

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kebutuhan akan informasi sangat meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya teknologi. Komputer merupakan salah satu teknologi yang mewarnai perkembangan teknologi sekarang ini.

Dengan perkembangan teknologi komputer sekarang ini dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam penyajian informasi secara tepat dan akurat. Penggunaan komputer sudah sangat umum sekarang ini. Dunia pendidikan, kesehatan, militer, perkantoran, industri, hiburan, pariwisata, telekomunikasi, dan lain sebagainya hampir semua telah menerapkan teknologi komputer.

Komputer yang kita kenal saat ini adalah hasil pengembangan teknologi elektronika dan informatika sehingga bentuk komputer yang awalnya berukuran besar dan makan tempat, sekarang berbentuk kecil dengan kemampuan besar. Kemajuan industri komponen elektronika *IC (integrated circuit)* telah mendorong terciptanya berbagai perangkat chip *IC* yang beragam dan mendukung berbagai keperluan pembuatan produk elektronik. Kemajuan teknologi elektronika tidak terlepas dari adanya kemajuan dibidang pengetahuan dan pengolahan bahan semikonduktor khususnya silicon.

Komputer sudah merupakan peralatan bagi kebutuhan masyarakat luas dan tidak terbatas hanya untuk kalangan tertentu saja. Apabila masyarakat sudah mengenal manfaat komputer dengan baik, maka di jaman internet ini, setiap orang yang memiliki personal komputer dapat mengakses informasi internet hanya dengan menambah sedikit perangkat tambahan.

Demikian besarnya manfaat komputer. Sebenarnya apakah sebuah komputer itu, mengapa sampai masyarakat modern seperti tergantung dengan komputer dan sebenarnya bagaimana cara merakit komputer ?

Merakit komputer sangatlah mudah jika kita paham tentang apa saja yang membentuk suatu unit komputer, dasar-dasar perakitan dan sedikit pengetahuan tentang kelistrikan sehingga kita dapat merangkai perangkat-perangkat yang menyusun komputer sehingga komputer dapat di jalankan.

Merakit sistem komputer saat ini lebih mudah dibandingkan dengan generasi sistem komputer sebelumnya yang belum ada panduan yang jelas dan masih relatif manual dalam pengesetannya pada perangkat-perangkat tertentu seperti motherboard pada penyetingan jumpernya. Namun demikian masih perlu system pembelajaran dasar tentang sistem komputer sehingga proses perakitan dan penginstalan dapat dijalankan dengan benar.

Komponen komputer beserta istilahnya teknologinya bermunculan secara cepat, kebanyakan orang pasti akan mengalami kesulitan dalam memahami spesifikasi komputer maupun memilih komponen didalamnya. Memilih komponen komputer haruslah di sesuaikan dengan kebutuhan atau tujuan pemakaian komputer tersebut.

Berbicara komputer tidak lepas dari masalah jaringan komputer, karena seperti yang telah diuraikan diatas di jaman internet ini, setiap orang yang memiliki personal komputer dapat mengakses informasi internet hanya dengan menambah sedikit perangkat tambahan.

Karena dengan adanya jaringan akan mempermudah dalam mendapatkan informasi. Sedangkan di era sekarang ini informasi yang akurat dan cepat sangatlah di butuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Sumber informasi sekarang ini merupakan kebutuhan yang harus di penuhi. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan bagaimana cara memberi kemudahan dalam belajar merakit komputer dan membangun sebuah jaringan dengan penyampaian yang lebih menarik dan jelas.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar dapat menghasilkan informasi yang lebih mendalam, maka permasalahan yang ada dibatasi pada ruang lingkup yang lebih kecil, dimana di dalamnya memberikan informasi tentang cara perakitan komputer terutama merakit komputer rumah (PC), komponen-komponen yang di butuhkan dalam komputer, dan dasar membangun sebuah jaringan dimana jaringan yang dimaksud adalah jaringan *LAN (LOCAL AREA NETWORK)*.

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan software bermacam-macam seperti Adobe photoshop, macromedia director, flash 8, adobe audition, corel draw, macromedia fireworks.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis merancang aplikasi ini meliputi dua tujuan yaitu tujuan internal dan eksternal.

1.4.1 Tujuan Internal

Pengertian tujuan internal yang dimaksud disini adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan, dan merealisasikannya dalam aplikasi nyata guna mendukung kemampuan yang berkualitas dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
2. Mengembangkan dan membuka wawasan tentang pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang sarjana 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM ” Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Eksternal

Tujuan eksternal yang dimaksud adalah dilihat dari lingkungan eksternal yaitu manfaat bagi masyarakat umum :

1. Sebagai alternatif dalam penyajian atau penyampaian informasi yang bertujuan mempermudah masyarakat untuk memahami dan mempelajari suatu informasi dengan mudah dan menyenangkan.
2. Mengembangkan sistem informasi yang terkomputerisasi melalui teknologi multimedia.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Metode kearsipan atau pustaka

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan dari literatur, majalah, buku panduan serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam mengadakan kerja praktek maupun didalam menganalisa data yang ada.

2. Wawancara

Penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pihak yang terkait secara langsung.

3. Studi Lapangan

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung untuk memperoleh data yang akurat.

1.6. Sistematika Penulisan

Perancangan penulisan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan di dalam maksud dan tujuan ini terdapat dua tujuan yaitu tujuan internal dan tujuan eksternal, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini di uraikan mengenai konsep dasar komputer, sistem pada komputer, struktur dan fungsi komputer, dan konsep jaringan komputer

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan analisis dari sistem, kelayakan pada sistem, kebutuhan pada sistem dan biaya yang di butuhkan untuk sistem tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI

Merupakan bab yang akan membahas sistem yang akan diusulkan, dalam pengoperasian program aplikasi.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan pengujian aplikasi, penggunaan dan perawatan aplikasi. Ditambah peninjauan atas rumusan masalah, batasn masalah dan kebutuhan user sehingga aplikasi sesuai yang diharapkan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

