

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi pada era modernisasi saat ini khususnya teknologi komputer dan sistem informasi, mampu menghasilkan informasi yang efektif, efisien dan juga mampu menghasilkan informasi yang nyata dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan secara manual. Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Satu aspek yang bisa dikatakan utama dalam evolusi ini adalah munculnya *e-currency* (elektronik uang) dalam lingkungan bisnis. *E-currency* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai transaksinya.. Dengan lahirnya *E-currency* ini memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli secara online dan melakukan perputaran uang dari rupiah ke mata uang asing.

Pada pembahasan kali ini penulis ingin membahas tentang pengembangan suatu website *e-currency* dalam bisnis online, dalam website *e-currency* terdapat fitur-fitur yang dapat menjelaskan tentang alur transaksi money changer, bukan hanya itu saja website ini dilengkapi oleh sistem kurs dan rate yang bisa di update dan di ubah sesua perekonomian di Indonesia

Maka dari latar belakang masalah diatas, penulis akan mengangkat permasalahan bagaimana membuat media web site *e-currency*, yaitu pembuatan

web site e-currency sebagai media bisnis di Indonesia, dengan melakukan penelitian dan membangun sistem yang dapat melayani dan mempermudah dalam memenuhi kebutuhan informasi bagi pengelola maupun bagi konsumen, dengan mengambil judul : **“Analisis Dan Perancangan Website Money Changer E-Currency (Electronic Money) Sebagai Media Bisnis Online Indonesia”**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari apa yang telah dijabarkan pada latar belakang diatas, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu :

1. Bagaimana cara membuat web site money changer e-currency (Electronic money)?

### **1.3. Batasan Masalah**

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi system money changer e-currency.

### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat sistem informasi money changer e-currency.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Metode Pengumpulan data**

Yakni sumber-sumber sebagai pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-data yang diperoleh diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

#### **1.5.1.1. Metode Observasi**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

#### **1.5.1.2. Metode Wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan analisis perkembangan bisnis online khususnya transaksi money changer e-currency.

#### **1.5.1.3. Metode Kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan membaca referensi dan informasi dari berbagai sumber, diantaranya buku yang terkait dengan tema skripsi dan melakukan pencarian di internet. Sumber referensi tersebut diperoleh dari perpustakaan, file internet dan koleksi buku pribadi.

### 1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis sistem yang digunakan oleh penulis mencakup beberapa analisis, diantaranya analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Treathness*), analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

#### 1.5.2.1. Analisis SWOT

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah Analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Treathness*). Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

#### 1.5.2.2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem (*System Requirement*) merupakan analisis yang mencakup kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem baru. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi dua bagian, yaitu analisis kebutuhan fungsional (*Functional Requirement*) dan kebutuhan nonfungsional (*Nonfunctional Requirement*).

#### 1.5.2.3. Analisis Kelayakan Sistem

Dalam metode analisis, penulis juga menggunakan analisis kelayakan sistem dengan tujuan untuk memastikan usulan tersebut bisa diteruskan

menjadi proyek yang menguntungkan. Maka dari itu proposal proyek harus dievaluasi kelayakannya dari berbagai segi kelayakan, yakni kelayakan teknis, operasional, ekonomi maupun hukum.

### **1.5.3. Metode Perancangan**

Pada tahap ini perancangan struktur sistem adalah dengan menggunakan *flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), Normalisasi serta Relasi Antar Tabel.

#### **1.5.3.1. Flowchart Sistem**

*Flowchart* adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan sistem secara keseluruhan. Tahapan perancangan sistem secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci melalui penggambaran sederhana simbol-simbol yang standar untuk dikomunikasikan kepada *user*.

#### **1.5.3.2. DFD (*Data Flow Diagram*)**

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data dimana komponen-komponen tersebut, asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

#### **1.5.3.3. Normalisasi**

Normalisasi merupakan cara pendekatan dalam membangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data,

tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal.

#### **1.5.4. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan penulis adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang merupakan metode umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi beberapa tahapan, yaitu identifikasi dan seleksi proyek, inialisasi dan perencanaan proyek, analisis, desain (logika dan fisik), implementasi dan pemeliharaan.

#### **1.5.5. Metode Testing**

Tujuan utama dari testing sistem adalah untuk mencari kesalahan-kesalahan yang ada dan untuk memastikan bahwa sistem benar-benar siap untuk dijalankan. Pengujian ini digunakan untuk menguji setiap modul untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik. Dalam pengujian sistem ini terdapat dua macam testing yang dilakukan, yaitu dengan *Black-Box Testing* dan *White Box Testing*. Namun untuk metode testing yang akan penulis gunakan adalah dengan *black box testing*.

#### **1.6. Sistematika Penelitian**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini

maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Didalam Bab I ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian sistem pengolahan data secara umum, konsep dasar sistem, perancangan sistem informasi, konsep perancangan basis data, perangkat lunak yang akan digunakan serta perangkat keras yang akan digunakan. Selain hal-hal tersebut, akan dijelaskan juga mengenai pembahasan tentang dasar teori yang digunakan dalam pembuatan web site money changer e-currency (Electronic money).

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tinjauan umum, analisis sistem (SWOT), perancangan sistem yang akan dibuat, serta manajemen yang baik dalam pengelolaan transaksi *online*.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai implementasi manajemen dan sistem, dan kegiatan implementasi sistem.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini agar dapat dilakukan perbaikan untuk dijadikan masukan sebagai perbaikan di masa yang akan datang.

