

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Barter adalah kegiatan tukar-menukar barang atau jasa yang terjadi tanpa perantara uang. Tahap selanjutnya menghadapkan manusia pada kenyataan bahwa apa yang diproduksi sendiri tidak cukup untuk memenuhi kebutuhannya. Untuk memperoleh barang-barang yang tidak dapat dihasilkan sendiri 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.

Bisnis tukar menukar barang secara konvensional biasanya dilakukan hanya melalui ketemuan langsung dengan antara pelaku satu dengan pelaku kedua dalam ruang lingkup yang terbatas. Sekarang terdapat metode baru dan mulai berkembang pesat, yaitu dengan cara *online* seperti di dalam situs *Berniaga.com* dan *Olx.co.id*. Melalui cara ini agar tidak perlu lagi mencari orang yang ingin melakukan barter di berbagai daerah hanya untuk mendapatkan barang yang dicarinya. *User* hanya perlu mengakses internet dan mencari situs barter *online*. Situs-situs tersebut akan menampilkan berbagai barang yang ditawarkan oleh perusahaan. Bisnis tersebut dapat memberikan efisiensi dan kenyamanan *user* dalam melakukan melakukan barter. Guna mewujudkan keinginan barter yang

mudah, maka diperlukan suatu sistem informasi untuk membantu seseorang melakukan barter dengan mudah. Oleh karena itu, perlu dibuat suatu *website* yang dapat mempermudah seseorang dalam melakukan barter secara mudah, cepat dan nyaman.

Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *databasenya*. *User interfacenya* menggunakan HTML, CSS, dan jQuery, sehingga mudah dipahami dan dimengerti. Di dalam aplikasi ini terdapat 3 level, yaitu admin, *member* dan *user*. Admin membuat *website* dengan menampilkan informasi barang, lokasi, cara atau tutorial input data benar, serta alamat e-mail dan nomor telepon untuk memudahkan berkomunikasi secara langsung. Sedangkan user dapat menginput data barang, data diri, melihat, membaca dan berinteraksi dengan user lain yang menggunakan *web* ini dalam media yang telah disediakan oleh admin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dapat diperoleh rumusan masalah yaitu :

“Bagaimana merancang sistem aplikasi barter *online* berbasis *web* untuk memberikan kemudahan bagi para konsumen dan para kolektor barang untuk melakukan barter melalui *website* dengan nyaman dan aman.?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut

lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hanya membahas tentang pembuatan *website* barter *online* yang memberikan informasi kepada user/pengunjung *website* dari kalangan masyarakat umum yang membutuhkan informasi tentang siapa saja yang menginginkan barter atau ingin menukarkan barangnya.
2. *Web* yang dibuat hanya berisi tentang informasi barter *online*.
3. Tidak membahas *script* di luar pembuatan *web* barter *online* yang penulis buat.
4. Menu dari aplikasi ini antara lain :
 - a. Home
 - b. Daftar Barang
 - c. Login
 - d. Daftar
 - e. Pasang Iklan
 - f. Logout

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap aktivitas pada dasarnya mempunyai tujuan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan masyarakat dalam mendapatkan informasi yang dicarinya.

b. Mampu mengenalkan budaya barter berbasis *web* yang lebih informatif dan menarik kemudian dengan *web* ini konsumen atau pengunjung dapat melakukan transaksi dengan mudah, cepat dan tanpa dibatasi tempat dan waktu yang dapat diakses oleh siapa saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada:

1) Bagi masyarakat.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan masyarakat untuk melakukan tukar-menukar barang atau barter.

2) Bagi Pihak Lain

Sebagai bahan informasi dan referensi yang berguna untuk menambah pengetahuan mengenai sistem pemesanan jasa barter secara *online*.

3) Bagi Penulis

Manfaat yang didapat bagi penulis adalah sebagai bahan untuk memperoleh pengetahuan dan praktek – praktek sesungguhnya serta mengukur kemampuan dalam memecahkan masalah – masalah yang dihadapi pada jaman sekarang dan mengetahui sejauh mana dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan, terutama tentang PHP, HTML, dan MySQL.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi.

Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

1) Bagian Awal

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 I pendahuluan ini mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB II berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, rancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian , mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

BAB V menguraikan kesimpulan dari penelitian tersebut dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan selanjutnya.

3) Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi berisi daftar pustaka dan daftar lampiran.