



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM:

Lapak Barter : Pembaruan Sistem Tukar Menukar Barang dan Jasa yang Lebih Modern, Menyenangkan, dan Efektif dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web dan Android

BIDANG KEGIATAN :

PKM-KARSA CIPTA

Diusulkan oleh:

Faid Ari Prasetyo A11.2011.05841

Bima Jati Wijaya A11.2011.05929

Muhammad Reza A11.2012.07077

Septi Maulina A11.2012.06699

Cindy Eka Febriana A11.2012.06792

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2013

PENGESAHAN PKM-KARSA CIPTA

1. Judul Kegiatan : Lapak Barter: *Pembaruan Sistem Tukar MenukarBarang dan Jasa yang Lebih Modern, Menyenangkan, dan Efektif dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web dan Android*
2. Bidang Kegiatan : PKM-KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Faid Ari Prasetyo
 - b. NIM : A11.2012.05841
 - c. Jurusan : Teknik Informatika-S1
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Dian Nuswantoro Semarang
 - e. Alamat Rumah dan No.Telp/HP : Desa Weton RT 03 RW 01, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang /085641616930
 - f. Alamat E-mail : faid.ariprasetyo@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 5 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Erna Zuni Astuti, M.Kom
 - b. NIDN : 0601066101
 - c. Alamat Rumah dan No.Telp/HP : Beteng RT 002 RW 001 /08122891213
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Dikti : Rp 11.515.000
 - b. Sumber lain (sebutkan....) : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

Semarang, 8 Oktober 2013

Menyetujui,

Ka. Progdj

Dr. Heri Agus Santoso, M.Kom

NIP: 0686.11.1998.165

Wakil Rektor III

Usman Sudibyo, S.Sj., M.Kom

NIP: 0686.11.1996.100

Ketua Pelaksana

Faid Ari Prasetyo

NIM: A11.2011.05841

Dosen Pendamping

Erna Zuni Astuti, M.Kom

NIDN: 0601066101

RINGKASAN

Negara - negara kuat dunia saat ini sedang mempersiapkan sistem barter yang canggih untuk bisa memfasilitasi perdagangan diantara mereka tanpa harus tergantung pada mata uang tertentu. Lewat aplikasi ini kita bisa saling barter barang-barang yang kita inginkan dengan suatu kelompok khusus tertentu yang dapat kita pilih, misalnya teman dari sosial media atau orang-orang dengan hobi yang sama.

Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan orang dalam melakukan barter dan mengajarkan kepada masyarakat untuk tidak begitu saja membuang barang yang sudah tidak mereka butuhkan dan lebih baik menukarnya kepada orang lain. Walau terkesan kuno, ternyata sistem barter ini ternyata memiliki banyak keuntungan. Lewat sistem barter ini mereka menjadi memiliki ikatan yang lebih baik dengan orang-orang yang bertransaksi dengan mereka. Sebuah transaksi ekonomi menjadi memiliki makna yang lebih baik.

Untuk mengatasi minimnya modal usaha, kita juga bisa memilih sistem barter yang tidak membutuhkan modal uang. Dalam hal ini masyarakat bisa mencari produsen maupun pemasok yang memiliki produk komoditas cukup potensial, kemudian menawarkan diri untuk bekerjasama dan melakukan barter (pertukaran produk atau jasa) dengan bisnis yang dikelola. Strategi ini sudah banyak dilakukan para pelaku bisnis online dalam mempromosikan usahanya, yakni dengan bertukar link satu sama lain.

Untuk aplikasi web yang canggih, aplikasi web menjadi lebih siap untuk menangani tugas-tugas sehari-hari pengguna. Untuk kebutuhan bisnis ini adalah sangat menghemat biaya. Dan Perkembangan aplikasi *mobile* berbasis android pun meningkat secara signifikan dalam kurun waktu satu tahun terakhir ini.

Melihat dari kondisi seperti itu, pembuatan aplikasi berbasis web dan android yang berorientasi dalam tukar menukar barang dan jasa atau barter barang dan jasa bisa sangat membantu, sebagai wadah bagi masyarakat untuk bisa tukar menukar barang baru maupun bekas dan jasa. Karena tidak semua barang bisa didapatkan dengan uang. Dengan aplikasi berbasis web dan android yang berorientasi dalam tukar menukar barang dan jasa atau barter barang dan jasa tersebut, masyarakat bisa mendapatkan barang yang diinginkan tanpa mengeluarkan uang, hanya dengan menukar barang yang nilainya sebanding dengan barang yang akan ditukarkan. Mempermudah masyarakat untuk mengakses atau bertransaksi menggunakan aplikasi Android (smartphone). Karena pada era sekarang sudah banyak yang menggunakan Android sebagai alat penunjang komunikasi dalam dunia maya. Dan di Lapak Berter ini juga bisa saling bertukar jasa (saling bantu membantu) dalam menyelesaikan pekerjaan yang membutuhkan bantuan orang lain dan keahlian lain dalam proses penyelesaiannya.

Jika sebuah tradisi sudah mulai dianggap kuno dan ditinggalkan, mungkin kitalah sebagai kaum muda yang harus berfikir bagaimana caranya mampu membuat tradisi tersebut menjadi lebih modern dan bisa diterima oleh masyarakat lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Luaran yang diharapkan.....	3
1.5 Kegunaan	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	7
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	9
4.1 Anggaran Biaya	9
4.2 Jadwal Kegiatan.....	9
DAFTAR PUSTAKA	11

LAMPIRAN	11
1. Biodata Ketua dan Anggota	11
2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	14
3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pemberian Tugas	16
4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	17
5. Gambaran Teknologi yang Hendak Diterapkembangkan	18

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Barter yang awalnya dianggap kuno perlahan mulai menjadi sebuah gaya hidup modern di Jepang. Kaum muda mereka justru menemukan bahwa barter merupakan salah satu aspek yang mampu membuat bisnis mereka menjadi berkembang. Salah satu upaya modernisasi barter adalah peluncuran sebuah aplikasi android bernama "Watashi no kura" di Jepang, secara sederhana bisa kita artikan sebagai Rumah Barter. Aplikasi ini diluncurkan oleh sebuah perusahaan yang menjual barang-barang bekas bernama Office Buster dan bahkan negara - negara kuat dunia saat ini sedang mempersiapkan sistem barter yang canggih untuk bisa memfasilitasi perdagangan diantara mereka tanpa harus tergantung pada mata uang tertentu. Lewat aplikasi ini kita bisa saling barter barang-barang yang kita inginkan dengan suatu kelompok khusus tertentu yang dapat kita pilih, misalnya teman dari sosial media atau orang-orang dengan hobi yang sama.

Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan orang dalam melakukan barter dan mengajarkan kepada kaum muda untuk tidak begitu saja membuang barang yang sudah tidak mereka butuhkan dan lebih baik menukarnya kepada orang lain. Walau terkesan kuno, ternyata sistem barter ini ternyata memiliki banyak keuntungan. Lewat sistem barter ini mereka menjadi memiliki ikatan yang lebih baik dengan orang-orang yang bertransaksi dengan mereka. Sebuah transaksi ekonomi menjadi memiliki makna yang lebih baik.

Jika sebuah tradisi sudah mulai dianggap kuno dan ditinggalkan, mungkin kitalah sebagai kaum muda yang harus berfikir bagaimana caranya mampu membuat tradisi tersebut menjadi lebih modern dan bisa diterima oleh masyarakat lagi. Jika kaum muda Jepang yang terkenal urakan dan sangat modern saja masih mau mengangkat hal-hal yang berbau tradisional, mengapa kita tidak melakukan hal yang sama.

Sedangkan di lain sisi untuk aplikasi web yang canggih, aplikasi web menjadi lebih siap untuk menangani tugas-tugas sehari-hari pengguna. Untuk

kebutuhan bisnis ini adalah sangat menghemat biaya. Web aplikasi menghilangkan kebutuhan untuk menginstal perangkat lunak pada klien, untuk secara rutin upgrade software pada klien, dan untuk mempertahankan sistem operasi klien. Sebuah aplikasi web dapat berjalan pada Mac atau PC, pada Internet Explorer atau Firefox, sehingga mengurangi biaya untuk mendukung sebuah organisasi atau perusahaan.

Organisasi atau Perusahaan selalu mencoba mengikuti perkembangan teknologi terbaru untuk meningkatkan kinerja dan efektifitas sebuah organisasi atau perusahaan. Salah satunya adalah peranan *smartphone* semakin dibutuhkan, sistem operasi *smartphone* yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah Android. Android adalah sistem operasi *smartphone* yang berbasis Linux dan *open source* yang dikembangkan oleh Google. Hal yang menarik dari *open source* adalah *source-code* dari pemrograman yang diberikan secara gratis karena tidak adanya lisensi. Selain itu, android juga bersifat *multi platform*, yaitu dapat dikembangkan pada berbagai *platform* baik itu dikembangkan dalam *platform* windows, iOS, atau di Linux. Dengan keuntungan *open source* dan *multi platform*, banyak *developer* aplikasi *mobile* yang beralih ke aplikasi *mobile* berbasis android. Perkembangan aplikasi *mobile* berbasis android pun meningkat secara signifikan dalam kurun waktu satu tahun terakhir ini.

Untuk mengatasi minimnya modal usaha, kita juga bisa memilih sistem barter yang tidak membutuhkan modal uang. Dalam hal ini masyarakat bisa mencari produsen maupun pemasok yang memiliki produk komoditas cukup potensial, kemudian menawarkan diri untuk bekerjasama dan melakukan barter (pertukaran produk atau jasa) dengan bisnis yang dikelola. Strategi ini sudah banyak dilakukan para pelaku bisnis online dalam mempromosikan usahanya, yakni dengan bertukar link satu sama lain.

Melihat dari kondisi seperti itu, pembuatan aplikasi berbasis web dan android yang berorientasi dalam tukar menukar barang dan jasa atau barter barang dan jasa bisa sangat membantu, maka dilakukan analisis dan studi kasus dengan judul “Lapak Barter : *Pembaruan Sistem Tukar Menukar Barang dan Jasa yang Lebih Modern, Menyenangkan, dan Efektif dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web dan Android*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- 1.2.1 Apa tujuan dari pembuatan “lapakbarter.com” ?
- 1.2.2 Mengapa “lapak barter” tersebut menggunakan aplikasi Android ?

1.3 TUJUAN

- 1.3.1 Sebagai wadah bagi masyarakat untuk bisa tukar menukar barang baru maupun bekas dan jasa. Karena tidak semua barang bisa didapatkan dengan uang. Dengan “lapakbarter.com” tersebut, masyarakat bisa mendapatkan barang yang diinginkan tanpa mengeluarkan uang, hanya dengan menukar barang yang nilainya sebanding dengan barang yang akan ditukarkan.
- 1.3.2 Mempermudah masyarakat untuk mengakses atau bertransaksi menggunakan aplikasi Android (smartphone). Karena pada era sekarang sudah banyak yang menggunakan Android sebagai alat penunjang komunikasi dalam dunia maya.

1.4 LUARAN YANG DIHARAPKAN

Luaran yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi tukar menukar barang berbasis web “lapakbarter.com” dan android “Lapak Barter ” sebagai wadah bagi masyarakat untuk tukar menukar barang baru maupun lama dan jasa.
2. Prototype.
3. Publikasi ilmiah.
4. Draft paten.

1.5 KEGUNAAN

Kegunaan bagi masyarakat

"Lapak Barter" ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk wadah tukar menukar barang baru maupun bekas sehingga masyarakat bisa mendapatkan barang yang jarang ada di pasaran maupun barang yang mereka inginkan. Dan di Lapak Barter ini juga bisa saling bertukar jasa (saling bantu membantu) dalam menyelesaikan pekerjaan yang membutuhkan bantuan orang lain dan keahlian lain dalam proses penyelesaiannya.

Dengan menggunakan aplikasi Android pada Lapak Barter ini, memudahkan masyarakat untuk bertransaksi menggunakan handphone (smartphone), tidak perlu susah payah harus menggunakan laptop/komputer untuk melakukan transaksi barter tersebut.

Kegunaan bagi penulis :

Aplikasi tukar menukar barang dan jasa berbasis web "lapakbarter.com" dan android "Lapak Barter" ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran perancangan aplikasi tukar menukar barang dan jasa berbasis web dan android serta menambah pengetahuan tentang informasi suatu barang dan jasa dipasaran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pemenuhan Kebutuhan Masyarakat dan Sistem Ekonomi

Setiap manusia pasti memiliki kebutuhan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kebutuhan yang dimaksud adalah sesuatu yang harus dicari untuk mempertahankan hidup di masyarakat. Kebutuhan ini dapat terpenuhi jika manusia berusaha dengan bekerja keras. Kebutuhan manusia ada bermacam-macam yaitu kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, kebutuhan tersier.

Barter merupakan salah satu tipe transaksi ekonomi paling tua di dunia. Sebelum manusia mengenal mata uang, barter merupakan satu-satunya sistem transaksi yang mungkin dilakukan untuk mendapatkan barang kebutuhan yang tidak kita miliki. Namun saat ini sistem barter ini sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat dunia, kecuali oleh beberapa suku-suku tertentu di beberapa daerah. Hal ini terutama dikarenakan sistem barter dinilai terlalu rumit untuk dilakukan. Tapi ternyata di Jepang, kaum muda mereka justru menemukan bahwa barter merupakan salah satu aspek yang mampu membuat bisnis mereka menjadi berkembang. Barter yang awalnya dianggap kuno perlahan mulai menjadi sebuah gaya hidup modern di Jepang.

Salah satu upaya modernisasi barter adalah peluncuran sebuah aplikasi android bernama "Watashi no kura" di Jepang, secara sederhana bisa kita artikan sebagai Rumah Barter. Aplikasi ini diluncurkan oleh sebuah perusahaan yang menjual barang-barang bekas bernama Office Buster. Lewat aplikasi ini kita bisa saling barter barang-barang yang kita inginkan dengan suatu kelompok khusus tertentu yang dapat kita pilih, misalnya teman dari sosial media atau orang-orang dengan hobi yang sama. Sang pengembang sendiri berharap, dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan orang dalam melakukan barter dan mengajarkan kepada kaum muda Jepang untuk tidak begitu saja membuang barang yang sudah tidak mereka butuhkan dan lebih baik menukarnya kepada orang lain.

Selain dengan peluncuran aplikasi, modernisasi barter juga dilakukan dengan cara menyediakan fasilitas barter untuk berbagai bidang usaha, bukan

hanya terbatas pada barter barang dengan barang seperti di masa lalu. Salah satu contohnya adalah sebuah perusahaan IT bernama Timers yang berada di Tokyo. Perusahaan IT yang kelima karyawannya masih berusia 20-an tahun ini menawarkan jasa mereka untuk dibarter dengan barang. Salah satunya adalah saat mereka dibayar dengan kupon makanan oleh rumah makan Dinner Rush yang terletak di sekitar kantor mereka untuk membuat sebuah website. Setiap bulan, selama 5 bulan, masing-masing karyawan Timers akan mendapat 33 kupon makan gratis di Dinner Rush, setiap kupon ini bisa ditukarkan dengan satu macam hidangan.

Walau terkesan kuno, ternyata sistem barter ini ternyata memiliki banyak keuntungan. Menurut kaum muda di Jepang, lewat sistem barter ini mereka menjadi memiliki ikatan yang lebih baik dengan orang-orang yang bertransaksi dengan mereka. Sebuah transaksi ekonomi menjadi memiliki makna yang lebih baik berkat sistem barter ini. Selain itu berkat sistem barter ini pertokoan tradisional di Jepang juga mendapat banyak manfaat. Perekonomian di Jepang pada dasarnya di bangun dari pertokoan tradisional yang telah ada sejak puluhan bahkan ratusan tahun lalu. Umumnya mereka sangat jarang melakukan promosi dan hanya mengandalkan pengunjung dari orang-orang yang pernah berkunjung ke sana dan pelanggan tetap saja, hal ini karena mereka merasa promosi hanya akan menghabiskan biaya yang besar. Namun dengan sistem barter yang mulai marak di Jepang, kini mereka tidak akan terlalu kesulitan untuk menemukan perusahaan periklanan yang bersedia memberikan jasa mereka dengan cara dibarter dengan barang.

Bagaimanapun sebuah tradisi pasti punya nilai-nilai kearifan tersendiri yang terkadang tidak kita ketahui. Jika sebuah tradisi sudah mulai dianggap kuno dan ditinggalkan, mungkin kitalah sebagai kaum muda yang harus berfikir bagaimana caranya mampu membuat tradisi tersebut menjadi lebih modern dan bisa diterima oleh masyarakat lagi. Jika kaum muda Jepang yang terkenal urakan dan sangat modern saja masih mau mengangkat hal-hal yang berbau tradisional, mengapa kita tidak melakukan hal yang sama.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan

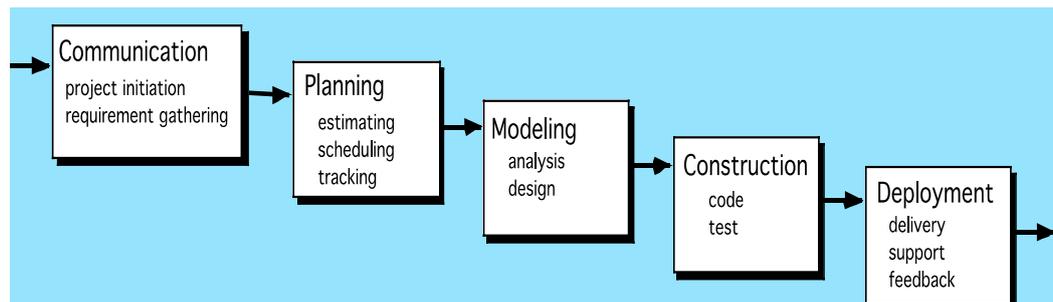
Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam penulisan analisis dan studi kasus dengan judul “Lapak Barter : *Pembaruan Sistem Tukar Menukar Barang dan Jasa yang Lebih Modern, Menyenangkan, dan Efektif dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web dan Android*”. terbagi atas dua metode, yaitu metode analisis dan metode perancangan.

3.1.1 Metode Analisis

- a. Studi pustaka dengan tujuan mengumpulkan informasi dan teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi dan proses penulisan, seperti buku mengenai sistem basis data, teknologi informasi, dan perancangan sistem.
- b. Wawancara dengan pihak pengguna (masyarakat) dengan tujuan untuk mendapatkan masalah yang ada di keadaan nyata.

3.1.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan *waterfall model*, dengan gambar sebagai berikut :



Penjelasan tahapan – tahapannya adalah sebagai berikut :

1. *Communication*

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan sistem yang akan diaplikasikan dalam *software* dengan melakukan *meeting* dengan pembimbing di perusahaan untuk membahas sistem yang diinginkan. Kemudian hasil dari *meeting* tersebut dianalisis untuk mengetahui bagian

sistem yang dibutuhkan dan persyaratan sistem dalam memenuhi tujuan dari pembuatan sistem.

2. *Planning*

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah :

- Mengidentifikasi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh sistem.
- Melakukan penjadwalan dalam membuat sistem.

3. *Modeling*

Proses ini dilakukan untuk mengubah kebutuhan sistem ke dalam *blueprint software* sebelum *coding* dimulai dengan :

a. Model UML (*Unified Modeling Language*) , yaitu :

- *Usecase* diagram
- *Class* diagram
- *Activity* diagram
- *Sequence* diagram

b. Perancangan basis data fisik.

c. Perancangan layar *web* dan *mobile*.

4. *Construction*

Tahapan ini merupakan implementasi dari tahapan desain. Desain yang telah dibuat akan diubah ke bahasa pemrograman dengan *coding*. Setelah selesai, semua fungsi pada aplikasi akan diuji untuk menghindari terjadinya *error*.

5. *Deployment*

Pada tahapan ini aplikasi yang telah dibuat diterapkan dan dipelihara, dan dikembangkan kembali jika adanya penambahan kebutuhan dari perusahaan.

BAB 4

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Peralatan Penunjang 1. PC 2. Smartphone 3. Modem Linksys WAG120N Modem ADSL2 + Wireless Router	3.500.000 2.000.000 635.000
2	Bahan Habis Pakai 1. Kertas	10.000
3	Perjalanan 1. Perusahaan Web Developer, untuk belajar pembuatan web yang baik.	500.000
4	Lain – lain 1. Administrasi 2. Biaya Desain Web 3. Pembuatan Web 4. Biaya Promosi (Submit Android) 5. Pembuatan Aplikasi Android 6. Biaya Web /tahun	100.000 650.000 700.000 1.500.000 1.500.000 420.000
Jumlah		11.515.000

4.2 JADWAL KEGIATAN

NO	KEGIATAN	BULAN KE				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan dan pengadaan alat	V				
2	Perancangan program website dan android (coding)	V	V			
3	Perancangan desain web dan android		V	V		
4	Pembuatan desain web dan android			V	V	
5	Pengecekan (analisa) hasil					V
6.	Pomosi pemasaran					V
7	Launchin Aplikasi					V
8.	Maintenance	Bulan ke 5 sampai selesai				

DAFTAR PUSTAKA

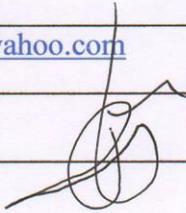
1. Supriyanto, Ali Muhson (2009). Ekonomi Untuk Sma/Ma Kelas X: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
2. Syamsul Alam (2012). Tutorial Cara Membuat Toko Online di Blogger Gratis, Super Lengkap. From <http://www.syamsulalam.net/tutorial-cara-membuat-toko-online-di-blogger/>
3. Bibit Suhardi (2013). Modernisasi Barter Ala Kaum Muda Jepang. From <http://tobeeinspired.blogspot.com/2013/05/barter-kaum-muda-jepang.html>
4. mhs.blog.ac.ui.id/ahmad054/archives/2010/0375

LAMPIRAN

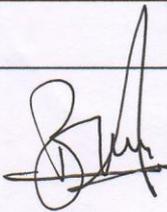
1. Biodata Ketua dan Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Faid Ari Prasetyo
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika-S1
4	NIM	A11.2011.05841
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Rembang, 6 September 1993
6	E-mail	faid.ariprasetyo@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	085641616930



1	Nama Lengkap	Bima Jati Wijaya
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika-S1
4	NIM	A11.2011.05929
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Malang, 18 Juli 1992
6	E-mail	bimajatiwijaya@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085741580575



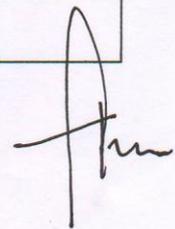
1	Nama Lengkap	Muhammad Reza
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika-S1
4	NIM	A11.2012.07077
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 7 Agustus 1994
6	E-mail	mr.brightside888@yahoo.co.id
7	Nomor Telepon/HP	085641039171



1	Nama Lengkap	Septi Maulina
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	Teknik Informatika-S1
4	NIM	A11.2012.06699
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Brebes, 12 September 1993
6	E-mail	haibara.allin@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085799179708



1	Nama Lengkap	Cindy Eka Febriana
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	Teknik Informatika-S1
4	NIM	A11.2012.06792
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pati, 12 Februari 1994
6	E-mail	cindy.ekafebriana@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085712603911



B. Riwayat Pendidikan

Ketua: Faid Ari Prasetyo

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Weton	SMP N 2 Rembang	SMA N 3 Rembang
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

Anggota 1: Bima Jati Wijaya

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Jatingaleh 01	SMP N 11 Semarang	SMA N 4 Semarang
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1998-2004	2004-2007	2007-2010

Anggota 2: Muhammad Reza

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Muktiharjo Kidul 01	SMP N 9 Semarang	SMA N 11 Semarang
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

Anggota 3: Septi Maulina

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Kaligangsa Kulon 2	SMP N 2 Brebes	SMK TELKOM SANDHY PUTRA Purwokerto
Jurusan	-	-	Teknik Komputer Jaringan
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

Anggota 4: Cindy Eka Febriana

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Tamansari 02	SMP N 5 Pati	SMA N 3 Pati
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp)
PC	Pembuatan Aplikasi Berbasis Web dan Android	3.500.000
Smartphone	Implementasi Aplikasi Android	2.000.000
Modem Linksys WAG120N Modem ADSL2 + Wireless Router	Layanan Internet	635.000
Total		6.135.000

2. Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp)
Kertas	Dokumentasi tertulis	10.000
Total		10.000

3. Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp)
Perjalanan ke Perusahaan Web Developer, untuk belajar pembuatan web yang baik.	Belajar pembuatan web yang baik	500.000
Total		500.000

4. Lain –lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Harga (Rp)
Administrasi	Kesekretariatan	100.000
Biaya Desain Web	Pembuatan desain web	650.000
Pembuatan Web	Membuat web	700.000
Biaya Promosi (Submit Android)	Submit Android	1.500.000
Pembuatan Aplikasi Android	Membuat aplikasi android	1.500.000
Biaya Web /tahun	Perawatan Web	420.000
Total		4.870.000

3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pemberian Tugas

No.	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Aloaksi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1.	Faid Ari Prasetyo/ A11.2011.05841	Teknik Informatika – S1	Informatika	9	-Koordinasi anggota -Administrasi -Pembuatan aplikasi berbasis web -Produksi
2.	Bima Jati Wijaya/ A11.2011.05929	Teknik Informatika – S1	Web Programming	7	-Desainer web -Pemasaran -Laporan Akhir
3.	Muhammad Reza/ A11.2012.07077	Teknik Informatika – S1	Informatika	7	-Desainer produk -Pembelian bahan -Produksi
4.	Septi Maulina/ A11.2012.06699	Teknik Informatika – S1	Informatika	7	-Admin web -Pembelian bahan -Pemasaran
5.	Cindy Eka Febriana/ A11.2011.06792	Teknik Informatika – S1	Informatika	7	-Admin web -Pembelian bahan -Pemasaran

4. Gambaran Teknologi yang Hendak Diterapkembangkan

Pembuatan aplikasi berbasis web dan android yang berorientasi dalam tukar menukar barang dan jasa atau barter barang dan jasa bisa sangat membantu, sebagai wadah bagi masyarakat untuk bisa tukar menukar barang baru maupun bekas dan jasa. Karena tidak semua barang bisa didapatkan dengan uang. Dengan aplikasi berbasis web dan android yang berorientasi dalam tukar menukar barang dan jasa atau barter barang dan jasa tersebut, masyarakat bisa mendapatkan barang yang diinginkan tanpa mengeluarkan uang, hanya dengan menukar barang yang nilainya sebanding dengan barang yang akan ditukarkan. Mempermudah masyarakat untuk mengakses atau bertransaksi menggunakan aplikasi Android (smartphone). Karena pada era sekarang sudah banyak yang menggunakan Android sebagai alat penunjang komunikasi dalam dunia maya. Dan di Lapak Berter ini juga bisa saling bertukar jasa (saling bantu membantu) dalam menyelesaikan pekerjaan yang membutuhkan bantuan orang lain dan keahlian lain dalam proses penyelesaiannya.

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faid Ari Prasetyo
NIM : A11.2011.05841
Program studi : Teknik Informatika- S1
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa usulan **PKMKC** saya dengan judul:

Lapak barter: Pembauran Sistem Tukar Menukar Barang dan Jasa Ynag Lebih Modern, Menyenangkan, dan Efektif Dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Web dan Android

Yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bila mana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya peneliti yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan hormat sebenar- benarnya.

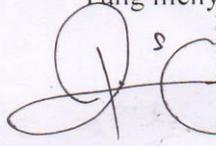
Mengetahui,

Wakil Rektor III


Usman Sudibyo, S.Si, M.Kom
NIP:0686.11.1996.100

Semarang, 16-10-2013

Yang menyatakan,




Faid Ari Prasetyo

NIM: A11.2011.05841