

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi komunikasi dan informasi berkembang dan memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia. Sebagai contoh perkembangan jaringan internet yang memungkinkan orang untuk saling bertukar data melalui jaringan internet tersebut. Proses pertukaran data dan informasi termasuk pengiriman pesan dapat dilakukan dalam berbagai cara contohnya melalui Android.

Kemajuan *gadget* berdampak juga terhadap perkembangan teknologi yang digunakan masyarakat. Masyarakat saat ini membutuhkan teknologi yang dapat membantu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya *mobile device* Android yang mendukung dalam perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi *mobile device* Android yang semakin maju, membuat para pengguna ikut mengembangkan aplikasi *mobile commerce*

Transaksi bisnis dapat berupa niaga, lelang, maupun barter. Hanya saja barter memiliki cara yang unik dalam media bisnis. Sistem barter merupakan jenis perniagaan di mana dalam proses transaksi terjadi saling bertukar barang antar individu, meskipun sistem barter merupakan sistem perekonomian yang lama, namun keunikan dan kesepakatan antara pengguna barter menjadi tolak ukur dalam sebuah sistem barter.

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mempermudah proses barter secara online. Adapun pengaplikasiannya dilakukan dengan menggunakan teknologi android.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dalam penelitian ini rumusan masalah yang dipilih adalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat rancangan Aplikasi *Barter* ?
- Bagaimana membangun aplikasi *Barter* berbasis Android ?

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- Rancangan aplikasi *Barter* menggunakan pemrograman berbasis android
- Aplikasi *Barter* di bangun dengan menggunakan Phonegap
- Untuk mempermudah proses *Barter*, didalamnya terdapat fitur pemasangan dan pencarian iklan

## 1.3. Manfaat dan Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah

- Membangun aplikasi *Mobile Barter* berbasis Android.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Mempertemukan para peminat *Barter*.
- Menyediakan fasilitas barter secara online.
- Mempercepat proses transaksi tukar menukar barang atau *Barter*.

## 1.4. Metodologi Penelitian

Metodologi pembahasan pada Tugas Akhir ini direncanakan seperti berikut:

### 1. Pemahaman Sistem dan Studi Literatur

Mempelajari proses bisnis yang terjadi dan juga berbagai macam literatur tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan rumusan masalah.

### 2. Penampungan dan analisis data

Dalam tahap ini akan dilakukan penampungan dan analisis terhadap data-data yang dibutuhkan.

### 3. Perancangan Perangkat Lunak

Tahap ini merupakan tahapan analisis dan desain perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan mengacu pada proses dan data yang telah diperoleh dan dianalisa pada tahapan sebelumnya.

### 4. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan proses pembuatan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### 5. Uji coba dan Evaluasi

Melakukan uji coba dan evaluasi *prototype* perangkat untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalanya program dan mengadakan perbaikan jika ada kekurangan.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari Lima bab. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

**BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan permasalahan yang ada beserta solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penjelasan tersebut akan dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab yaitu latar belakang, tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori, tinjauan materi dan kerangka berpikir yang nantinya dapat digunakan untuk membangun Aplikasi Barter berbasis android.

**BAB 3 : METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian, perancangan sistem dan perancangan program. Dalam bab ini dijelaskan gambaran umum dan perancangan Aplikasi barter berbasis android.

**BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang dicapai dari penelitian ini. Berisi tentang implementasi dari Aplikasi Barter Berbasis Android secara keseluruhan serta melakukan pengujian dan evaluasi terhadap Aplikasi tersebut untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

**BAB 5 : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang menjelaskan hasil dari evaluasi pada Aplikasi Barter, sedangkan saran akan memberikan masukan yang berguna untuk mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik.