

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses jual beli dan barter sudah menjadi suatu kegiatan yang sudah sering dilakukan oleh setiap orang. Kemajuan teknologi membuat proses ini tidak hanya dilakukan ketika penjual bertemu dengan pembeli secara langsung.

Proses transaksi ini kini mulai marak dilakukan di dunia maya (*internet*). Dengan hanya menampilkan objek yang akan dijual di sebuah situs yang memberikan layanan dalam pengiklanan kini mempermudah penjual untuk menjajakan dagangannya. Selain itu kemudahan juga diperoleh bagi pembeli karena dapat memilih sesuai dengan keinginannya.

Kemudahan dalam melakukan transaksi baik jual beli maupun barter juga mempunyai sisi resiko kerugian. Analisa terhadap budaya jual beli dan barter secara online perlu dilakukan secara mendalam agar mengurangi tingkat resiko seperti penipuan dan sebagainya.

Keinginan para konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus bersusah payah menuju penjual membuat transaksi jual beli maupun barter ini menjadi sesuatu yang semakin sering dilakukan. Keterpercayaan pembeli dan penjual perlu di jalin dengan dijumpai sebuah situs yang mampu memberikan informasi yang jelas akan kegiatan transaksi tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikemukakan di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu mengurangi tingkat penipuan dan penyalahgunaan dalam bertransaksi melalui media internet.
- b. Bagaimana membangun kepercayaan dalam sebuah transaksi antara penjual dan pembeli sehingga terjadi kenyamanan dan saling menguntungkan.
- c. Bagaimana membangun aplikasi yang mampu menampilkan detail informasi barang yang diperjualbelikan dan mampu mem-filter terhadap penjual yang memajang barang dagangannya sehingga tidak merugikan maupun dirugikan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi transaksi jual beli dan barter ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini hanya menampilkan iklan dan informasi detail barang yang dijual oleh penjual, dan penjual sebelumnya harus mendaftar sebagai member dengan data yang sesuai. Untuk lebih dipercaya pembeli, penjual dapat mendaftar sebagai *verified member* dengan persyaratan yang ada.
- b. Aplikasi ini hanya menjembatani antara penjual dan pembeli untuk transaksi lebih lanjut dapat dilakukan oleh kedua belah pihak sesuai kesepakatan bersama.
- c. Aplikasi ini dibangun sesuai penelitian dan pengkajian terhadap situs-situs jual beli yang telah ada seperti tokobagus, tokopedia, dan lain sebagainya.

Dengan mengambil sisi positif dan mengurangi aspek negative dari situs-situs sebelumnya.

- d. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter dan Smarty dikolabrisikan dengan database MySQL. *Software* yang dipakai antara lain Netbeans 7.1, XAMPP untuk database server, dan Mozilla Firefox untuk browsernya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dengan maksud dan tujuan yang berbeda untuk setiap aspek, diantaranya :

1.4.1 Penulis

1. Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengimplementasikan *skill* dan memperdalam ilmu Teknik Informatika yang terkonsentrasi pada bidang pemrograman aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP *framework*.

1.4.2 Perguruan Tinggi

Dipergunakan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa yang mengembangkan aplikasi berbasis web khususnya mengenai proses transaksi jual beli dan barter yang dibangun dengan bahasa pemrograman PHP *framework* dan database MySQL.

1.4.3 Pengguna Aplikasi

1. Mempermudah dalam proses transaksi pada media *internet online*.
2. Mampu memberikan layanan jasa informasi dan kenyamanan dalam berinteraksi dan bertransaksi bagi penjual dan pembeli.
3. Diharapkan mampu mengurangi tingkat kejahatan penipuan yang terjadi selama proses transaksi berlangsung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mempermudah proses transaksi jual beli maupun barter melalui media *internet online* dengan memberikan kenyamanan dan mengurangi tingkat resiko penipuan dan penyalahgunaan antara penjual dan pembeli.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang penulis gunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Mengumpulkan data

Metode yang dipergunakan untuk mendapat data akurat sehingga dapat dijadikan bahan dan pengetahuan yang akan diimplementasikan dalam aplikasi. Beberapa metode mengumpulkan data tersebut antara lain :

1. Dokumentasi

Melakukan *scan* pada situs-situs yang menyediakan jasa transaksi jual beli dan mencatat data – data yang diperlukan.

2. Studi Pustaka

Membaca mencari buku-buku serta tutorial dari internet yang membahas cara pembuatan *Web Application* menggunakan bahasa pemrograman *PHP Framework CodeIgniter dan Smarty*.

3. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengamati proses pendaftaran, pendataan dan proses transaksi pada situs-situs yang terlebih dahulu ada untuk memberikan jasa transaksi jual beli online.

b. Melakukan Analisis dan Desain Sistem

Membuat perancangan sistem dengan menampilkan relasi dan diagram proses aplikasi jual beli dan barter.

c. Pembuatan sistem

Pada tahap ini, struktur basisdata dengan rancangan akhir tabel diterapkan dalam pembuatan basisdata. Tabel-tabel yang disusun saling berelasi satu sama lain. Selanjutnya pada pemodelan antarmuka dibuat *user friendly* sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi yang dibangun. Kemudian tahapan implementasi perancangan sistem yang mencakup pengkodean program dengan PHPframework.

d. Implementasi dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan membangun aplikasi. Implementasi perancangan bertujuan untuk membuat rancangan sistem yang lebih rinci,

yaitu mengenai rancangan input, output, rancangan database dan mengenai rencana implementasi sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam laporan penulisan skripsi dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dikemukakan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori memuat tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi jual beli dan barter.

BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian desain dan perancangan memuat tentang analisis kebutuhan dan data-data yang diperlukan dalam perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang hasil implementasi sistem yang disajikan dalam bentuk tabel, foto, atau bentuk lain dan ditempatkan sedekat mungkin dengan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup memuat kesimpulan dan saran mengenai sistem yang telah dibuat.