

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang keuangan digital. Salah satu inovasi yang muncul dari perkembangan tersebut adalah cryptocurrency. Istilah ini merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "cryptography" yang merujuk pada sistem keamanan berbasis kode rahasia, serta "currency" yang berarti mata uang. Secara sederhana, cryptocurrency adalah aset digital yang berfungsi sebagai alat tukar dan berjalan di jaringan peer-to-peer. Transaksi dan keamanannya dijamin melalui teknik kriptografi yang kompleks [1].

Fenomena ini tidak hanya berkembang di skala global, tetapi juga mulai mendapat perhatian di Indonesia, terutama di kalangan mahasiswa. Sebagai generasi yang tumbuh di tengah era digital, mahasiswa memiliki antusiasme tinggi terhadap teknologi baru, termasuk mata uang kripto. Namun, banyak dari mereka masih belum memahami secara mendalam konsep dasar, potensi risiko, manfaat, hingga perkembangan terkini dari dunia cryptocurrency. Sering kali informasi yang mereka peroleh berasal dari media sosial atau sumber tidak kredibel, yang justru berpotensi menyesatkan dan menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan finansial [2].

Melihat fenomena tersebut, diperlukan platform edukatif yang terpercaya, terstruktur, dan mudah diakses. Pengembangan sebuah website yang berfungsi sebagai direktori sekaligus media pembelajaran mengenai cryptocurrency. Kecepatan pemuatan halaman di web merupakan salah satu metrik terpenting untuk mempertahankan pengguna dan cara halaman web ditampilkan berperan besar dalam kecepatan pemuatan halaman [3].

Sebagai solusi, dibutuhkan website edukasi dan direktori komunitas cryptocurrency yang tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga bersifat interaktif melalui simulasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten. Rule-Based Filtering dari metode if-else akan mengharapkan elemen-elemen ini dari data masukan untuk cocok dengan persyaratan karir di dataset agar memberikan keluaran yang sesuai kepada pengguna [4]. Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas media pembelajaran berbasis web di ranah teknologi keuangan. Aplikasi edukasi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan investasi di kalangan generasi muda Indonesia [5].

Dengan rule-based filtering, pengguna dapat memilih kategori konten edukasi (misalnya: pemula, menengah, mahir), dan sistem akan menyajikan materi yang relevan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Sebuah algoritma penyaringan berbasis aturan diusulkan dan sebuah perpustakaan kata kunci juga dikembangkan untuk mengatasi sinonimi dari istilah yang diekstraksi [6].

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas website edukasi seputar cryptocurrency, seperti media edukasi berbasis e-learning dan blog informasi kripto. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membangun sebuah direktori komunitas edukasi cryptocurrency lokal di Indonesia yang berfungsi sebagai jembatan penghubung antar komunitas dan pengguna awam.

Kurangnya pemahaman ini menjadi celah bagi misinformasi dan penipuan. Banyak calon investor, terutama dari kalangan pemula, yang tergiur oleh janji keuntungan cepat tanpa memahami risiko yang ada. Informasi yang tidak akurat seringkali berasal dari sumber yang tidak kredibel di media sosial, yang berpotensi menyebabkan kerugian finansial signifikan. Fenomena maraknya penipuan investasi berbasis kripto di Indonesia menunjukkan urgensi adanya platform edukasi yang terstruktur dan terpercaya untuk membentengi masyarakat.

Penelitian ini juga menyertakan simulasi interaksi pengguna sebagai bagian dari fitur utama sistem. Simulasi ini tidak memerlukan login atau autentikasi, sehingga seluruh pengguna dapat langsung mengakses dan mencoba pengalaman interaktif tanpa hambatan. Implementasi ini juga bertujuan untuk mengedukasi sekaligus memberikan gambaran teknikal mengenai bagaimana konten bisa difilter berdasarkan kebutuhan pengguna secara real-time menggunakan logika sederhana berbasis Filtering .

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana latar belakang dan motivasi pembuatan website Crypto Directory Indonesia sebagai platform edukasi dan informasi cryptocurrency?
2. Apa saja kendala yang dihadapi masyarakat dalam mengakses edukasi cryptocurrency yang terpercaya di Indonesia?
3. Bagaimana desain, fungsionalitas, dan fitur interaktif website Crypto Directory Indonesia dapat membantu mengatasi kendala akses edukasi dan informasi cryptocurrency?
4. Apa saja manfaat yang dapat diperoleh masyarakat dari penggunaan website Crypto Directory Indonesia?

1.3. Ruang Lingkup

1. Penelitian mencakup aspek edukasi cryptocurrency gratis yang bersumber dari komunitas resmi dan praktisi pasar terpercaya di Indonesia.
2. Penelitian membahas penyediaan informasi berita terkini seputar pasar cryptocurrency global yang diintegrasikan dalam website.
3. Penelitian tidak mencakup analisis mendalam terhadap aspek teknis blockchain atau cryptocurrency itu sendiri, tetapi lebih kepada fungsi website sebagai media edukasi dan informasi.
4. Penelitian mencakup aspek edukasi cryptocurrency gratis yang bersumber dari komunitas resmi dan praktisi pasar terpercaya di Indonesia, termasuk fitur interaktif seperti modul pembelajaran, kuis, dan simulasi.
5. Penelitian ini terbatas pada konteks pengguna di Indonesia, khususnya mereka yang tertarik pada cryptocurrency dan membutuhkan edukasi serta informasi yang mudah diakses.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Menguraikan latar belakang dan motivasi pembuatan website Crypto Directory Indonesia sebagai solusi edukasi dan informasi cryptocurrency
2. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi masyarakat dalam mengakses edukasi cryptocurrency yang terpercaya di Indonesia.
3. Menganalisis desain dan fungsionalitas website Crypto Directory Indonesia dalam memfasilitasi akses edukasi dan informasi.
4. Menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh masyarakat dari penggunaan website Crypto Directory Indonesia, termasuk melalui fitur interaktifnya.
5. Menghasilkan sebuah luaran berupa website fungsional bernama Crypto Directory Indonesia yang dapat menjadi sumber acuan terpusat bagi masyarakat Indonesia untuk mendapatkan edukasi gratis, informasi berita real-time, dan terhubung dengan komunitas cryptocurrency terpercaya, sehingga dapat meningkatkan literasi keuangan digital dan mengurangi risiko penipuan.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada kajian tentang peran teknologi informasi, khususnya website dengan fitur interaktif, dalam menyebarkan edukasi dan informasi di bidang cryptocurrency. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang membahas pengembangan platform digital untuk edukasi masyarakat.
2. Bagi masyarakat, website Crypto Directory Indonesia dapat menjadi sumber informasi dan edukasi cryptocurrency yang terpercaya dan mudah diakses, dengan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran langsung.
3. Bagi komunitas cryptocurrency, website ini dapat menjadi wadah untuk memperluas jangkauan edukasi gratis dari praktisi terpercaya, termasuk melalui interaksi langsung dengan pengguna.
4. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang platform serupa yang berfokus pada penyediaan informasi dan edukasi interaktif di bidang tertentu.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti. Penelitian yang memuat kerangka pikir dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi jenis penelitian, metode pengumpulan data, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, metode analisis dan pengujian hipotesis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi proses pengembangan aplikasi, hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, serta saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN