

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Informasi dapat disajikan untuk user seluruh dunia tanpa dibatasi dimensi ruang dan waktu bahkan letak geografis sekalipun. Untuk menyampaikan informasi di dunia Internet dikenal suatu media untuk meletakkan informasi tersebut secara *online* yaitu berbasis *web*. Salah satu layanan yang bisa dimanfaatkan adalah *E-Commerce* (*Electronic Commerce*).

*E-Commerce* ini menjadi salah satu alternatif pilihan untuk mempromosikan atau menginformasikan produk ataupun jasa melalui media internet. Cara ini terbilang sangat murah dan memungkinkan menjadi peluang bisnis baru bagi orang, perusahaan ataupun instansi maupun organisasi yang dipisahkan letak geografis dapat saling berkomunikasi dan memperluas area pemasaran.

Aplikasi *specification maker* merupakan bagian dari *E-Commerce* yang sangat membantu pengambilan keputusan bagi user dalam pembelian komputer. Dengan aplikasi ini pelanggan dapat dengan mudah menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki. Pelanggan juga bisa menentukan komponen-komponen apa saja yang ingin dirakit dilengkapi informasi harga masing-masing item dan nantinya total keseluruhan komponen yang dipilih menjadi report yang dapat disajikan layanan ini.

Kelebihan *budget* harga dapat dengan mudah teratasi dengan memilih kembali komponen dengan nominal harga yang lebih murah. Bagi pelanggan

yang belum paham mengenai spesifikasi komponen komputer juga sangat terbantu dengan adanya aplikasi ini, sebab aplikasi ini akan memberi report peringatan jika dalam menentukan pilihan komponen tidak *compatible* dengan peripheral yang telah dipilih sebelumnya. Sisi lain dari layanan ini bisa menjadi media konsultan digital dalam menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan biaya dengan anggaran yang dimiliki oleh konsumen.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas sesuatu permasalahan yang sering dihadapi user dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu *user* dalam pengambilan keputusan pada saat pembelian komputer.
2. Bagaimana merancang sebuah layanan informasi berbasis web yang dapat dijadikan sebagai referensi (*acuan*) bagi *user* dalam menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan di batasi pada bagaimana cara membantu *user* dalam menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki.

1. Lingkup penelitian bagaimana cara menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki.
2. Fitur yang disertakan dalam aplikasi *spesification maker* berbasis web :

a. Paket *Spec-Maker*

Menyediakan informasi tentang beberapa paket *specification* diantaranya paket home/office, paket business, paket gamers, paket professional, paket multimedia dan performance.

b. Data Barang

Bagian ini mendata dan mengklasifikasikan semua *peripheral* dan *accessories* komputer.

c. *Spec-Maker* Intel

Halaman untuk melakukan simulasi pemilihan spesifikasi *peripheral* komputer yang mendukung tipe Intel.

d. *Spec-Maker* AMD

Halaman untuk melakukan simulasi pemilihan spesifikasi *peripheral* komputer yang mendukung tipe AMD.

e. Control Panel

Halaman untuk meng-*customize* seluruh *content* website.

f. Panduan

Dokumen ini adalah referensi manual penggunaan *Spec-Maker*.

3. Software yang digunakan adalah Xampp, Macromedia Dreamweaver 8.

4. Aplikasi *specification maker* ini berbasis web.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Membuat layanan informasi berbasis web yang dapat dijadikan sebagai referensi (acuan) bagi *user* dalam menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah

##### **1.5.1 Bagi Mahasiswa :**

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui world wide web.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

### **1.5.2 Bagi Akademik :**

1. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.
3. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan instansi terkait yakni AMC Computer Shop Yogyakarta.

### **1.5.3 Bagi AMC Computer Shop Yogyakarta :**

1. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan AMC Computer Shop Yogyakarta kepada masyarakat luas.
2. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

### **1.5.4 Bagi Masyarakat :**

1. Memberikan pelayanan kepada masyarakat, dengan menciptakan sebuah sarana penyampaian informasi yang dapat mempermudah dalam menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki.
2. Dengan layanan ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum, penjelasan mengenai spesifikasi komputer berdasarkan hardware kompatibel.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Karya ilmiah yang berkualitas ini dihasilkan dengan mengolah beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

### 1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan aplikasi *spesification maker* berbasis web.

### 2. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba menganalisa terhadap *price list* yang terdapat pada AMC Computer Shop Yogyakarta.

### 3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait.

### 4. Mailing list dan Forum Internet

Pemanfaatan jaringan global (*Internet*) untuk saling bertukar informasi, ide dan pengalaman serta tanya-jawab sehubungan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## 2. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari aplikasi *spesification maker* berbasis web dan software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

## 3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Tinjauan umum tentang AMC Computer Shop Yogyakarta dan menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

## 4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

## 5. **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi *spesification maker* berbasis web tersebut untuk pengembangan.

