

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2019), barter merupakan kegiatan saling menukar barang satu sama lain yang dilakukan oleh masyarakat untuk mendapat barang yang mereka inginkan. Namun dengan menggunakan sistem barter tanpa adanya campur tangan dari perkembangan teknologi informasi, hal ini sangatlah menyulitkan masyarakat dalam mencari dan melakukan transaksi barter. Karena hal tersebut masyarakat menciptakan uang yang dirasa lebih fleksibel dalam proses transaksi untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Tapi sampai saat ini masih banyak masyarakat yang berminat menggunakan sistem barter tersebut dalam melakukan transaksi. Pada awalnya masyarakat menggunakan sosial media sebagai perantara untuk melakukan promosi atau mencari barang yang diinginkan. Barter merupakan sebuah transaksi yang dilakukan oleh 2 orang dan menggunakan sosial media tanpa perantara sangatlah beresiko dan memicu terjadinya penipuan jika jarak kedua orang yang melakukan transaksi tersebut berjauhan.

Pada era modern seperti saat ini perkembangan teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini memiliki banyak manfaat salah satunya dalam pengembangan sebuah bisnis seperti *e-commerce* dimana dalam hal ini dibutuhkan penyebaran suatu informasi dengan cepat dengan jangkauan yang sangat luas. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan cepatnya daya sebar sebuah informasi saat ini banyak ide-ide

aplikasi *e-commerce* yang muncul dan saling bersaing terutama dalam menarik dan mempertahankan pengguna ponsel Android.

Kehadiran *e-commerce* tidaklah lepas dari perkembangan teknologi komunikasi yang berkembang sangat pesat saat ini. Salah satu dari teknologi komunikasi tersebut adalah Android. Android merupakan sebuah sistem operasi yang biasa digunakan pada perangkat mobile dengan basis linux yang dikembangkan oleh Google bersama dengan perusahaan lainnya yang bergerak bersama dalam Open Handset Alliance. Dengan pesatnya perkembangan dari Android beserta dengan aplikasinya, hal ini memberikan dampak yang cukup besar bagi kehidupan kita, terutama dalam bidang perdagangan salah satunya (Jafiansyah & Wahyuningsih, 2014).

Dengan keunggulan yang dimiliki Android maka muncul gagasan dalam bidang *e-commerce* untuk membuat sebuah aplikasi *mobile* yang dapat mempermudah pengguna android dalam melakukan transaksi pada bidang *e-commerce* seperti melakukan penjualan barang, pembelian barang maupun melakukan pencarian barang yang di inginkan (Wijaya & Shinta sari, 2015).

Berdasarkan masalah yang terjadi, maka dengan melakukan perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi *mobile e-commerce* dengan sistem barter berbasis android dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang ada, aplikasi ini dapat membantu para pengguna android untuk

melakukan transaksi secara cepat dan aman dalam hal melakukan barter antar barang.

Aplikasi *e-commerce* dengan sistem barter ini dikembangkan berbasis mobile karena berbagai hal yang mendukung, seperti saat ini dimana *smartphone* Android sangat mudah dijumpai dan didapat, *smartphone* android juga mudah untuk dibawa kemana saja dan digunakan kapan saja kita inginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi *Mobile E-commerce* Bersistem Barter Berbasis Android menggunakan Ionic Framework, React Js, dan Firebase dengan menggunakan metode spiral.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasan tidak melebar dari topik penelitian, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diakses melalui perangkat Android.
2. Aplikasi ini hanya sebagai wadah bagi para pengguna android untuk melakukan transaksi barter barang.

1.4 Tujuan

Penulisan dari skripsi ini bertujuan untuk merancang dan membangun Aplikasi *Mobile e-commerce* Bersistem Barter Berbasis Android dengan

metode spiral dimana pada aplikasi ini, para pengguna android dapat melakukan sebuah transaksi barter barang dengan pengguna lainnya dalam radius yang dapat diatur pada aplikasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini akan membantu mengarahkan penulisan laporan agar tidak menyimpang dari batasan masalah yang dijadikan acuan atau kerangka penulisan dalam mencapai tujuan penulisan laporan penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan. Laporan skripsi ini terbagi dalam 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang yang menjelaskan tentang informasi permasalahan yang dihadapi serta solusi pemecahannya, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka yang akan digunakan sebagai penyelesaian masalah pada perancangan dan pembangunan *Mobile E-commerce* Bersistem Barter Berbasis Android.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang metode yang digunakan dan penjelasan mengenai tahapan-tahapan perancangan dan pembangunan *Mobile E-commerce* Bersistem Barter Berbasis Android.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian diantaranya yaitu analisis, perancangan sistem, perancangan basis data, pembuatan program dan pengujian program.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran yang disampaikan penulis dan institusi yang terkait untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber literatur atau referensi – referensi yang digunakan sebagai pedoman dalam perancangan dan pembangunan *Mobile E-commerce* Bersistem Barter Berbasis Android.