

**SISTEM INFORMASI TUKAR MENUKAR BARANG
MENGUNAKAN LARAVEL 5**

SKRIPSI



disusun oleh

Wawan Irawan

16.21.0976

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

SISTEM INFORMASI TUKAR MENUKAR BARANG

MENGGUNAKAN LARAVEL 5

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Wawan Irawan

16.21.0976

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI TUKAR MENUKAR BARANG MENGUNAKAN LARAVEL 5

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wawan Irawan

16.21.0976

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Juli 2017

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN**SKRIPSI****SISTEM INFORMASI TUKAR MENUKAR BARANG
MENGUNAKAN LARAVEL 5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wawan Irawan

16.21.0976

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126



Ablihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Oktober 2017



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 September 2017



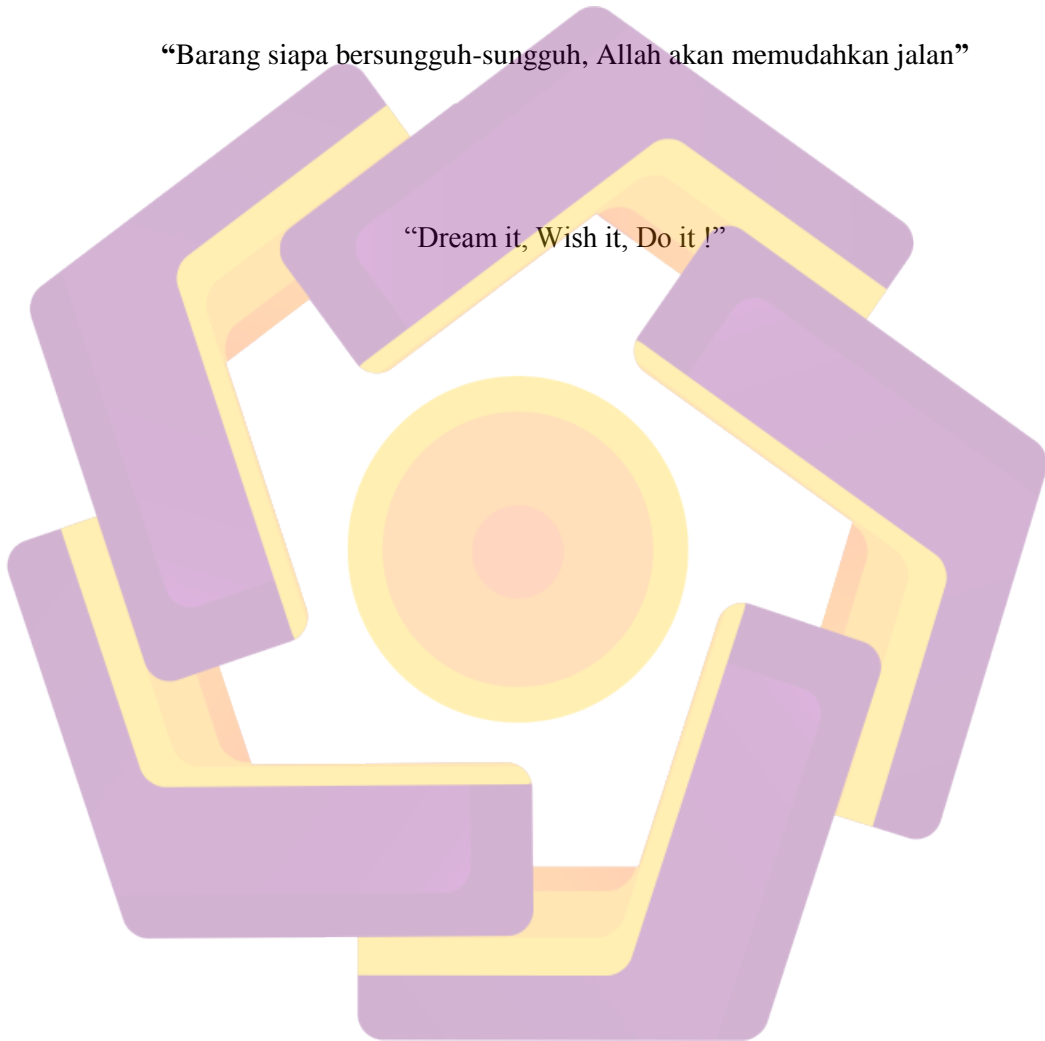
Wawan Irawan
NIM. 16.21.0976

MOTTO

“Lakukan apa yang harus kamu lakukan, katakanlah sesuatu yang seharusnya kamu katakan”

“Barang siapa bersungguh-sungguh, Allah akan memudahkan jalan”

“Dream it, Wish it, Do it !”



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua dan kedua adikku yang selalu mendukung, memotivasi dan terus mendo`akan.
2. Keluarga besar 16 S1 Transfer yang selalu bersama dalam suka dan duka.
3. Keluarga besar kos Lekman (Sigit, Mas Ridwan, Nila, Arum, Arlinda, Iqbal, Leo, Dhani , Fery, Joko, Riyadi, Hamam, Memed dan Hendri) yang selalu berbagi kebahagiaan.
4. Untuk Sigit Sarwoko yang selalu membantu dalam segala kesulitan.
5. Untuk rekan-rekan Global Intermedia Nusantara dan JITC .

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang tidak pernah ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Tukar Menukar Barang Menggunakan Laravel 5”.

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memudahhi orang-orang yang ingin menukar barangnya dengan barang yang lain.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. , selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. dan Bayu Setiaji, M.Kom. selaku dosen penguji.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan dan pembuatan projek tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Selibhnya permohonan maaf jika terdapat kesalahan kata dalam pengusunan. Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat dan memberikan nilai positif bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 12 September 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	ix
<i>ABSTRACT</i>	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Pengguna Sistem	4
1.5.3 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Definisi Sistem	9
2.2.2 Pengertian Informasi.....	11
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	12

2.2.4 Konsep Dasar Website	13
2.2.4.1 Pengertian Internet	13
2.2.4.2 Pengertian WEB	13
2.2.4.3 Pengertian Browser	14
2.2.4.4 Pengertian Situs WEB	14
2.2.4.5 Pengertian <i>World Wide Web</i> (WWW)	14
2.2.4.6 Pengertian Web Statis dan Web Dinamis	14
2.2.4.7 Perkembangan Web	15
2.2.4.8 HTML	16
2.2.4.9 CSS	17
2.2.4.10 PHP	17
2.2.4.11 MySQL	18
2.2.5 Laravel	22
2.2.5.1 Pengertian Laravel	22
2.2.5.2 Fitur- Fitur Pada Framework Laravel	22
2.2.6 Perancangan dan Permodelan	24
2.2.6.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	24
2.2.6.2 Kardinalitas Pemetaan	27
2.2.7 Unified Modelling Language (UML)	28
2.2.7.1 Use Case Diagram	28
2.2.7.2 Activity Diagram	30
2.2.7.3 Sequence Diagram	31
2.2.7.4 Class Diagram	33
2.2.8 Perangkat yang digunakan	35
2.2.8.1 Adobe Photoshop	35
2.2.8.2 Adobe DreamWeaver	35
2.2.8.3 XAMPP	36
2.3 Metode Analisis	37
2.3.1 Definisi Analisis Sistem	37
2.3.2 Langkah-Langkah Analisis Sistem	37
2.3.3 Analisis PIECES	38

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1 Deskripsi TukerBarang.com	40
3.2 Analisis Masalah	41
3.2.1 Analisis <i>PIECES</i>	41
3.2.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	41
3.2.1.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	41
3.2.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	42
3.2.1.4 Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	43
3.2.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	43
3.2.1.6 Analisis Layanan (<i>Service</i>).....	44
3.3 Solusi Yang Digunakan	44
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	44
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	46
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	46
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	47
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Informasi	47
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	47
3.5 Analisis Kelayakan Sistem	48
3.5.1 Analisis Teknologi.....	48
3.5.2 Analisis Hukum	48
3.5.2 Analisis Operasional.....	49
3.5.2 Analisis Ekonomi	49
3.6 Perancangan Sistem	49
3.6.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	49
3.6.1.1 <i>Use Case</i>	49
3.6.1.2 <i>Activity Diagram</i>	51
3.6.1.3 <i>Squence Diagram</i>	57
3.6.1.4 <i>Class Diagram</i>	61
3.6.2 Perancangan Basis Data.....	63
3.6.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	63

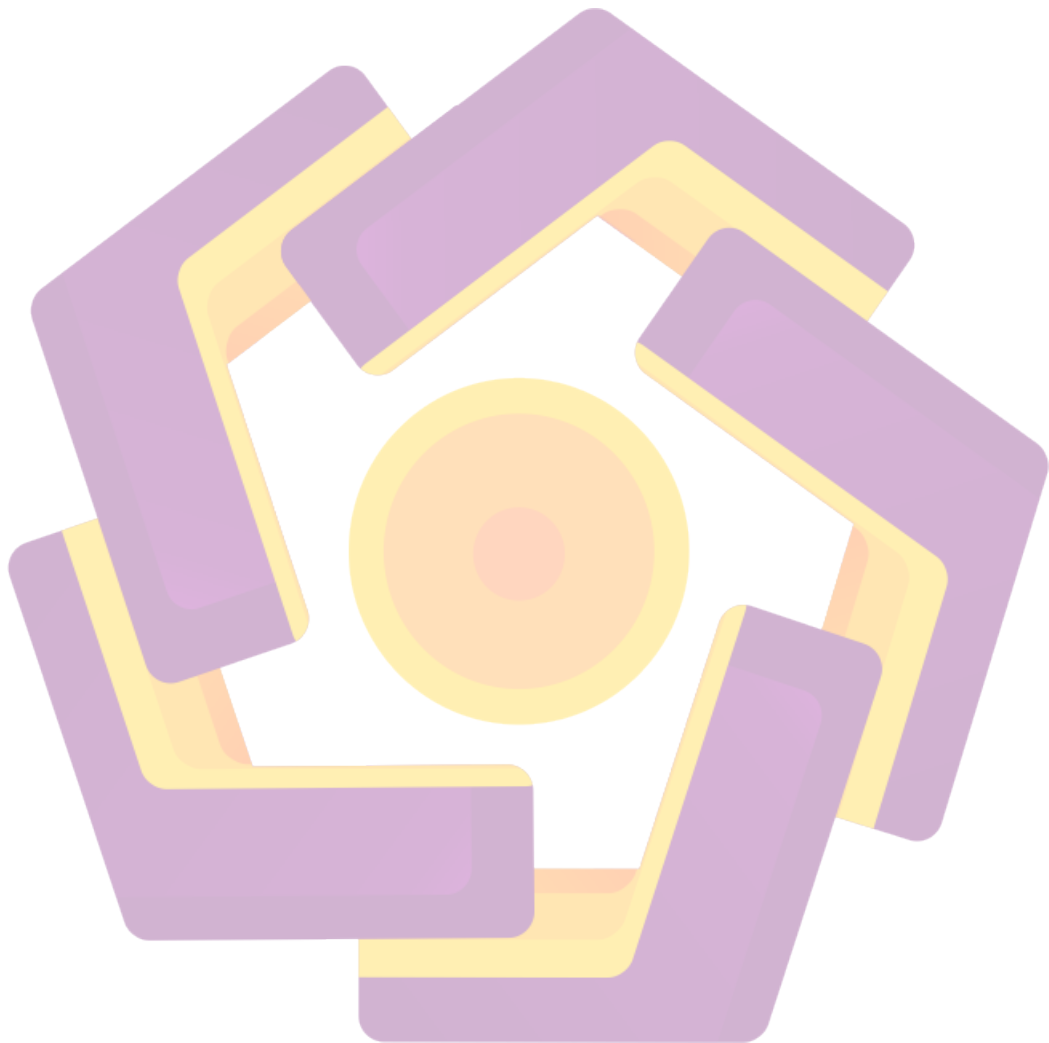
3.6.4 Struktur Tabel	76
3.7 Rancangan Tampilan.....	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Pembuatan Program dan Pengujian Program	75
4.1.1 Pembuatan Database	75
4.1.2 Pembuatan Tabel.....	76
4.2 Pembuatan Halaman dan Pemrograman.....	80
4.2.1 Halaman Home.....	80
4.2.2 Halaman List Iklan.....	82
4.2.3 Tampilan Detail Iklan	84
4.2.4 Halaman Login Member	86
4.2.5 Tampilan Form Barter.....	88
4.2.6 Halaman Form Pasang Iklan	90
4.2.7 Halaman Dashboard <i>Member</i>	92
4.2.8 Halaman Edit Profil <i>Member</i>	93
4.2.9 Tampilan Edit Iklan <i>Member</i>	94
4.2.10 Tampilan Data Iklan <i>Member</i>	95
4.2.11 Tampilan Data Penawaran Barter	96
4.2.12 Halaman Login Admin.....	97
4.2.13 Halaman Dashboard Admin.....	98
4.2.13 Halaman Manajemen Data Admin.....	99
4.2.14 Halaman Manajemen Data Member	99
4.2.15 Halaman Manajemen Data Iklan.....	100
4.3 Uji Coba Sistem.....	101
4.3.1 <i>White Box Testing</i>	101
4.3.2 <i>Black Box Testing</i>	103
4.3.2.1 Pengujian Halaman <i>Home</i>	103
4.3.2.2 Pengujian Halaman <i>List Iklan</i>	103
4.3.2.3 Pengujian Halaman Detail Iklan.....	104
4.3.2.4 Pengujian Halaman Dashboard Member	104
4.3.2.5 Pengujian Halaman Dashboard Admin	105

BAB V PENUTUP	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	107
5.3 Penutup	108
DAFTAR PUSTAKA	109



DAFTAR TABEL

Tabel 2.0 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
Tabel 2.1 Simbol Use Case	29
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	30
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram	32
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram	33
Tabel 3.1 Analisis Kinerja	41
Tabel 3.2 Analisis Informasi	42
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	42
Tabel 3.4 Analisis Keamanan	43
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	43
Tabel 3.6 Analisis Layanan	44
Tabel 3.7 Kebutuhan Perangkat Lunak	46
Tabel 3.8 Kebutuhan Perangkat Keras	47
Tabel 3.9 Struktur Tabel User	65
Tabel 3.10 Struktur Tabel Iklan	65
Tabel 3.11 Struktur Tabel Barter	66
Tabel 3.12 Struktur Tabel Komentar	67
Tabel 3.13 Struktur Tabel Kategori	67
Tabel 3.14 Struktur Tabel Sub-Kategori	68
Tabel 3.15 Struktur Tabel Lokasi	68
Tabel 3.16 Struktur Tabel Sub-Lokasi	69
Tabel 3.16 Struktur Tabel Admin	69
Tabel 4.1 Struktur Tabel Pengujian Halaman Home	103
Tabel 4.2 Struktur Tabel Pengujian Halaman Iklan	103
Tabel 4.3 Struktur Tabel Pengujian Detail Iklan	104
Tabel 4.4 Struktur Tabel Pengujian Dashboard Member	104
Tabel 4.5 Struktur Tabel Pengujian Dashboard Admin	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	50
Gambar 3.2 Activity Diagram Daftar Member	51
Gambar 3.3 Activity Diagram Pasang Iklan	52
Gambar 3.4 Activity Diagram Barter Barang	53
Gambar 3.5 Activity Diagram Komentar	54
Gambar 3.6 Sequence Diagram Dashboard Member	55
Gambar 3.7 Sequence Diagram Dashboard Admin	56
Gambar 3.8 Sequence Diagram Registrasi Member	57
Gambar 3.9 Sequence Diagram Pasang Iklan	58
Gambar 3.10 Sequence Diagram Barter Barang	59
Gambar 3.11 Sequence Diagram Komentar	59
Gambar 3.12 Sequence Diagram Dashboard Member	60
Gambar 3.13 Sequence Diagram Dashboard Admin	61
Gambar 3.14 Sequence Diagram Barter Online	62
Gambar 3.15 ERD Barter Online	64
Gambar 3.16 Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Home</i>	70
Gambar 3.17 Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>List Iklan</i>	71
Gambar 3.18 Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Detail Iklan</i>	71
Gambar 3.19 Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login Member</i>	72
Gambar 3.20 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pasang Iklan	73
Gambar 3.21 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Profil	73
Gambar 4.22 Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard Admin</i>	74
Gambar 4.1 Pembuatan Database	76
Gambar 4.2 Penamaan Database	76
Gambar 4.3 Pilih Menu Database	77
Gambar 4.4 Pilih Database	77
Gambar 4.5 Query Membuat Tabel Admin	77
Gambar 4.6 Query Membuat Tabel Barter	78
Gambar 4.7 Query Membuat Tabel Iklan	78

Gambar 4.8 Query Membuat Tabel Kategori	79
Gambar 4.9 Query Membuat Tabel User	79
Gambar 4.10 Halaman <i>Home</i>	81
Gambar 4.11 Tampilan <i>List Iklan</i>	83
Gambar 4.12 Halaman <i>Detail Iklan</i>	85
Gambar 4.13 Halaman <i>Login</i>	87
Gambar 4.14 Halaman <i>Form Barter Iklan</i>	88
Gambar 4.15 Halaman <i>Pasang Iklan</i>	90
Gambar 4.16 Halaman <i>Dashboard Member</i>	92
Gambar 4.17 Halaman <i>Edit Profil Member</i>	93
Gambar 4.18 Halaman <i>Edit Iklan Member</i>	94
Gambar 4.19 Halaman <i>Data Iklan Member</i>	95
Gambar 4.20 Halaman <i>Penawaran Barter</i>	96
Gambar 4.21 Halaman <i>Login Admin</i>	97
Gambar 4.22 Halaman <i>Dashbard Admin</i>	98
Gambar 4.23 Halaman <i>Manajemen Data Admin</i>	99
Gambar 4.24 Halaman <i>Manajemen Data Member</i>	100
Gambar 4.25 Halaman <i>Manajemen Data Iklan</i>	101

INTISARI

Barter adalah sebuah sistem tukar-menukar barang atau jasa yang tidak menggunakan alat transaksi berupa uang. Barter yang merupakan awal mula perdagangan diperkenalkan oleh suku-suku Mesopotamia tahun 600 SM dan menyebar keseluruh dunia sebelum ditemukannya 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.

Website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai server side, HTML (Hypertext Markup Language), CSS(Cascade Style Sheet) dan JQuery sebagai client side serta MySQL sebagai basis datanya. Pada aplikasi ini kita bisa memasang iklan barang yang ingin kita tukarkan, sehingga apabila ada orang yang hendak menukarkan dengan barang kita cukup menawarkan pada isian yang tersedia pada aplikasi ini sesuai dengan ketentuan.

Kata Kunci : Barter, Tukar Barang, Website, Laravel 5, PHP, MySql, XAMPP

ABSTRACT

Barter is a system exchange traded goods or services that do not use transactions in the form of money. Barter which is the beginning of trade introduced by tribes of Mesopotamia the year 600 BC and spread throughout the world prior to ditemukanya money, initially this process comes as a result of the production of a person not able to meet its needs, so they are looking for from people who want to exchange goods with other goods which have need. As a result, barter during this period arise objects that are always used in the Exchange.

The difficulties experienced by human beings in barter is difficulty bring together people who need each other in the same time as well as the absence of standard criteria for determining the value of goods and services which are prone to result in disputes.

This website is using the programming language PHP as server side, HTML (Hypertext Markup Language), CSS (Cascade Style sheets) and JQuery as the client side as well as the MySQL data base. In this application we can outsource the stuff we want to Exchange, so if anyone wants to exchange with us enough offers on the fields available on this application in accordance with the provisions of.

Keywords: Barter, Tukar Barang, Website, Laravel 5, PHP, MySql, XAMPP