

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan Teori merupakan bagian yang akan membahas tentang uraian pemecahan masalah yang akan ditemukan melalui pembahasan secara teoritis. Teori-teori yang akan dikemukakan merupakan dasar dari penulis untuk meneliti permasalahan yang akan dihadapi pada pelaksanaan dan pengumpulan data kerja praktik pada Blessing Tour & Travel.

3.1 Pemasaran

Pemasaran merupakan inti dari sebuah usaha, akan tetapi apa yang dimaksud dengan pemasaran itu sendiri banyak orang masih merasa rancu. Istilah pemasaran menurut Kotler (2010) yaitu sebuah proses kemasyarakatan di mana individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan secara bebas mempertahankan produk dan jasa yang bernilai bagi orang lain. Sedangkan definisi pemasaran menurut *American Marketing Association* dalam Kotler (2010) adalah suatu fungsi organisasi dan serangkaian proses untuk menciptakan, mengkomunikasikan, dan memberikan nilai pada pelanggan dan untuk mengelola hubungan dengan pelanggan dengan cara yang menguntungkan organisasi dan pemangku kepentingannya.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa *marketing* ialah kegiatan bisnis yang saling bersasing yang memungkinkan di lakukan 2 pihak atau lebih yang saling bertukar jasa atau barang.

3.2 Promosi

Promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran. Stanton (2003) promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat dengan bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, dari yang belum kenal sehingga dapat menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut. Dalam bauran promosi tradisional terdapat berbagai metode untuk mengkomunikasikan manfaat jasa kepada pelanggan potensial dan aktual.

3.3 Paket Tour

Paket tour adalah merupakan produk perjalanan yang dijual oleh sebuah perusahaan biro perjalanan atau juga perusahaan transportasi, dimana paket *tour* tersebut telah mencakup biaya perjalanan, hotel, dan fasilitas yang lainnya (Suswanto: 2006). Yoeti:2005 menjelaskan, paket *tour* adalah merupakan sebuah rangkaian perjalanan yang telah direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu *travel agent* atau biro perjalanan atas resiko dan tanggung jawa sendiri, baik acara, lama waktu perjalanan, tempat yang akan dikunjungi, akomodasi, transportasi, dan juga konsumsi, telah ditentukan oleh biro perjalanan dalam suatu harga yang telah ditentukan sebelumnya.

3.4 Sistem Informasi

Pengertian informasi tergantung dari pada latar belakang cara pandang orang yang mencoba mendefinisikannya. Tanuwijaya (2005) mendefinisikan bahwa sistem informasi terdiri dari *input*, *proses* dan *output*.

Sistem informasi didefinisikan oleh Robert (2004) sebagai berikut: “Sistem informasi 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.”

3.5 Data

Data didefinisikan sebagai representasi dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Dengan kata lain, data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata. Data merupakan material atau bahan baku yang belum mempunyai makna atau belum berpengaruh langsung kepada pengguna sehingga perlu diolah untuk dihasilkan sesuatu yang lebih bermakna (Mulyanto, 2009).

Data adalah informasi yang telah diterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih sederhana untuk melakukan suatu proses. Sehubungan dengan komputer saat ini dan media transmisi, data adalah informasi diubah menjadi bentuk *digital biner* (Wahyudi, 2008).

Data adalah fakta yang tidak sedang digunakan pada proses keputusan, biasanya dicatat dan diarsipkan tanpa maksud untuk segera diambil kembali untuk pengambilan keputusan (Margono, 2009).

3.6 Informasi

Definisi Informasi menurut yang dikutip oleh Supriyati dari buku Sistem Informasi Manajemen menjelaskan bahwa “informasi adalah data yang telah diolah

menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.” (Supriyati, 2012). Definisi lain dari informasi dalam bukunya Sistem Informasi Akuntansi, informasi adalah “data yang telah diorganisasi, dan telah memiliki kegunaan dan manfaat.” (Krismiaji, 2010).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, dan memiliki suatu nilai yang bermanfaat.

3.7 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan tujuan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi.



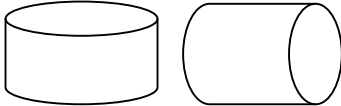
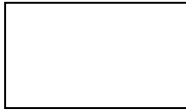
Analisis Sistem adalah fase pengembangan sistem yang menentukan sistem informasi apa yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang sudah ada dengan mempelajari sistem dan proses kerja untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang untuk perbaikan (Reynolds, 2010). Sedangkan menurut Laudon dan Laudon (2010) Analisis Sistem terdiri dari mengidentifikasi masalah,

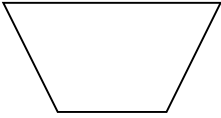
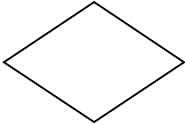
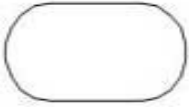



mengidentifikasi penyebabnya, menentukan solusi, dan mengidentifikasi kebutuhan informasi yang diperlukan oleh sistem.

3.8 Alat Bantu dalam Analisis Sistem

Alat bantu dalam menganalisis sistem dapat menggunakan *Flowchart* atau *Data Flow Diagram (DFD)*. *Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut (Indrajani, 2011).

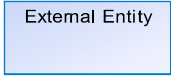
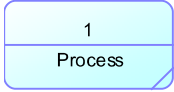


Tabel 3.1 Simbol Flowchart

Simbol	Keterangan
	Simbol dokumen file yang berupa kertas, misalnya : <ul style="list-style-type: none"> - Hasil print out - Formulir
	Simbol <i>Disk/Drum</i> merupakan <i>direct access storage</i> untuk <i>input / output</i> .
	Simbol <i>Hardisk</i> merupakan <i>direct storage</i> untuk <i>Input / Output</i> .
	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

	<p>Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan secara manual.</p>
	<p>Simbol Decision yang digunakan untuk pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.</p>
	<p>Simbol Terminator digunakan untuk awal (<i>start</i>) dan akhir (<i>finish</i>) dari suatu proses.</p>
	<p>Simbol Konektor yaitu simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.</p>
	<p>Simbol Konektor yaitu simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang sama.</p>
	<p>Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga <i>connecting line</i>.</p>

Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut (Indrajani, 2011). Berikut simbol yang sering dipakai dalam DFD:

Tabel 3.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

Simbol	Keterangan
	<p>External Entity, digunakan sebagai sumber dari inputan sistem atau tujuan dari output sistem.</p>
	<p>Simbol proses dimana sering digunakan untuk melakukan perubahan terhadap input yang masuk sehingga menghasilkan data dari perubahan input yang diolah.</p>
	<p>Data Store, sering digunakan sebagai simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau data.</p>
	<p>Simbol yang menggambarkan aliran data, sering digunakan untuk menghubungkan anatara proses dengan proses, proses dengan sumber proses dan proses dengan tujuan. Sedangkan anak panahnya menunjukkan arah aliran datanya.</p>

3.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pengertian *Entity Relation Diagram* (ERD) menurut Jogyanto (2001) adalah suatu komponen himpunan entitas dan relasi yang dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta. ERD digunakan untuk menggambarkan model hubungan data dalam sistem yang di dalamnya terdapat hubungan entitas beserta atribut relasinya serta mendokumentasikan kebutuhan sistem untuk pemrosesan data. ERD memiliki 4 jenis objek, antara lain:

1. **Entity**

Menurut Connolly dan Begg (2004), Entitas adalah kelompok orang, tempat, objek, kejadian atau konsep tentang apa yang diperlukan untuk menyimpan data. Setiap entitas yang dibuat memiliki tipe untuk mengidentifikasi apakah entitas tersebut bergantung dengan entitas lainnya atau tidak. Tipe entitas merupakan kumpulan objek yang memiliki kesamaan properti yang teridentifikasi oleh perusahaan dan memiliki keberadaan yang independen. Tipe entitas terdiri atas dua jenis, yaitu:

a. **Strong Entity**

Strong entity adalah tipe entitas yang tidak bergantung pada keberadaan jenis entitas lainnya. Suatu entitas dikatakan kuat apabila tidak tergantung pada entitas lainnya.

b. **Weak Entity**

Weak Entity adalah tipe entitas yang bergantung pada keberadaan jenis entitas lain yang saling berhubungan. Karakteristik *weak entity* terletak pada entitas *occurrence* yang tidak dapat teridentifikasi secara unik. Entitas *occurrence* adalah sebuah objek yang secara unik dapat teridentifikasi dengan tipe entitas.

2. **Attribute**

Menurut Connolly dan Begg (2004) atribut adalah deskripsi data yang mengidentifikasi dan membedakan suatu entitas dengan entitas lainnya. Setiap atribut memiliki domain untuk mendefinisikan nilai-nilai potensial yang dapat menguatkan atribut. Atribut domain adalah kumpulan nilai-nilai yang diperbolehkan untuk satu atau lebih atribut. Atribut dapat dibedakan menjadi 5 jenis, yaitu:

a. ***Simple Attribute***

Simple Attribute adalah atribut yang terdiri dari komponen tunggal. Sempel atribut tidak dapat dibagi menjadi komponen yang lebih kecil.

b. ***Composite Attribute***

Composite Attribute adalah atribut yang terdiri dari beberapa komponen yang bersifat independen.

c. ***Single-value Attribute***

Single-value Attribute adalah atribut yang memegang nilai tunggal dari suatu entitas.

d. ***Multi-value Attribute***

Muti-value Attribute adalah atribut yang dapat memegang nilai lebih dari suatu entitas.

e. ***Derived Attribute***

Derived Attribute adalah atribut yang mewakili turunan nilai sebuah atribut yang saling berkaitan dan belum tentu dalam tipe entitas yang sama.

3. ***Keys***

Menurut Connolly dan Begg (2002) *keys* terdiri atas beberapa jenis, yaitu:

a. ***Candidate Key***

Candidate key merupakan *set* minimal dari suatu atribut yang secara unik mengidentifikasi setiap *occurrence* dari tipe entitas. *Candidate key* tidak boleh *null* (kosong).

b. **Primary Key**

Sebuah *candidate key* yang dipilih untuk mengidentifikasi secara unik tiap kejadian pada suatu entitas. *Primary key* harus bernilai *unique* dan tidak boleh *null* (kosong).

c. **Composite Key**

Sebuah *candidate key* yang mempunyai dua atribut atau lebih. Suatu atribut yang membentuk *composite key* bukanlah kunci sederhana karena *composite key* tidak membentuk kunci senyawa.

d. **Alternate Key**

Sebuah *candidate key* yang tidak menjadi *primary key*. *Key* ini biasa disebut dengan *secondary key*.

e. **Foreign Key**

Himpunan atribut dalam suatu relasi yang cocok dengan *candidate key* dari beberapa relasi lainnya. *Foreign key* mengacu pada *primary key* suatu tabel. Nilai *foreign key* harus sesuai dengan nilai *primary key* yang diacunya.

4. **Relationship**

Menurut Whitten (2004) *relationship* adalah asosiasi bisnis alami antara satu entitas atau lebih. Dalam suatu relasi, entitas yang saling berelasi memiliki kata kerja aktif yang menunjukkan bahwa keduanya saling berelasi satu sama lain.

Relasi terdiri atas enam tipe, yaitu:

a. Relasi **one to many**

Relasi *one to many* berarti suatu entitas himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada entitas himpunan B, namun tidak sebaliknya.

b. **Relasi *one to one***

Relasi *one to one* berarti setiap entitas himpunan A hanya berhubungan dengan satu entitas himpunan B, begitu juga sebaliknya.

c. **Relasi rekursif *one to one***

Relasi rekursif *one to one* adalah sebuah tipe relasi yang dimana entitasnya berpartisipasi lebih dari satu peran.

d. **Relasi *superclass/subclass***

Untuk setiap relasi *superclass / subclass*, entitas *superclass* diidentifikasi sebagai entitas induk dan entitas *subclass* sebagai anggotanya.

e. **Relasi *many to many***

Relasi *many to many* berarti setiap entitas himpunan A dapat berhubungan dengan entitas pada himpunan B, begitu juga sebaliknya.

f. **Relasi kompleks**

Relasi kompleks adalah tipe relasi yang dimana satu entitas berhubungan dengan entitas lainnya yang dapat membentuk sirkulasi dalam relasi tersebut.

3.10 Internet

Menurut Sibero (2011), Internet (Interconnected Network) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol).

3.11 Website

Menurut Yuhefizar dkk (2009), *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Selain itu, website dapat juga digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi pertama.

Kelebihan *website* dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya yang relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *Strong Point* dalam pemasaran.

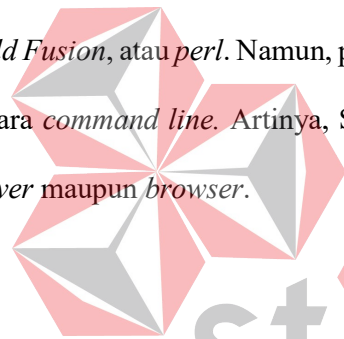
3.12 HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut Sutarman (2003), HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web, HTML dirancang untuk digunakan tanpa bergantung pada suatu *platform* tertentu. Dokumen HTML adalah suatu dokumen *text* biasa, dan disebut sebagai *markup language* karena mengandung tanda-tanda (*tag*) tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen.

3.13 PHP Hypertext Preprocessor

PHP Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman *scripting* sisi server (*server-side*), bahasa pemrograman yang digunakan oleh server web untuk menghasilkan dokumen *Hypertext Markup Language* (HTML) *on-the-fly*.

Menurut Kadir (2008), PHP dirancang untuk membentuk aplikasi *web* dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu penampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, bisa menampilkan *database* ke halaman web. Pada prinsip PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti *Active Server Page* (ASP), *Cold Fusion*, atau *perl*. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara *command line*. Artinya, Skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser*.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

3.14 PhpMyAdmin

Menurut Firdaus (2007) PhpMyAdmin adalah suatu program *open source* yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses *database* MySQL. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja penggunanya. Dengan kelebihanannya, para pengguna awam tidak harus paham sintak-sintak SQL dalam pembuatan database dan tabel.

3.15 XAMPP

Menurut Widijanuarto (2010), Xampp adalah sebuah aplikasi yang berisi MySQL dan Apache. Aplikasi ini dapat membantu untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus menginstal MySQL dan Apache secara terpisah-sendiri-sendiri.

