

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Pariwisata(*Tour*)

Berikut ini adalah definisi atau pengertian Pariwisata menurut beberapa ahli:

1. Menurut Richard Sihite dalam Marpaung dan Bahar (2000:46-47) menjelaskan definisi pariwisata sebagai berikut : Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamsyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.
2. Menurut Salah Wahab (1975:55) mengemukakan definisi pariwisata, yaitu : pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi.
3. Definisi pariwisata yang dikemukakan oleh Prof. Salah Wahab dalam Oka Yoeti (1994, 116). Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang

dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri/ diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu menari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

4. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Yoeti, (1991:103). Pariwisata berasal dari dua kata, yakni Pari dan Wisata. Pari dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan wisata dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "travel" dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu, maka kata "Pariwisata" dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan "Tour".
5. Menurut Robert McIntosh bersama Shaskinant Gupta dalam Oka A.Yoeti (1992:8). Pariwisata adalah gabungan gejala dan hubungan yang timbul dari interaksi wisatawan, bisnis, pemerintah tuan rumah serta masyarakat tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan-wisatawan serta para pengunjung lainnya.

3.2 Definisi Produk Pariwisata

Menurut Suswanto (2007:75) pada hakekatnya pengertian produk wisata adalah keseluruhan pelayanan yang diperoleh dan dirasakan atau dinikmati wisatawan

sementak ia meninggalkan tempat tinggalnya sampai ke daerah tujuan wisata yang dipilihnya dan sampai kembali kerumah dimana ia berangkat semula.

3.3 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut McLeod (2008:199) Siklus hidup sistem (*system life cycle*) disingkat SDLC adalah proses *evolusioner* dalam menetapkan sistem dan sub sistem informasi berbasis komputer. SLC yang juga dikenal sebagai pendekatan air terjun (*waterfall approach*) terdiri dari serangkaian tugas yang erat mengikuti langkah-langkah pendekatan sistem, karena proses tersebut mengikuti sebuah pola yang teratur dan dilakukan secara *top-down*.

Sedangkan *System Development Life Cycle* atau yang disingkat SDLC adalah metoda tradisional yang digunakan untuk membangun, memelihara dan mengganti suatu sistem informasi. *System Development Life Cycle* (SDLC) terdiri dari tujuh fase, diantaranya adalah :

a. *Project Identification and Selection*

Fase tentang kebutuhan sistem informasi secara keseluruhan diidentifikasi dan analisa

b. *Project Initiation and Planning*

Fase tentang suatu proyek sistem informasi yang potensial dilakukan dan direncanakan terinci dikembangkan untuk pengembangan sistem.

c. *Analysist*

Suatu fase tentang sistem yang sedang berjalan dipelajari dan alternatif sistem baru diusulkan.

d. *Logical Design*

Suatu fase tentang semua kegiatan fungsional dari sistem yang diusulkan untuk dikembangkan dan digambarkan secara independent.

e. *Physical Design*

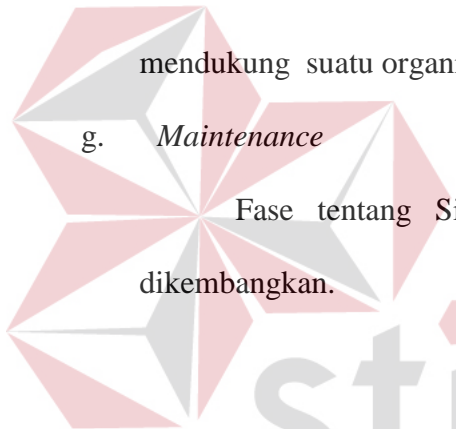
Fase tentang rancangan logis dari sebelumnya diubah dalam bentuk teknis yang terinci yang dapat membuat pemrograman dan bentuk sistem.

f. *Implementation*

Suatu fase tentang sistem informasi diuji dan digunakan untuk mendukung suatu organisasi.

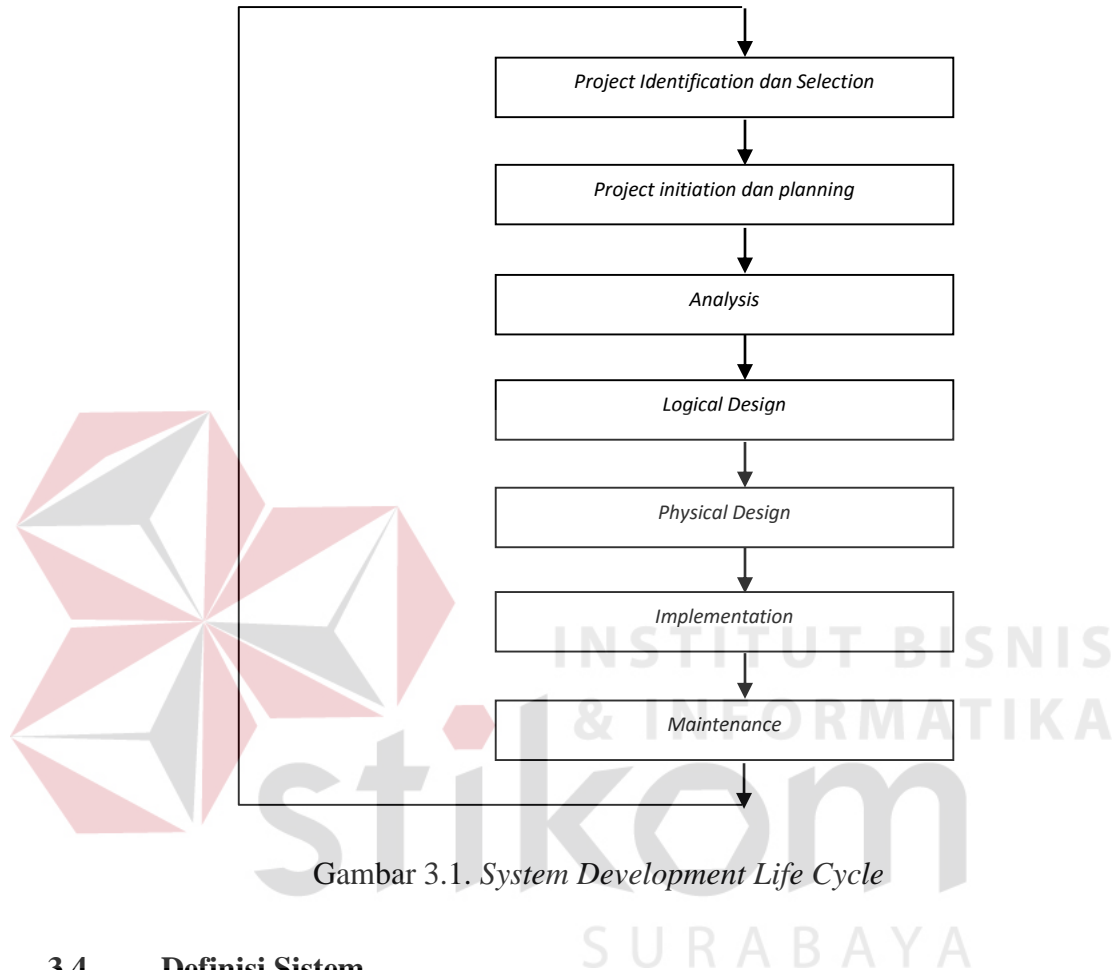
g. *Maintenance*

Fase tentang Sistem informasi secara sistematis diperbaiki dan dikembangkan.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Komponen dari *System Development Life Cycle* (SDLC) dapat terlihat seperti pada gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3.1. *System Development Life Cycle*

3.4 Definisi Sistem

Berikut ini adalah definisi sistem menurut Jerry Fitzgerald, Ardra F. Fitzgerald, dan Warren D. Stalling: “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.”

3.5 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto Hartono (2001:3), Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristik sistem adalah sebagai berikut ini:

a. **Komponen Sistem**

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama dalam membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk sub-sistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. **Batasan Sistem (*Boundary*)**

Batasan sistem membatasi antara sistem yang satu dengan yang lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batas sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

c. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**

Lingkungan luar sistem adalah suatu bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan.

d. **Penghubung Sistem (*Interface*)**

Penghubung sistem merupakan media yang menghubungkan sistem dengan sub-sistem yang lain, dengan demikian dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk suatu kesatuan.

e. Masukan Sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

Masukan dapat berupa *Maintenance Input* dan *Signal Input*.

f. Keluaran Sistem

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

g. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

3.6 Konsep Dasar Aplikasi

Definisi aplikasi menurut Davis GB (1999:17) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

3.6.1 Blok Masukan

Masukan atau *input* mewakili data yang masuk ke dalam Aplikasi. Masukan disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

3.6.2 Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3.6.3 Blok Keluaran

Produk dari Aplikasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

3.6.4 Blok Teknologi

Teknologi merupakan “kotak alat” (*toolbox*) dalam Aplikasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

3.6.5 Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data di dalam basis data perlu

diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan Database Management System (DBMS).

3.6.6 Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak Aplikasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak-efisienan, *sabotase*, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi.

3.7 Analisa Dan Perancangan

Menurut J.E. Kendall (2003), Penguraian dari suatu Aplikasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem sebagai berikut:

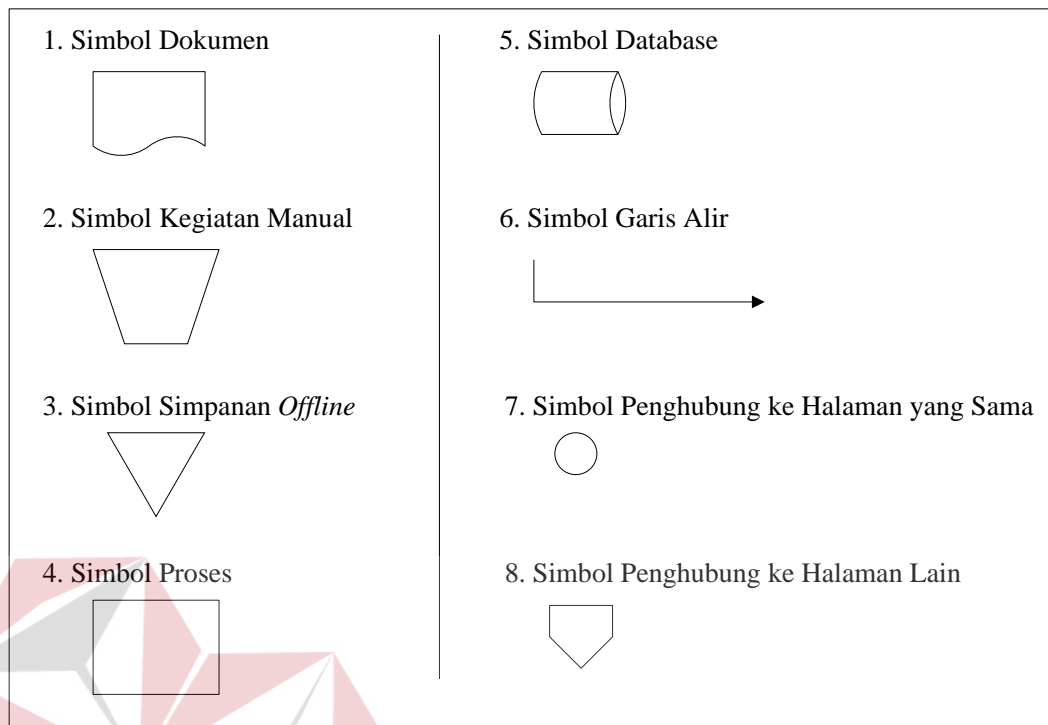
- a. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
- b. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
- c. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
- d. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas sistem yang harus dikerjakan. Tiba waktunya sekarang bagi analis sistem untuk memikirkan cara membentuk sistem tersebut, tahap ini disebut dengan desain system.

Analisa dan Perancangan Sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan Aplikasi terkomputerisasi.

3.8 *System Flow*

Menurut J.E. Kendall (2003) *System flow* atau bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System flow* menunjukkan urutan-urutan dari prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam system flow ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Simbol-simbol pada *System Flow*

Berikut penjelasan dari symbol-simbol diatas.

1. Simbol Dokumen

Menunjukkan dokumen *input* dan *output* baik untuk proses manual atau komputer.

2. Simbol Kegiatan Manual

Menunjukkan pekerjaan manual.

3. Simbol Simpanan *Offline*

Menunjukkan *file* non-komputer yang diarsip.

4. Simbol Proses

Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.

5. Simbol *Database*

Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil operasi komputer.

6. Simbol Garis Alir

Menunjukkan arus dari proses.

7. Simbol Penghubung

Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.

3.9 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut J.E. Kendall (2003), DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik agar data tersebut mengalir. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur dan dapat mengembangkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

3.9.1 Simbol-Simbol Yang Digunakan Dalam DFD

a. *External Entity* atau *Boundary*

External entity atau kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem. *External entity* disimbolkan dengan notasi kotak.

b. **Arus Data**

Arus Data (data flow) di DFD diberi simbol panah. Arus data ini mengalir di antara proses, simpanan data (data store) dan kesatuan luar (external entity). Arus data ini menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses

Suatu proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Simbol proses berupa lingkaran atau persegi panjang bersudut tumpul.

d. Simpanan Data

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa hal-hal sebagai berikut:

- Suatu file atau *database* di sistem komputer.
- Suatu arsip atau catatan manual.
- Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
- Suatu tabel acuan manual.

Simpanan data di DFD disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang tertutup di salah satu ujungnya.

3.9.2 Context Diagram

Context Diagram merupakan langkah pertama dalam pembuatan DFD. Pada *context diagram* dijelaskan sistem yang dibuat dan *eksternal entity* yang terlibat. Dalam *context diagram* harus ada arus data yang masuk dan arus data yang keluar.

3.9.3 Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 adalah langkah selanjutnya setelah *context diagram*. Pada langkah ini, digambarkan proses-proses yang terjadi dalam Aplikasi.

3.9.4 Data Flow Diagram Level 1

DFD Level 1 merupakan penjelasan dari DFD level 0. Pada proses ini dijelaskan proses apa saja yang dilakukan pada setiap proses yang terdapat di DFD level 0.

3.10 Entity Relational Diagram

Menurut J.E. Kendall (2003), *Entity Relational Diagram* (ERD) merupakan penggambaran hubungan antara beberapa *entity* yang digunakan untuk merancang *database* yang akan diperlukan.

3.11 HTML 5

Menurut Lee (2011), HTML5 dapat mengakhiri penggunaan *Flash* untuk banyak aplikasi media, itu yang menyebabkan *JavaScript* bahkan menjadi lebih populer dari sebelumnya. Ada banyak perpustakaan dan *plugin* yang tersedia untuk meningkatkan dan memperluas HTML5 dan CSS3 untuk menciptakan pengalaman interaktif yang kaya.

Menurut Lee (2011), keuntungan HTML5 liberal membantu dari *Cascading Style Sheets*, dan sedikit *Java Script*, bangkit untuk memenuhi tantangan-tantangan baru. Inovasi terbaru dalam pengembangan *web site* membuat sebuah zaman keemasan baru untuk penerbit online. Setelah semua, HTML5 merupakan evolusi bukan revolusi.

Menurut Lee (2011), pada saat pengembangan dengan HTML5, maka diambil prinsip dasar dari penamaan semantik (penamaan hal-hal apa yang mereka bukannya penamaan hal-hal cara mereka muncul) ke level baru. Ini adalah faktor kunci yang membuat HTML5 berbeda dari semua pendahulunya. Menurut buku HTML5

Multimedia Development Cookbook akan ditemukan pemikiran kembali dan mengoptimalkan banyak kode-penamaan konvensi.

Meskipun HTML5 diusulkan rekomendasi dari *Hypertext Aplikasi Web Teknology Working Group* (WHATWG) tidak dijadwalkan untuk implementasi penuh sampai tahun 2022, berkat berpikiran maju produsen *browser*, tidak ada alasan pengguna tidak dapat memulai menggunakannya sekarang dan menuai keuntungan dari semantik penamaan yang lebih baik, aksesibilitas yang disempurnakan, dan lebih banyak lagi.

3.12 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Mengacu pada pendapat Nixon (2009), PHP adalah *server-side scripting language* yang awalnya dirancang untuk pengembangan web untuk menghasilkan halaman *web* yang dinamis. Untuk tujuan ini, kode PHP tertanam ke dokumen sumber HTML dan diterjemahkan oleh sebuah *web server* dengan PHP prosesor modul, yang menghasilkan dokumen halaman *web site*. PHP dapat digunakan di sebagian besar web server dan sebagai juru mandiri, pada hampir setiap sistem operasi dan *platform* secara gratis.

PHP adalah bahasa *scripting* umum yang terutama cocok untuk pengembangan web sisi server di mana PHP umumnya berjalan pada *web server*. Kode PHP di *file* yang diminta dilaksanakan oleh PHP *runtime*, biasanya untuk membuat halaman konten *web site* yang dinamis atau membuat gambar dinamis yang digunakan di situs *web site* atau di tempat lain. PHP Dapat pula digunakan untuk baris perintah *scripting* dan digunakan di Aplikasi GUI pada sisi *klien*. PHP dapat digunakan hampir di semua *web server*, di hampir semua sistem operasi dan *platform*, dan dapat

digunakan dengan banyak sistem manajemen database relasional (RDBMS). PHP dapat diunduh secara gratis dan PHP Group menyediakan kode sumber lengkap bagi pengguna untuk membangun, menyesuaikan dan mengembangkannya untuk mereka gunakan sendiri.

3.13 *MyStructured Query Language*

Menurut Nugroho (2005), *MyStructured Query Language* (MySQL) adalah salah satu *database server* yang menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa pertanyaan (*query language*) yang distandarisasi untuk menanyakan informasi dari sebuah basis data (*database*). Versi asalnya dinamakan SEQUEL (*Structure English Query Language*), dirancang oleh peneliti dari pusat penelitian IBM pada tahun 1974 dan 1975. SQL pertama kali diperkenalkan sebagai sistem basis data komersial pada tahun 1979 oleh *Oracle Corporation*. MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang sangat cepat dan kuat.

MySQL adalah DBMS yang bersifat relasional, *opensource*, berlevel enterprise, *multithread*. MySQL merupakan bahasa yang memiliki kemampuan cukup baik untuk menunjang kerja *user*, baik yang telah berpengalaman dengan *database* maupun untuk pemula. SQL digunakan untuk mencari informasi (*query*), memanipulasi data (DML) mendefinisikan data (DDL), dan bahasa pengendali dokumentasi. Setiap pengguna basis data memerlukan bahasa pemrograman yang dapat dipakai sesuai dengan fungsi dan tugasnya. Dalam basis data secara umum dikenal dua bahasa, yaitu:

1. *Data Definition Language* (DDL) adalah bahasa yang dipakai untuk menjelaskan objek dari bahasa data. DDL dipakai untuk mendefinisikan kerangka basis data (berorientasi pada tipe pada objek basis data).
2. *Data Manipulation Language* (DML) adalah bahasa yang dipakai untuk memanipulasi objek data dari basis data. DML dipakai untuk operasi terhadap isi basis data.

3.14 Interaksi Manusia dan Komputer

Suatu Aplikasi yang baik tentunya harus mempertimbangkan interaksi antara pengguna dan program yang dibuat. Di sinilah pentingnya penerapan ilmu Interaksi Manusia dan Komputer.

Menurut Santoso (2004:4), Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi dari sistem komputer interaktif untuk dipakai oleh manusia, beserta studi tentang faktor-faktor utama dalam lingkungan interaksinya.

Deskripsi lain dari IMK adalah suatu ilmu yang mempelajari perencanaan dan desain tentang cara manusia dan komputer saling bekerja sama, sehingga manusia dapat merasa puas dengan cara yang paling efektif. Dikatakan juga bahwa sebuah desain antar muka yang ideal adalah yang mampu memberikan kepuasan terhadap manusia sebagai pengguna dengan faktor kapabilitas serta keterbatasan yang terdapat dalam sistem. Pada implementasinya, IMK dipengaruhi berbagai macam faktor antara lain organisasi, lingkungan, kesehatan, pengguna, kenyamanan.