



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komputer bukan merupakan benda yang sulit ditemukan di era modern ini. Awal mula diciptakan komputer sebelumnya adalah sebagai alat bantu dalam melakukan perhitungan. Namun seiring dengan meningkatnya ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia yang didukung juga oleh semakin berkembangnya teknologi yang ada, komputer dengan berbagai macam bentuknya saat ini memiliki banyak fungsi praktis yang membantu mempermudah kehidupan manusia dari berbagai aspek. Hampir di setiap aspek kehidupan manusia pasti kita dapat menemukan peranan komputer di dalamnya baik seperti dalam hal bisnis, kesehatan, hiburan, pertambangan, transportasi, pendidikan, dan masih banyak lagi bidang – bidang yang lainnya yang terdapat penerapan komputer di dalamnya. Bahkan, di bidang kesehatan saat ini komputer dapat digunakan untuk mendeteksi penyakit yang ada pada seorang pasien. Hal ini merupakan bukti nyata peranan komputer pada kehidupan manusia.

Satu set perangkat komputer terdiri dari bermacam – macam komponen yang menyusun satu unit komputer. Dengan banyaknya fungsi dari komputer di berbagai macam bidang kehidupan manusia saat ini, spesifikasi yang dibutuhkan tentunya juga akan berbeda-beda. Setiap kegunaan masing – masing komputer tentunya akan memiliki kebutuhan spesifikasi komponen komputer yang berbeda pula. Seperti contohnya penggunaan komputer untuk melakukan *editing* foto, video, dan animasi tentunya akan berbeda spesifikasi komponennya dengan komputer yang digunakan hanya untuk pengolahan data transaksi di kasir saja. Maka dari itu, sebelum melakukan perakitan sebuah komputer kita harus mengetahui terlebih dahulu spesifikasi apa yang akan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dalam

pemakaian komputer tertentu. Dengan mengetahui spesifikasi komputer yang akan dibuat, maka penyusunan tiap komponennya akan dapat disesuaikan dengan kebutuhannya sehingga perakitan yang dilakukan menjadi tepat sasaran.

Apalagi pada saat sekarang ini sangatlah mudah untuk menemui berbagai toko baik berbentuk fisik maupun melalui media *online* yang menjual berbagai komponen komputer maupun melayani jasa perakitan komputer sesuai dengan yang kita butuhkan. Akan tetapi, sebagai seorang konsumen tentunya kita memiliki prinsip pembelian barang yang ingin kita dapatkan yaitu sebisa mungkin mendapatkan harga yang terendah dengan kualitas yang baik. Maka dengan menggabungkan pemikiran kebutuhan akan perakitan komputer sesuai spesifikasi yang dibutuhkan dengan prinsip konsumen yang ingin mendapatkan harga serendah mungkin dengan kualitas yang baik, terciptalah suatu ide untuk membuat suatu aplikasi yang dapat membantu *user*-nya dalam mendapatkan komparasi harga untuk tiap komponen yang dimiliki komputer. Aplikasi ini akan dikembangkan dalam bentuk *website* dengan alasan tren masyarakat Indonesia yang pada saat ini sudah banyak melakukan jual beli secara *online*. Selain itu, alasan dikembangkannya aplikasi ini dalam bentuk *website* adalah agar para pengguna dari aplikasi ini dapat mengakses aplikasi ini kapanpun dan dimanapun mereka mau selama mereka memiliki jaringan internet untuk mengaksesnya. Selain itu, aplikasi ini juga akan memberikan rekomendasi untuk setiap spesifikasi yang dibutuhkan untuk jenis fungsional komputer tertentu sehingga dapat membantu pengguna dari aplikasi ini yang kurang mengerti tentang spesifikasi komputer yang ingin dibuat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari berbagai pemaparan dan penjelasan yang ada di bagian latar belakang maka didapatkan perumusan masalah dalam perancangan dan pengembangan aplikasi komparasi perbandingan harga dalam perakitan komputer ini adalah bagaimana mengembangkan suatu aplikasi yang dapat memberikan rekomendasi terkait harga komponen komputer dan perakitan komputer kepada para penggunanya sehingga mereka mendapatkan harga yang paling rendah.

1.3. Batasan Masalah

Perancangan dan pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh penulis memiliki batasan masalah dalam melakukan penelitiannya. Adapun batasan masalah dari perancangan dan pengembangan aplikasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Tidak termasuk pembuatan fungsi transaksi pembelian komponen di dalam aplikasi yang dibuat.
- b. Perbandingan yang dilakukan berdasarkan dari lima toko *online*.
- c. Tidak menampilkan gambar detail dari setiap produk.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dengan dilakukannya perancangan dan pengembangan aplikasi ini adalah agar dapat memudahkan pengguna dalam memilih, membeli, ataupun merakit komponen komputer sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan dengan harga yang paling rendah. Tujuan ini didasari oleh prinsip seorang konsumen yaitu ingin mendapatkan harga barang yang paling rendah dengan kualitas barang yang paling baik.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari perancangan dan pengembangan aplikasi ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu:

- a. Untuk *user*, dapat membantu *user* dalam mendapatkan informasi harga komponen – komponen komputer yang memiliki harga terendah dari hasil komparasi lima toko *online*.

- b. Untuk peneliti selanjutnya, perancangan dan pengembangan aplikasi ini dapat dijadikan sebagai dasar dan sumber informasi untuk melakukan pengembangan selanjutnya.

1.5. Sistematika Penulisan

Secara sistematis, di dalam penyusunan skripsi terbagi menjadi lima bab dimana setiap bab memiliki penjelasan masing – masing yang menyusun hasil dari penelitian. Adapun penjelasan sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Sesuai dengan judul bab ini, penjelasan yang ada di dalamnya akan menjelaskan hal apakah yang melatar belakangi dilakukan penelitian. Setelah mendapatkan latar belakang apakah yang mendasari penelitian, maka munculah perumusan masalah yang timbul dari penelitian. Selain itu, pada bab ini juga menjelaskan apa tujuan, manfaat dari penelitian, metodologi yang dipakai dalam penelitian serta sistematika penelitian yang dilakukan seperti apa.

BAB II LANDASAN TEORI. Dalam bab ini akan menjelaskan tentang teori – teori dan konsep yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan aplikasi *mobile web* ini. Teori dan konsep yang ada pada bab dua ini nantinya akan dijadikan landasan dalam melakukan perancangan dan pengembangan aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN. Pada bab ke-tiga akan menjelaskan secara singkat objek yang dipakai dalam penelitian serta memaparkan penjelasan mengenai metodologi *web scaping* yang digunakan sebagai metode pengambilan data dan metode *waterfall model* sebagai metode penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN. Pada bab analisis dan pembahasan ini akan membahas output yang dihasilkan dari perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis *web* yang dibuat oleh peneliti.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Kesimpulan dan saran hasil dari penelitian akan dituliskan di dalam bab lima. Kesimpulan ditulis sebagai hasil penelitian yang telah dilakukan penulis. Sementara itu, saran merupakan sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.