BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era saat ini perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangatlah pesat. Perkembangan tersebut di ikuti dengan penerapannya yang semakin intensif untuk kegiatan industri, bisnis maupun keperluan lainnya. Sehingga masyarakat pun dapat mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang ada. Begitu pun perusahaan-perusahaan, supaya tetap relevan perusahaan harus dapat mengikuti bahkan mendahului perkembangan dan penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Dalam persaingan dalam dunia bisnis yang semakin tinggi, maka diperlukan sebuah sistem kerja yang cepat, efektif dan efisien. Apalagi pada saat ini komunikasi bisnis mulai beralih dari komunikasi langsung hingga komunikasi dengan bantuan *internet.* Hal ini memunculkan konsep bisnis baru yang disebut dengan *E-Business* dan *E-Commerce. E-Business* yaitu kegiatan berbisnis di *internet* yang tidak saja meliputi penjualan, pembelian dan jasa, tapi juga meliputi pelayanan pelanggan dan kerjasamadengan rekan bisnis (baik individu maupun instalasi). *E-Comemrece* yaitu penggunaan media elektronik untuk melakukan perniagaan / perdagangan. Dengan cara ini maka tiap orang dapat melakukan bisnis dan transaksi dengan orang lain diseluruh belahan dunia tidak terbatas oleh jarak dan waktu.

Maka dengan ini untuk dapat menunjang proses bisnis yang berkembang kearah *E-Business* maka diperlukan tools yang dapat membantu pebisnis dan tidak membatasi pekerjaan dengan keterbatasan jarak dan waktu. *Internet* merupakan media yang telah digunakan dari awal kemunculan *E-Business.* Dengan bantuan w*eb site* dan *e-mail* maka pebisnis telah dapat bertransaksi dengan clientnya di belahan bumi yang lain. Penggunaan tool yang terpisah untuk komunikasi, penyimpanan dokumen, perolehan informasi , dan kegiatan bisnis lainnya mengurangi fleksibilitas dan mobilitas para pebisnis.

Untuk mempromosikan produk-produk yang akan ditawarkan dengan sistem tradisional memerlukan waktu dan tempat yang tepat. Selain itu belum tentu produk tersebut bisa di pamerkan setiap waktu. Dengan sistem *E-Commerce* maka semua keterbatasan sistem tradisional dapat teratasi. Tempat yang diperlukan untuk mempromosikan produk yang akan dijual dapat dengan menggunakan katalog yang disimpan secara elektronik dan ditampilkan pada *website.* Konsumen dapat mengakses dan melakukan pemesanan kapan saja dan dari mana saja, tidak terbatas ruang dan waktu.

Di kota-kota besar saat ini banyak sekali perusahaan yang memasarkan produk saham, baik itu saham *index* maupun saham *forex*. Foreign Exchange (*forex*) atau dikenal dengan *valuta asing* (*valas*) merupakan salah satu pilihan *investasi* yang berkembang di Indonesia saat ini. Pasar *forex* merupakan pasar uang terbesar di dunia. Banyak sekali perusahaan-perusahaan di bidang ini yang bermunculan di Indonesia. Sehingga para calon investor banyak yang berminat untuk berinvestasi di saham *forex.*

First Forex merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang keuangan atau investasi. Perusahaan ini ingin memasarkan suatu produk *Trading Online* yang khusus bergerak di pasar uang asing atau di sebut juga *valas (valuta asing)*, produk tersebut di sebut juga *forex (foreign exchange). Forex Trading* adalah bisnis perdagangan mata uang khususnya mata uang asing atau *valas (valuta asing)* di pasar uang internasional. *Forex Trading* merupakan pasar finansial terbesar di dunia, jauh lebih besar dari pasar saham, komoditi maupun pasar finansial lainnya. Perusahaan First Forex ini belum mempunyai suatu alat untuk mempromosikan produknya tersebut secara *online*. Yang di mana alat tersebut akan di buat untuk melakukan registrasi untuk berinvestasi secara *online*, supaya para calon investor di luar kota yang berminat untuk berinvestasi dapat melakukan pendaftaran tanpa harus datang langsung ke perusahaan. Apabila calon investor ingin berinvestasi pada perusahaan ini, ada prosedur-prosedur yang harus di penuhi. Firrst Forex telah bekerjasama dengan broker internasional yang bernama MASTER FOREX. Setelah semua prosedur selesai di penuhi, *admin* akan memberitahukan pada investor No ID dan password untuk melakukan *trading forex* dan investor dapat melakukan *trading forex.* Apabila investor telah mengalami profit atau keuntungan, maka investor dapat langsung mengambil profit yang di dapatkan dengan cara menghubungi *admin* kembali. Uang profit akan di transfer langsung ke rekening investor yang langsung di konversikan ke mata uang rupiah. Waktu yang datangnya uang transfer maksimal 1x24 jam.

Maka dari pada itu, penulis tertarik untuk membuat suatu website untuk perusahaan ini dan menjadikan perusahaan ini menjadi objek penelitian skripsi.

Dan penulis tertarik untuk mengambil judul ***"PERANCANGAN WEBSITE PENDAFTARAN ANGGOTA PADA PERUSAHAAN FIRST FOREX "***

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan Hasil Penelitian yang dilakukan, maka dapat di identifikasikan masalah antara lain :

1. Belum mempunyai alat promosi dengan *internet* atau *website* untuk memasarkan produk *forex* yang akan di tawarkan ke para calon *investor*.
2. Belum adanya sistem informasi registrasi secara online.
3. Belum adanya forum untuk para *investor* yang sudah terdaftar untuk bertukar pikiran.

Dari identifikasi masalah yang ada di atas, maka segala permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang *website* yang dapat mempromosikan dan memasarkan produk *forex* ke para calon client.
2. Bagaimana cara supaya calon *investor* yang berada jauh dari perusahaan dapat meregistrasi ke perusahaan secara *online* tanpa harus dating langsung ke perusahaan.
3. Bagaimana cara membuat forum *investor* agar dapat bertukar pikiran dengan para *investor* lain yang sudah terdaftar.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu mempromosikan produk perusahaan secara *online* ke para calon *investor*. Supaya para calon *investor* yang akan berinvestasi tidak perlu datang ke perusahaan.

Adapun tujuan dari permasalahan ini yaitu :

1. Dengan adanya *web site* ini maka perusahaan First Forex dapat mempromosikan produk *Trading forex* secara *online.*
2. Dengan adanya *web site* ini maka para calon *investor* dapat mengetahui cara berinvestasi ke perusahaan tanpa harus datang langsung ke perusahaan.
3. Dengan adanya *website* investor dapat dengan mudahnya mengambil keuntungan atau withdraw profit yang sudah di dapatkan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Membantu Perusahaan First Forex dalam mempromosikan produk *forex* ke para calon *investor*.
2. Membantu memperkenalkan profil Perusahaan First Forex kepada para calon *investor*.
3. Dengan adanya penelitian ini semoga *web site* ini dapat bermanfaat oleh perusahaan dalam mempromosikan produk *Trading forex* kepada para calon *investor*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menambah pengalaman dalam perancangan *website* pada suatu perusahaan.
2. Penelitian ini dapat di jadikan sebagai studi perbandingan dan referensi untuk penelitian lain yang sejenis.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada pada penulisan skripsi ini adalah :

1. Hanya menyediakan pendaftaran untuk trading sebagai partner.
2. Hanya membahas forum diskusi sebagai penunjang informasi dari partner.
3. Nomer account dan password yang di dapat pada registrasi investasi tidak dapat langsung di pakai pada meta trader (*software untuk trading forex*)
4. Untuk profit investor hanya dapat di lihat pada meta trader dan report ke email investor di kirim oleh pihak master forex langsung.

1.6 Metode Penelitian

Dalam hal ini Penulis akan menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah-masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian. Metode penelitin yang akan di gunakan dengan metode penelitian deskriptif.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian yang akan di lakukan adalah tepatnya di perusahaan First Forex di Jl. Kecubung – Buah Batu, Bandung. Adapun jadwal atau lama waktu penelitian sebagai berikut :

Table 1.1 *Table Jadwal Penelitian*

No.	Nama Kegiatan	2010																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Kebutuhan User																				
2	Membangun Sistem																				
3	Pengujian Sistem																				