

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

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 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 bertemunya antara pihak pertama dan pihak kedua serta 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 akan menukarkan barang mereka dengan barang kita. Kita

cukup mencarinya lewat situs barter atau jual beli *online*, sehingga menawarkan efisiensi dan efektivitas bagi pengguna, 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 (*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. Setelah ada kecocokan, maka transaksi akan dimulai yaitu antara pihak pertama dan pihak kedua bisa saling bertransaksi dilanjutkan proses terakhir yaitu bertemunya kedua pihak 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 sistem informasi tukar menukar barang menggunakan laravel 5 yang digunakan sebagai wadah barang-barang yang ingin dibarter? ”

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan *website* tukar menukar barang ini akan menjadi media untuk saling mempertemukan orang yang ingin menukar barangnya.
2. Cakupan wilayah dari sistem barter ini, yaitu wilayah Negara Republik Indonesia.
3. Pengguna sistem informasi ini dapat melakukan *Create, Read, Update, Delete* (CRUD)
4. Tidak membahas tentang keamanan *website*.
5. Sistem ini tidak menyediakan fasilitas kirim barang antar pengguna sistem.
6. Pembuatan *website* menggunakan *framework* laravel 5.4

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi tukar menukar barang menggunakan laravel 5 yang digunakan sebagai wadah untuk saling mempertemukan pengguna yang ingin menukar barangnya.

### 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 Universitas 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, dalam pembuatan *website* ini diutamakan pada kemudahan pengguna ketika sedang mengoperasikan *website* dan tampilan *website* tukar menukar barang yang menarik. Pembuatan *website* ini menggunakan *framework* laravel 5.4. Untuk mempermudah peneliti dalam merancang maka diperlukan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk mempermudah peneliti mengetahui proses-proses yang berjalan pada *website*. Untuk pengaturan data yang diperlukan pada *website* peneliti menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk mengatur data agar menjadi mudah saat pembuatan *website*.

1.6.3 Metode Implementasi, Pada tahap ini penulis membuat *website* menggunakan bahasa pemrograman Php dan database menggunakan MySQL dengan XAMPP.

1.6.4 Melakukan pengujian terhadap *Website* tukar barang yang telah selesai dibuat.

## 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi.

Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

1) Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar , halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan abstraksi.

2) Bagian Utama

### 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 *website* serta hal yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

## BAB II

### I TINJAUAN UMUM

Berisi analisa dan perancangan yang terkait dengan pembuatan *website* tukar barang/barter.

### BAB IV PEMBAHASAN

Memaparkan tentang rancangan dan implementasi *Website* Tukar Menukar 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.