

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Yogyakarta atau Jogja adalah sebuah kota beserta merangkap sebagai ibukota provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota Jogja terletak dipulau Jawa yang berbatasan langsung dengan provinsi Jawa Tengah dan berbatasan dengan samudra Hindia. Kota Jogja sering disebut juga sebagai kota pelajar dan budaya.

Hampir 20% penduduk di Yogyakarta adalah pelajar/mahasiswa. Kurang lebih ada 137 perguruan tinggi di Yogyakarta. Perguruan tinggi milik pemerintah di Yogyakarta adalah Universitas Gadjah Mada yang lahir pada masa kemerdekaan. Setelah itu, barulah bermunculan perguruan tinggi lain di Yogyakarta, baik dari pemerintah maupun swasta. Kebanyakan perguruan tinggi di Yogyakarta gedungnya bagus, mutunya terjamin, dan akreditasinya baik. Sehingga, banyak pelajar dari berbagai kota datang ke Yogyakarta untuk menimba ilmu

Jogja juga sangat kental dengan Budaya, Salah satu budaya yang khas di Indonesia adalah budaya Jawa dan berkaitan erat dengan Yogyakarta. Sampai sekarang, Yogyakarta masih memegang teguh nilai budaya Jawa yang kental, meskipun arus globalisasi makin meningkat. Yogyakarta masih memiliki alunan musik gamelan yang indah dan menenangkan hati. Juga ada Wayang Golek, Tari Ramayana Ballet, Macapat, Wayang Kulit, Wayang Orang, dan lain-lain yang bisa kamu temui di berbagai tempat wisata.

Di era globalisasi teknologi saat ini, kebutuhan informasi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu kelompok. Saya membuat suatu Sistem Informasi Minat dan bakat untuk membantu

Masyarakat khususnya wilayah Yogyakarta untuk berbagi ilmu dengan menyalurkan minat dan bakatnya secara online sehingga mudah di akses oleh siapa saja, dengan pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi, kumpulan minat dan bakat dapat tersusun rapi di dalam sebuah sistem informasi sehingga mempermudah siapapun untuk mengaksesnya

Sistem Informasi minat dan bakat yang saya buat menggunakan Bootstrap dan sehingga tampilan menjadi lebih bagus Website yang menggunakan bootstrap akan menjadi website yang fleksibel, nyaman, tampilannya sudah responsive yang berarti menyesuaikan dengan layar di berbagai macam piranti, seperti desktop, tablet *handphone* dan lain sebagainya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Membuat Sistem informasi minat dan bakat khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan Bootstrap..

## **1.3 Ruang Lingkup**

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Sistem Informasi minat dan bakat menggunakan Bootstrap dan sehingga tampilan menjadi lebih bagus dan juga responsive yang tampilannya menyesuaikan di berbagai macam piranti, seperti desktop, tablet *handphone* dan lain sebagainya.

- c. Data yang digunakan adalah data Minat dan Bakat, data Member dan data Admin.
- d. Informasi yang dihasilkan dari sistem ini adalah informasi minat dan bakat yang di daftarkan oleh Member ke sistem
- e. Sistem ini terdapat pembatasan hak akses yaitu :
  - Masyarakat : Melihat informasi minat dan bakat dan berkomentar
  - Member : Melihat informasi minat dan bakat, berkomentar, mengunggah dan merubah data minat dan bakat yang mereka miliki
  - Admin : sebagai pengatur sistem, ketika ada pengguna yang mengunggah konten yang bersifat tidak baik maka Admin lah yang menghapus konten tersebut

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tampilan website dapat menyesuaikan dengan lebar layar piranti, seperti desktop, tablet *handphone* dan lain sebagainya , yang biasa dikenal dengan teknik Responsive Web Design.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Membantu Masyarakat untuk berbagi ilmu dan belajar Mengenai Minat dan Bakat di segala macam jenis piranti seperti desktop, tablet *handphone* dan lain sebagainya

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Pada bab ini berisi tentang perbandingan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sejenis beserta teori teori yang digunakan dalam penelitian.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang metode yang digunakan untuk melakukan penelitian berupa bahan, peralatan, prosedur dan pengumpulan data, analisis dan rancangan sistem, rancangan input dan rancangan output.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.**

Pada bab ini berisi tentang implementasi rancangan yang telah dibuat ke dalam suatu kode program sesuai dengan penelitian. Selain itu berisi tentang pembahasan sistem yang telah dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat di ambil dari implementasi program yang di buat pada penelitian ini beserta saran yang dapat di gunakan pada penelitian berikutnya.