

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada sisi perangkat keras dan perangkat lunak yang semakin hari memperlihatkan perkembangan yang sangat pesat, didukung dengan teknologi komunikasi yang juga mengalami peningkatan secara signifikan merupakan alternatif tepat bagi seseorang atau suatu instansi untuk berbisnis dalam usaha *game online*. Pada tataran badan usaha yang bergerak dibidang *game online* membutuhkan suatu sistem jaringan dan sistem perangkat keras yang baik, agar dalam kegiatannya dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Melihat dari alasan-alasan dan faktor-faktor di atas maka dalam proses pembuatan skripsi ini, penulis akan membahas dan menjabarkan tentang sistem perangkat keras yang sekarang digunakan pada *game center* Internet. Oleh karena itu penulis mencoba mengambil judul dari skripsi ini sebagai berikut: "Perancangan Dan Analisis Sistem Perangkat keras Pada *Game center* (Studi kasus Internet)".

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang sudah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan dengan melakukan desain dan analisis sistem perangkat keras pada *game center* Internet, maka kita akan mengetahui bagaimana perancangan dan perencanaan untuk membangun sebuah sistem perangkat keras

yang optimal sesuai dengan perkembangan teknologi game online yang berkembang sekarang ini.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan yang akan menjadi landasan untuk dilakukannya penelitian yaitu:

1. Bagaimana kinerja sistem perangkat keras pada *game center* Internet, apakah dapat bekerja secara optimal ?
2. Apakah rancangan sistem perangkat keras pada *game center* Internet mampu menjalankan aplikasi *Game Online* ?
3. Apakah rancangan komputer *client* mampu menjalankan *Benchmark* sehingga hasil dari test dapat diketahui ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengetahui isi dan arah penulisan skripsi ini, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran permasalahan, di sub bab ini akan dijelaskan batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan-batasan tersebut meliputi:

1. Perancangan dan analisa sistem perangkat keras pada *game center* Internet
2. Kinerja sistem apakah sudah berjalan sebagaimana mestinya dilihat dari perkembangan teknologi game online.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara kerja sistem perangkat keras yang digunakan Internet, sehingga dapat memberikan informasi bagi banyak orang.
2. Untuk mengetahui tentang bagaimana perancangan sebuah sistem perangkat keras sesuai dengan perkembangan *game online* sehingga sistem tersebut berjalan efektif dan efisien.
3. Sebagai perbandingan antara teori dan kenyataan di lapangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi masyarakat luas dan semua yang ingin mengetahui tentang proses kerja sistem perangkat keras pada *game center* Internet.
2. Sebagai sumbangan pikiran bagi masyarakat luas terutama kalangan mahasiswa, juga untuk menambah daftar kepustakaan yang ada agar dapat meningkatkan kualitas dari para penerus lainnya.
3. Bagi penulis sendiri laporan ini dijadikan sebagai syarat menyelesaikan studi kuliah dan mendapat gelar sarjana.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pada objek yang di teliti

2. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca berbagai artikel di internet dan membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil serta pemecahan terhadap masalah yang ada.

3. Analisa hasil studi literatur dan pengambilan data

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisa data-data yang diperoleh di lapangan dan membandingkan hasil yang didapat setelah data-data diolah dengan teori yang mendukung.

4. Konsultasi dengan pembimbing dan berbagai pihak yang berkompeten.

Tahapan ini dilakukan untuk membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan.

5. Penyusunan laporan.

Tahapan ini dilaksanakan untuk membuat laporan hasil analisis studi literatur dan pengambilan data.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara sistematis dan terencana dibagi menjadi lima bab. Masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori konsep dasar sistem komputer, konsep dasar informasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dilakukan dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang rencana implementasi dan kegiatan implementasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.