BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Valuta asing, disingkat valas, kini telah menjadi salah satu benda ekonomi yang sangat berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan pokok manusia, baik perorangan maupun kelompok, dalam berbagai aspek kehidupan, secara langsung maupun tidak langsung. Dilihat dari sisi perorangan, misalnya jika terjadi pelemahan rupiah terhadap yen, maka harga komponen kendaraan umum buatan Jepang akan meningkat, hal ini menyebabkan tarif kendaraan umum meningkat dan akan mempengaruhi kehidupan orang-orang yang memanfaatkan jasa kendaraan umum tersebut.

Sedangkan dari sisi perusahaan, valas biasanya digunakan untuk transaksi perdagangan internasional, terutama dalam era globalisasi sekarang ini, dimana transaksi perdagangan internasional sedang berkembang pesat. Perubahan nilai tukar (kurs) valas dapat menghasilkan keuntungan atau bahkan kerugian terhadap perusahaan tersebut.

Adanya perubahan yang sering terhadap nilai tukar valas, mengakibatkan valas itu sendiri diperdagangkan sebagai benda ekonomi di bursa valas. Sehingga kini tidak hanya perusahaan-perusahaan atau bank-bank yang bisa melakukan perdagangan valas, melainkan individu biasa pun dapat mengambil keuntungan dari perdagangan valas ini.

Untuk dapat mengambil keputusan bisnis yang tepat dan menghasilkan keuntungan dalam perdagangan valas ini, baik investor perorangan maupun perusahaan harus senantiasa memantau pergerakan nilai tukar valas, yakni kapan mereka harus membeli valas dan kapan mereka harus menjual valas. Secara logis, dapat dilihat bahwa investor harus membeli dengan harga semurah mungkin dan menjual dengan harga setinggi mungkin. Oleh karena itu, prediksi pergerakan nilai tukar valas sangatlah dibutuhkan, untuk membantu investor menentukan apakah saat itu saat yang tepat untuk membeli atau menjual valas.

1.2 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan membahas tentang penerapan teknik Visualisasi Informasi terhadap nilai tukar 7 mata uang yang sering ditransaksikan, serta pembuktian teknik prediksi dengan menggunakan Visualisasi Informasi tersebut. Dengan asumsi, bahwa program ini belum dapat menerima data secara *real time*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Menerapkan teknik Visualisasi Informasi untuk merepresentasikan data-data nilai tukar valas yang abstrak, menjadi grafik-grafik sehingga data lebih mudah dibaca dan dianalisa.
2. Membuktikan bahwa hasil Visualisasi Informasi dapat digunakan sebagai alat bantu utama untuk membantu memprediksi pergerakan nilai tukar valas.

3. Menyediakan suatu alat bantu (*tool*) untuk memvisualisasikan data-data nilai tukar valas dan membantu memprediksi pergerakan nilai tukar valas, berdasarkan Visualisasi Informasi yang telah dibuat.
4. Sebagai bahan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan alat bantu visualisasi (*Visualization Tool*), untuk memvisualisasikan data valas, sehingga memberikan kemudahan pembacaan data, dan menyajikan informasi untuk membantu memprediksi pergerakan nilai tukar valas.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

1. Penelitian Lapangan

   Pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan analis valuta asing di beberapa *money changer*, serta pengambilan data-data 7 mata uang yang sering ditransaksikan.

2. Penelitian Kepustakaan

   Melakukan studi pustaka, baik dari buku-buku maupun artikel dari internet, yang mendukung penelitian ini.

1.4.2 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh akan diolah menjadi 3 macam visualisasi, yaitu :

1. Open-Close Chart

   Memvisualisasikan kurs Pembukaan (Opening) dan Penutupan (Closing) perdagangan valas.

2. Line Chart

   Memvisualisasikan pergerakan nilai kurs tengah valas.

3. Moving Average Chart

   Memvisualisasikan pergerakan nilai rata-rata valas dalam dua bentuk, yaitu Short Term Moving Average, yaitu memvisualisasikan rata-rata pergerakan valas 5 harian, dan Long Term Moving Average, yaitu memvisualisasikan rata-rata pergerakan valas 21 harian.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi Latar Belakang, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini, misalnya visualisasi informasi, piranti lunak, dan lain-lain.

Bab 3 Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini dijelaskan tentang alur perancangan piranti lunak, yang dibutuhkan untuk menerapakan konsep visualisasi informasi.

Bab 4 Implementasi dan Evaluasi

Dijelaskan rencana implementasi, sarana yang dibutuhkan, cara pengoperasian, evaluasi kinerja, dan evaluasi dari segi Interaksi Manusia dan Komputer.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan hasil penelitian agar menjadi lebih baik.