

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi telah mengalami kemajuan pesat, terutama dalam hal perangkat seperti telepon genggam dan komputer. Dulu, telepon genggam hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi sekarang memiliki banyak fitur tambahan. (Nandy, n.d.). Begitu juga dengan komputer, yang pada awalnya hanya dapat dibeli sebagai satu unit yang lengkap, tetapi sekarang kita dapat membeli komponen-komponen komputer secara terpisah dan merakitnya sendiri. Fenomena ini telah memicu minat masyarakat untuk mempelajari dan terlibat dalam dunia perakitan komputer, sehingga banyak pemula yang tertarik untuk merakit komputer mereka sendiri. (Yanto, 2023).

Berdasarkan Kingston Technology (2021) terdapat beberapa kesalahan fatal yang dilakukan oleh pemula saat merakit komputer pertamanya. Contohnya adalah membeli sumber daya listrik yang murah dan berkualitas buruk, membeli komponen yang tidak kompatibel satu sama lain, lupa memasang *I/O shield*, tidak menambahkan sekrup pada *motherboard*, salah memasang arah kipas, melakukan pemasangan *Central Processing Unit* (CPU) yang salah, menggunakan terlalu sedikit pasta termal yang dapat mengakibatkan temperatur CPU menjadi sangat panas, memasang memori secara tidak tepat, memasukan kabel ke port yang salah, dan kurang memahami buku panduan (Kingston Technology, 2021).

Menurut Kusumaputra (2018), pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap komputer masih tergolong rendah yang mengakibatkan masyarakat Indonesia kesulitan menghadapi industri saat ini. Hal ini juga didukung oleh CNN Indonesia (2021), yang menyatakan bahwa Indonesia kekurangan masyarakat yang mengerti dalam komputer, sehingga berakibat pada hilangnya potensi pada era industri ini. Penyebab dari ketidakmampuan dalam menggunakan komputer tersebut

diakibatkan oleh keputusan kurikulum K13 yang menghilangkan pelajaran komputer (TIK) (kompasiana, 2017).

Menurut (Pramudyatama, n.d.) *website* bukan hanya platform yang digunakan sebagai media penjualan secara online. *Website* juga bisa menampilkan berbagai informasi yang lebih lengkap dibandingkan platform online lainnya, dan dapat menyajikan berbagai informasi secara fleksibel dikarenakan *website* dapat mudah diperbarui, karena *technology* berkembang sehingga akan selalu ada hal baru sehingga dibutuhkan platform yang dengan mudah diperbarui (Pramudyatama, n.d.). Oleh karena itu, *website* informasi menjadi penting untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang kurang memahami tentang komputer, termasuk bagi mereka yang ingin mempelajari komputer atau pemula yang tertarik dengan dunia komputer. Hal ini bertujuan agar mereka dapat memahami konsep dasar komputer serta proses merakitnya dengan tepat. Harapannya, masyarakat yang kurang berpengetahuan tentang komputer dapat memperoleh informasi yang jelas mengenai cara menggunakan komputer secara benar dan komponen apa saja yang diperlukan untuk merakit sebuah komputer.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas rumusan masalahnya adalah “bagaimana perancangan media informasi dalam bentuk *website* tentang komponen komputer untuk usia 18-30 tahun?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis mempersempit ruang lingkup pembahasan untuk memastikan bahwa perancangan menjadi lebih terfokus dan sesuai dengan target audiens, objek, dan lokasi. Berikut adalah batasan-batasan masalah yang telah ditetapkan untuk perancangan ini:

### **1.3.1 Demografis**

- a. Usia : 19-23 tahun

Menurut (Cipriani, 2022) mempelajari tentang merakit komputer tidak dibatasi oleh usia, bahkan anak yang berumur

10 tahun pun dapat merakit komputer tetapi dengan pengawasan orang tua. Umur 19-23 dipilih karena pada usia ini mulai bebas atau mulai dewasa awal (Putri, 2018), juga pada usia ini banyak yang sudah mulai merakit pc sendiri data ini didapat dengan cara menyebarkan kuesioner mendapatkan rentang umur masyarakat di Indonesia yang memulai merakit komputer.

- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : Pelajar-karyawan
- d. SES : SES A-B

### **1.3.2 Geografis**

- a. Negara : Indonesia
  - b. Provinsi : Masyarakat perkotaan di daerah Jabodetabek
- Pemilihan daerah ini karena daerah kota memiliki kemudahan untuk mengakses komponen komputer. Contohnya adalah daerah Jakarta yang memiliki salah satu toko terbesar contohnya adalah Harco Mangga Dua (Hadijah, 2023)

### **1.3.3 Psikografis**

- a. Masyarakat yang ingin mengetahui cara merakit komputer.
- b. Masyarakat yang ingin memperluas wawasan mengenai komputer.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah *website* yang yang dapat memandu pemula dalam proses merakit komputer secara mandiri. Melalui *website* ini, pemula akan diberikan informasi detail mengenai komponen-komponen yang dibutuhkan untuk merakit komputer, serta panduan tentang cara memasang dan membeli komponen tersebut.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

### **1. Penulis**

Menurut penulis, manfaat yang akan diperoleh adalah berhasil lulus dengan nilai yang memuaskan dalam pengerjaan tugas akhir ini, dan dapat memperoleh gelar sarjana strata satu.

### **2. Orang lain**

Bermanfaat untuk orang yang ingin merakit komputer pertama kalinya agar tidak mengalami kesalahan-kesalahan yang fatal.

### **3. UMN**

Menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswi lain yang ingin mengambil tugas akhir dengan tema yang mirip dengan tema yang diangkat serta menjadi referensi baru bagi universitas.

