

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Master Komputer merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan komputer yang berlokasi di Jalan Soekarno-Hatta Nomor 30 Bima. Dalam melakukan pemesanan perakitan komputer pada toko Master Komputer, calon pemesan harus datang ke toko kemudian bertanya tentang perangkat serta komponen yang ingin dirakit. Banyaknya pemesanan perakitan komputer menyebabkan Master Komputer kesulitan dalam menangani semua calon pemesan yang datang dan bertanya karena pegawai yang bekerja tidak sebanyak calon pemesan yang datang. Hal ini dapat mengganggu kinerja Toko Master Komputer dalam menangani dan menerima pemesanan perakitan komputer, untuk itu diperlukan sebuah sistem yang dapat mempermudah dalam mengolah data pemesanan perakitan komputer tanpa harus membuat calon pemesan lama mengantri untuk dapat bertanya dan melakukan pemesanan perakitan komputer pada pegawai.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah calon pemesan yang hendak merakit komputer, sehingga bisa diakses kapanpun ada yang ingin melakukan pemesanan perakitan komputer.

## 1.3 Ruang Lingkup

Agar dalam perancangan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Setiap perangkat komputer khususnya *motherboard* dan *processor* akan saling kompatibel, kecocokan processor dan motherboard menggunakan standar "rakitanquantum" dan "tomshardware"
2. Transaksi yang dilakukan hanya berupa pemesanan
3. Tiap komponen yang ingin di rakit mempunyai kriteria, yaitu :
  - Game
  - Office
  - Personal

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Membuat sistem informasi pemesanan perakitan komputer agar memudahkan calon pemesan dalam melakukan pemesanan perakitan komputer.