

BAB 1

PENDAHULUAN

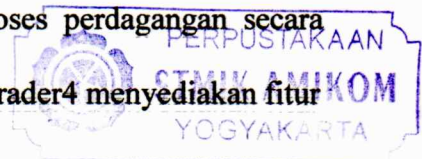
A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perdagangan Valuta Asing atau *Foreign Exchange* (forex) telah menjadi trend dalam dunia investasi, Valuta Asing atau yang yang dikenal sebagai perdagangan Forex adalah instrument investasi yang sudah lama dikenal banyak kalangan, secara fisik perdagangan ini telah sama tuanya dengan perdagangan komoditi, bahkan pada awal abad ke-20, valuta asing sudah mulai diperdagangkan,

Perdagangan Valas bermula dengan cara konvensional, yaitu dimana investor harus mendatangi kantor pialang untuk melakukan transaksi jual beli mata uang asing, kini valuta asing diperdagangkan dengan on-line trading, yang dapat digunakan untuk transaksi secara cepat dan akurat.

Keunggulan – keunggulan yang dimiliki oleh pasar valuta asing seperti likuiditasnya, daya ungkit (*leverage*) dan waktu transaksi yang lebih lama, mampu menjadi daya tarik tersendiri, volume perdagangan valas sendiri mencapai \$1,95 trilyun dolar setiap hari, yang semakin memperbesar pasar tersebut.

Perkembangan pasar konvensional kearah realtime market membuat teknologi informasi dan komunikasi berperan sangat signifikan dalam perdagangan forex, berbagai platform telah diciptakan untuk mengkomunikasikan antara trader kepada broker agar dapat melakukan proses perdagangan secara cepat dan akurat, bahkan beberapa platform seperti MetaTrader4 menyediakan fitur



tambahan berupa *automated trader/expert advisor* yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi sesuai dengan system yang dibuat, sehingga faktor kesalahan manusiawi, seperti, inkonsistensi, emosi, kelelahan bahkan ketamakan dapat diminimalisir.

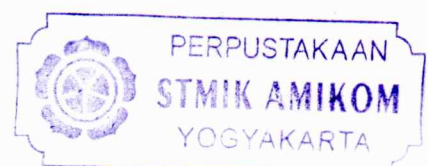
Expert Advisor (EA) adalah Sistem trading yang membantu trader melakukan transaksi secara otomatis sesuai dengan program yang dituliskan, *Expert Advisor* hanya terdapat pada platform metatrader4, dimana proses codingnya menggunakan atau MQL4, bahasa ini merupakan turunan dari C++, *Expert advisor* dikembangkan dari rule dan teori yang telah berkembang dipasar forex, kemudian dilakukan *money management* yang baik, sehingga factor timing dan setting yang tepat dalam penggunaan *expert advisor* akan menentukan keberhasilan trader.

Melihat fenomena diatas, penulis ingin membuat Analisa perbandingan perdagangan valuta asing dengan system *expert advisor* berdasarkan teori yang berkembang, dengan judul “**Analisis perdagangan valuta asing pada Metatrader 4**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

“Bagaimana menganalisa dan merancang system perdagangan valuta asing untuk mendapat profit terbaik serta tingkat resiko terrendah dengan fungsi *Automated Trader* pada platform metatrader 4”



C. Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih bertujuan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang skripsi. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil untuk analisa perdagangan *valuta asing* adalah:

1. Sistem yang akan dibangun adalah *automated trader* dengan fungsi *expert advisor* pada platform metatrader 4
2. Mengimplementasikan system berdasarkan teori Stochastic, MACD, dan ADX dengan membuat Expert Advisor pada metatrader 4.
3. Testing Performa sistem dilakukan pada 3 pasang mata uang makro diantaranya : EUR/USD . USD/JPY . GBP/USD,
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Meta Quotes Language* (MQL).

D. Tujuan dan Manfaat

Beberapa tujuan penulis skripsi ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan peran IT di dunia perdagangan valuta asing.
3. Mengimplementasikan pemrograman untuk pembuatan sistem *expert advisor* dalam mempermudah *trading* secara *on-line*.

4. Mengeksplorasi bentuk wirausaha baru dan *profit oriented* untuk para mahasiswa

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mengamalkan ilmu yang sudah didapat dan diperoleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menambah ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dan menambah wawasan baru dalam pemrograman.
3. Membantu para trader dalam memperoleh profit yang optimal.
4. Menumbuhkan wirausahawan baru dalam perdagangan valuta asing.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

1. Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti pada periode tertentu, pengamatan ini dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan.

2. Wawancara (*interview*)

Penelitian dilakukan dengan cara mewawancarai kepada beberapa orang pakar dan pemain lama dalam valuta asing untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

3. Kepustakaan (*library*)



Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

F. Sistematis Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematis penulisan, jadwal pelaksana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep dan teknis perdagangan valuta asing pada platform pada metatrader 4.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem yang dibuat menggunakan *MetaQuotes Language 4*

BAB IV PEMBAHASAN



Bab ini berisikan tentang uraian yang menerangkan tahap-tahap persiapan dan pengujian serta keunggulan dan kekurangan sistem

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang hasil dan uraian pembahasan hasil pengujian sistem yang telah di buat yang berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tentang pustaka yang di gunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

G. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan



Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	KETERANGAN	Oktober 2009				November 2009				Desember 2009			
		1	2	3	3	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
2	Perancangan												
3	Pembuatan												
4	Pemrograman												
5	Uji Coba												
6	Analisis												
7	Penyusunan Laporan												