

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di tengah kemajuan teknologi yang sangat pesat ini terdapat sebuah teknologi bernama *cryptocurrency*. *Cryptocurrency* adalah sebuah teknologi yang berbasis *blockchain* yang sering di gunakan sebagai mata uang digital. Uang digital ini berbeda dengan uang konvensional, uang jenis ini tidak memiliki bentuk fisik melainkan hanya sebuah block data yang di ikat oleh hash sebagai validasi nya. Dimana banyak sekali kelebihan dari *cryptocurrency* ini seperti aman, fleksibel, dan masih banyak hal positif lainnya. Oleh sebab itu orang orang di seluruh dunia secara cepat mengganti aset mereka ke *cryptocurrency*. Tentunya juga masyarakat Indonesia yang ingin menyimpan aset mereka kedalam sebuah *blockchain* ini. Namun kurang nya pengetahuan masyarakat mengenai *cryptocurrency* ini menyebabkan keraguan dalam memindah kan aset mereka (Pasaribu, 2021).

Untuk membantu memberikan info mengenai *cryptocurrency*, perlu di perlukan sebuah aplikasi berbasis *website*. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing – masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Riskiono & Pasha, 2020). Hubungan antara satu halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikam media penghubung disebut *Hypertext* (Ade & Novri, 2019).

Pada penelitian ini menggunakan website sebagai media informasi dikarenakan kelebihan aplikasi web yaitu kemudahan akses. Dimana web merupakan aplikasi jaringan yang mampu menampung segala informasi instansi dan menampilkannya dalam sebuah media informasi. Karena berjalan di dalam browser web, pengembang tidak perlu mengembangkan aplikasi web untuk berbagai platform (Rachman Arief, 2021).

*Cryptocurrency* memiliki kelebihan dan kekurangannya. Manfaat utama dari penggunaan *cryptocurrency* adalah bahwa mereka mempermudah transfer dana antara dua pihak dalam suatu transaksi. Transaksi ini difasilitasi melalui penggunaan *public keys* dan *private keys* untuk tujuan keamanan. Transfer dana ini dilakukan dengan biaya pemrosesan minimal, memungkinkan pengguna untuk menghindari biaya curam yang dibebankan oleh sebagian besar bank untuk transaksi berbasis internet online. Ancaman peretasan adalah ancaman terbesar dari sistem pembayaran *cryptocurrency*. Sebagai contoh, Dalam sejarah singkat bitcoin, perusahaan telah mengalami lebih dari 40 pencurian, termasuk beberapa yang bernilai lebih dari 1 juta USD. Namun, terlepas dari potensi risiko, masih, banyak pengamat melihat *cryptocurrency* sebagai harapan bahwa mata uang dapat ada yang mempertahankan nilai, memfasilitasi pertukaran, lebih mudah diangkut daripada logam keras, dan berada di luar pengaruh bank sentral dan pemerintah (Santoso et al., 2020).

Pada penelitian sebelumnya, sudah terdapat beberapa pemanfaatan teknologi dengan sistem berbasis *website* sebagai alat bantu pengenalan mata uang virtual atau *cryptocurrency* seperti penelitian yang dilakukan oleh (Pasaribu, 2021),

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi, dimana aplikasi yang dibuat menampilkan beberapa *cryptocurrency* yang telah di setujui oleh pemerintah Indonesia. Selain itu juga terdapat informasi *Exchange* yang merupakan sebuah tempat untuk membeli aset *cryptocurrency* yang sudah terdaftar di pemerintah Indonesia. Berdasarkan hal ini, aplikasi berbasis *android* info *cryptocurrency* ini akan di kembangkan dan kiranya dapat memenuhi informasi mengenai *cryptocurrency*.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bertujuan untuk membuat sistem informasi berbasis *website* sebagai alat bantu informasi *airdrop* mata uang *virtual*. Maka penelitian ini mengangkat sebuah judul “**Aplikasi Web Sebagai Alat Bantu Informasi Airdrop Mata Uang Virtual dengan Menggunakan Metode Spiral**” sebagai sarana untuk agar masyarakat dapat mencari informasi mengenai *airdrop* mata uang *virtual* dengan mudah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan penelitian masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem berbasis web sebagai media informasi *airdrop* mata uang virtual berbasis *website*?
2. Bagaimana hasil pengujian sistem berbasis web sebagai media informasi *airdrop* mata uang virtual?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memudahkan dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat batasan masalah yaitu sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database mySQL, aplikasi hanya membahas mengenai

informasi dua jenis koin *airdrop* mata uang virtual yaitu BNB (*Binance Coin*) dan Solana berbasis *website*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat menerapkan sistem berbasis web sebagai media informasi *airdrop* mata uang virtual berbasis *website*.
2. Sistem yang dihasilkan diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mempelajari dan mencari informasi mengenai *airdrop* mata uang *virtual*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dibuatnya sistem ini adalah agar dapat membantu masyarakat dalam mempelajari dan mencari informasi mengenai *airdrop* mata uang *virtual*.