaca buku dan lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

1.6.1.2 Metode Dokumentasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan mengambil data dari arsip atau dokumen pada lembaga yang terkait. Dari dokumentasi penulis memperoleh data – data yang diperlukan dalam proses pembuatan web tersebut.

- 1.6.2 Metode perancangan, Pada tahap ini perancangan sistem yang digunakan oleh penulis berupa *Flowchart*, *Diagram Contexts Data flow diagram*, ERD dan design web.
- 1.6.3 Metode Implementasi, Pada tahap ini penulis membuat website menggunakan bahasa pemrograman php dan database menggunakan phpmysql dengan xampp.
- 1.6.4 Melakukan pengujian terhadap Website tukar barang yang telah selesai dibuat.

1.7 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Menguraikan tentang teori-teori dasar yang mendasari dalam pembuatan sistem informasi tukar barang / barter berbasis *website*, berupa definisi – definisi *website* serta hal yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi analisa dan perancangan yang terkait dengan pembuatan *Website* Tukar Barang / Barter.

BAB IV PEMBAHASAN

Memaparkan tentang rancangan dan implementasi *Website* Tukar Barang yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh proses yang berlangsung dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

BAB V menguraikan kesimpulan dari penelitian tersebut dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan selanjutnya terhadap pengembangan *Website* Tukar Barang / Barter yang dibuat agar lebih baik.

