

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring perkembangan teknologi, aplikasi berbasis website hadir seiring meningkatnya kebutuhan manusia dalam melakukan interaksi sosial dengan sesamanya. Aplikasi berbasis website itu sendiri dipadukan dengan teknologi-teknologi yang sedang berkembang, seperti internet dan social networking.

Teknologi internet merupakan teknologi yang dikembangkan agar manusia dapat berkomunikasi serta memperoleh informasi tanpa harus bertatap muka dan berbincang langsung dengan manusia lainnya. Sedangkan social networking merupakan bagian dari internet yang banyak digunakan untuk berinteraksi antar seseorang, perorangan maupun grup. Selain itu, dengan adanya teknologi internet, semua orang akan dapat berkomunikasi serta mengakses informasi yang dibutuhkan dari seluruh dunia tanpa batas. Contohnya adalah melalui sebuah halaman website yang berbasis social networking, dimana dapat memuat berbagai macam informasi-informasi penting yang menyangkut pemiliknya dan berinteraksi terhadap pemiliknya. Dengan menggunakan koneksi internet, halaman website dapat diakses oleh semua orang tanpa ada keterbatasan waktu dan tempat sehingga dapat mempermudah manusia untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Max Republic adalah sebuah komunitas sepeda motor yang bertujuan untuk mempererat tali silaturahmi antar pengguna sepeda motor khususnya pengguna motor Nmax.

Max Republik ini sudah tersebar di 15 propinsi yang meliputi pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan dan Bali. Dengan sudah berdirinya Max Republic diarea Karisidenan Pati yang meliputi 3 kota yaitu Pati, Kudus, dan Jepara agar komunikasi antar anggota komunitas ini bisa terjalin lancar, diperlukan sistem komunikasi yang jelas, mudah dan cepat. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu system yang dapat mengelola kebutuhan secara cepat, tepat dan efisien. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis perlu membahas lebih dalam mengenai pembuatan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Web Komunitas Nmax (Max Republic) Se-Karisidenan Pati”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah bahwa bagaimana membuat rancang bangun web komunitas N-Max (Max Republic) Se Kresidenan Pati agar memberikan kemudahan komunikasi dan informasi antar anggota komunitas N-Max Se Kresidenan Pati .

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, agar pembahasan tidak meluas dan tidak menimbulkan terjadinya menyimpangan permasalahan yang ada, maka dalam laporan ini penulis membatasi masalah yaitu:

- a. Aplikasi akan mengelola data anggota N-Max, wilayah club, berita secara umum, dan foto kegiatan.
- b. Aplikasi ini akan memberikan hasil berupa informasi tentang jadwal kopdar, kegiatan kopdar, dan juga.
- c. Aplikasi ini hanya mencakup wilayah di krasidenan pati.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan membuat aplikasi web komunitas N-Max (Max Republic) Se Kresidenan Pati ini untuk memudahkan para member untuk saling bertukar informasi di tiap komunitas N-Max (Max Republic).

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang diajukan adalah:

1. Bagi Universitas

Dapat sebagai tolak ukur perkembangan universitas dan evaluasi terhadap bekal pengetahuan yang telah diberikan kepada mahasiswa apakah memadai untuk dapat digunakan terjun ke dunia kerja. Dan diharapkan agar mahasiswa mampu menganalisa dan merancang suatu sistem untuk mengatasi problematika yang timbul dalam dunia usaha.

2. Bagi penulis

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis merasakan ada banyak manfaat yang diambil antara lain:

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang aplikasi.
- b. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik.
- c. Dapat menghasilkan penelitian terhadap masyarakat di Indonesia dan dapat berguna untuk masyarakat



