BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Foreign Exchange (*Forex*) atau dikenal sebagai valuta asing (valas) merupakan salah satu pilihan investasi yang berkembang di Indonesia saat ini. *Forex trading* adalah transaksi perdagangan nilai tukar mata uang asing di pasar uang internasional. Pasar *forex* merupakan pasar uang terbesar di dunia.

Pihak yang melakukan transaksi di pasar *forex* adalah : pemerintah-pemerintah di dunia, bank-bank utama dunia, perusahaan bertaraf internasional maupun individu. Sehingga dengan banyaknya pemain di pasar *forex* ini menyebabkan perputaran uang menjadi sangat cepat. Transaksi yang terjadi lebih dari 1,9 triliun US dollar setiap hari sehingga membuat uang dapat berpindah tangan dari satu tempat ke tempat lain hanya dalam beberapa detik.

Pada dasarnya trading *forex* dilakukan secara manual, sehingga hal itu membutuhkan pemantauan pada grafik harga secara terus-menerus dan tentu saja itu membuang waktu dan tenaga serta psikologi *trader* itu sendiri. Dengan adanya *robot forex* hal itu dapat diminimalisasi, *Robot Forex* atau biasa disebut *"Expert Advisor"* hanya dapat berjalan pada *platform / software trading Meta Trader 4* dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *MQL* (*Meta Quotes Language*) yang masih satu *family* dengan C/C++.

Dengan adanya *Robot Forex* ini, diharapkan dapat memudahkan dalam

pengambilan keputusan dalam *trading* dan mengatasi kelemahan dari sifat manusia dalam bertrading, seperti : rasa lelah, takut, serakah, tidak konsisten. Tetapi patut diingat bahwa *trader* itu sendiri tidak dapat sepenuhnya bergantung terhadap *Expert Advisor* (*Robot Forex*) tanpa mengerti cara, dasar, dan mekanisme *trading forex* itu sendiri. Peran serta trader sangatlah penting dalam trading menggunakan *robot forex*, karena konfigurasi yang tepat dalam penggunaan *Expert Advisor* (*Robot Forex*) akan menentukan kesuksesan *trader*.

Untuk permasalahan tersebut maka penulis mengambil judul skripsi **"ANALISIS TRANSAKSI PERDAGANGAN DENGAN MENGGUNAKAN ROBOT FOREX (Study Literatur : Pada Investasi Forex)"**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam pembahasan ini terdapat masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. *Trader / Investor* harus memantau grafik secara terus menerus didepan komputer sampai mengetahui kapan dia melakukan transaksi *Order Buy / Order Sell*.
2. Faktor *Human Error* yang terdapat pada *Trader / Investor*
3. *Trader / Investor* banyak menghabiskan waktu untuk diam di depan komputer.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari masalah yang timbul dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Robot Forex* yang dapat melakukan transaksi secara otomatis ?
2. Bagaimana membangun *Robot Forex* yang dapat melakukan transaksi secara otomatis ?
3. Bagaimana pengujian dan implementasi pada *Robot Forex* yang dibangun ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan adalah sebagai gambaran tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun atau membuat *robot* aplikasi yang bertujuan dapat membantu para trader *forex* dalam *trading*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan *Robot Forex* yang bertujuan dapat melakukan transaksi secara otomatis.
2. Menghasilkan aplikasi *Robot Forex* yang dapat melakukan transaksi secara otomatis.

3. Pengujian menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan transaksi secara otomatis dan memiliki kemungkinan kesalahan yang kecil dalam *trading*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Data yang terdapat pada aplikasi *Platform Metatrader 4* yang akan dibangun terdiri dari :
   a) Pesan untuk beli (*order buy*)
   b) Pesan untuk jual (*ordersell*)
   c) Ambil untung (*take profit*)
   d) Banyak pesan dalam (*lots)*
   e) Faktor perkalian dalam order (*multipler*)
   f) Periode, waktu pergerakan grafik (*Time Frame*)
   g) *Indicator* yang digunakan (*Moving Average)*
2. Menentukan parameter berupa data yang diolah pada *Platform* yang dibangun terdiri dari penetapan :
   a) Untung/laba (*take profit*)
   b) Banyak pesanan dalam (*lots)*
   c) Faktor perkalian (*Multipler*)
3. Keluaran yang dihasilkan dari aplikasi yang dibangun berupa:
   a) Laporan nomor *order market*
   b) Waktu, jam, dan tanggal kejadian *order*
   c) Jenis tipe *order*

d) Jumlah *order* dalam *lot*

e) *Pair* yang digunakan

f) Harga *order* market

g) Target laba (take *profit*)

h) Harga waktu *order* dieksekusi

i) Harga target market

j) Keuntungan transaksi dan hasil laporan

k) Keterangan *order* secara *manual* atau penggunaan *expert advisor*

4. Pengguna sistem *Expert Advisor* adalah para *User* yang telah melakukan registrasi pada *broker* dengan membuka *account*, tidak terbatas pada *trader* pemula, juga *trader* professional.
5. Sistem *Expert Advisor* yang dibangun berbasis *Metaquote versi* (*MT4*) berbasis *Meta Quote Language 4(MQL4).*
6. Dalam pembahasan masalah penulis tidak membahas pengguna *Expert Advisor*, dengan istilah *trader* amatir atau *trader* professional, karena istilah amatir dan professional berhubungan dengan *Trading Online* secara manual. Dimana perbedaan antara keduanya akan terlihat dari pengalaman dan cara menganalisa market yang akan. Dan sedang berjalan secara tehnikal dan fundamental, sehingga hasil yang dicapai diantara keduanya akan membuktikan mana yang amatir mana yang professional.
7. Hasil atau besar kecilnya keuntungan yang didapat dari aplikasi *Robot Forex* ini tergantung kepada kecermatan kemampuan

pengguna dalam mengekspresikan *setting parameter* yang benar telah yang teruji, dan penggunaan *management risk* yang diterapkan.

8. Robot *Forex* ini hanya dijalankan pada hari senin dan selasa, dikarenakan pada hari lainya pasar *forex* sering mengalami perubahan harga yang sulit diprediksi mengingat *forex* itu berhubungan erat dengan ekonomi dunia.

1.5 Waktu dan Tempat Penelitian

Nama Objek Penelitian : Insta Forex, Program Meta Trader 4

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No	*Kegiatan Yang Direncanakan*	*Tahun 2013*															
		Januari				Februari				Maret				April			
		1	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*
1	***Identifikasi Kebutuhan***																
	Observasi																
	Studi Literatur																
2	***Membuat Prototype***																
	Analisis Kebutuhan																
	Design Sistem																
	Coding & Testing																
4	***Pengembangan Sistem***																
	a. Pembuatan Software Aplikasi																
5	***Pengujian Sistem***																
	a. Testing Software Aplikasi																
6	***Implementasi***																
	a. Implementasi Software Aplikasi																