

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 1.1 Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa jurnal sebagai referensi yaitu:

1. Rudi Banu Kuncoro (2012) dengan judul “Pembuatan *Website* Tempat Pariwisata Rumah *Dome New Nglepen*”. Melakukan penelitian dengan tujuan untuk mempublikasikan keberadaan Rumah *Dome New Nglepen* secara global dengan membuat *website* menggunakan PHP dan MySQL. Dalam mengembangkan sistem menggunakan PHP, HTML, dan MySQL.
2. Kelvin dan Florensa Rosani Purba (2013) dengan judul “Analisis dan Perancangan *Website* Pariwisata dan Kebudayaan Pulau Bangka Berbasis PHP V5.3.1”. Melakukan penelitian dengan tujuan memanfaatkan *website* untuk mendukung promosi pariwisata dan kebudayaan Pulau Bangka sehingga dikenal secara luas di masyarakat Indonesia dan dunia. Dalam mengembangkan sistem menggunakan HTML, PHP, dan XAMPP.
3. Sonty Lena (2014) dengan judul “Perangkat Lunak Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web di D'dara Tour Travel Bandung”. Melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk menampilkan informasi-informasi paket wisata

berserta proses pemesanan wisatanya. Dalam mengembangkan system menggunakan PHP, MySQL, Framework, dan Framework Codeigniter (CI).

Dalam penelitian yang berjudul “**PENERAPAN CI (CODEIGNITER) DALAM PEMBUATAN SISTEM INFORMASI BOKING WISATA KLANGON**”. Sistem di bangun menggunakan PHP, CSS yang dapat meringkas pekerjaan membuat sebuah *template*, MySQL digunakan untuk pengolahan *database* yang memudahkan *developer* dan *designer* untuk membuat sebuah aplikasi *web* menjadi cepat dan mudah. Keunggulan *website* Wisata Klangon memiliki *request design* untuk pemesanan produk dan metode analisis yang digunakan adalah analisis *Waterfall*.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Teori Website

*World Wide Web* (WWW) atau yang biasa disebut dengan web merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Saat ini informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar ataupun obyek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman web yang lain (Ida Bagus Made Yogie Adnyana & Rissal Efendi, 2014).

*Website* adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. *Website* merupakan

suatu halaman yang memuat situs-situs web page yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, entertainment atau transaksi (Fristanto, 2013).

### **2.2.2 HTML**

HTML adalah singkatan *Hyper Text Markup Language*, merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan pada user melalui suatu aplikasi *web browser* (Kuncoro, 2012).

HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan *browser* untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah *file* yang merupakan *file* HTML dapat dibuka dengan menggunakan *browser web* seperti *Mozilla Firefox* atau *Microsoft Internet Explorer*. HTML juga dapat dikenali oleh aplikasi pembuka email ataupun dari PDA dan program lain yang memiliki kemampuan *browser. Language* HTML berfungsi untuk memformat *file* dokumen teks biasa untuk bisa ditampilkan di web dengan menambahkan elemen atau yang sering disebut tag (Kuncoro, 2012).

### **2.2.3 PHP**

PHP merupakan singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan pada *server* dan diproses di *server*. Hasilnya kemudian dikirimkan ke *browser* klien.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk *web* dinamis. PHP adalah salah satu bahas pemograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web* (Causa Prima Wijaya, Kodrat Iman Satoto, & R. Rizal Isnanto, 2013).

#### 2.2.4 MySQL

MySQL merupakan *software* sitem manajemen *database* yang sangat populer dikalangan pemograman web, terutama di lingkungan linux dengan menggunakan script PHP dan Perl (Sonty Lena & Mochamad Ridwan, 2014).

*Software database* ini kini telah tersedia juga pada *platfrom* sistem operasi *windows*. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Causa Prima Wijaya, Kodrat Iman Satoto, & R. Rizal Isnanto, 2013).

### **2.2.5 CSS**

CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan suatu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sehingga tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam. CSS adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs) (Rinandi Awan Sagita & Hari Sugiarto, 2016).

### **2.2.6 XAMPP**

XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program terdiri dari atas program Apache HTTP Server, MySQL *database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP. XAMPP merupakan merupakan paket php berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa pakat yang telah disediakan adalah Apache, MySQL, Php, Filezila, dan Phpmyadmin (Hendrianto, 2014).

### **2.2.7 CI (Codeigniter)**

Codeigniter merupakan *framework* php yang bersifat *open source* dan menggunakan model basis MVC (*Model View Control*), yang merupakan

model konsep modern framework yang digunakan saat ini. *Framework* merupakan suatu kerangka kerja dalam aplikasi web yang didalamnya memiliki suatu potongan-potongan program yang disusun (modul), sehingga *programmer* tidak perlu membuat kode dari nol, karena framework telah menyediakannya. Dengan konsep MVC ini, segala macam logika dan layout telah dipisahkan, sehingga *programmer* dan *designer* dapat mengerjakan masing-masing tugasnya secara fokus. Konsep model MVC juga dapat menuntun para pembuat program untuk membangun web dengan cara yang terstruktur (Causa Prima Wijaya, Kodrat Iman Satoto, & R. Rizal Isnanto, 2013).

#### **2.2.8 Website Wisata**

Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu, menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup, serta menstimulasi sektor-sektor produktivitas lainnya. Sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga meliputi industri-industri klasik, seperti kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan transportasi secara ekonomi juga dipandang sebagai industri (Kelvin & Florensia Rosani Purba, 2013).

Internet merupakan salah satu sarana yang sangat potensial untuk mengembangkan pariwisata sebagai media informasi dan promosi.

*Website* merupakan fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya, yang diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain. *Website* dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi untuk pariwisata yang akan memaksimalkan informasi yang diberikan kepada wisatawan. Informasi tentang pariwisata dapat diakses langsung dan dimanapun oleh wisatawan.

### **2.2.9 Elemen-Elemen**

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah *website* yang baik. Hal yang harus diperhatikan dalam suatu susunan komponen atau unsur desain yang digunakan dalam perancangan komposisi berupa suatu susunan beberapa benda atau bentuk dimana harus ditata secara serasi atau seimbang sehingga tercapai antara unsur-unsur desain komposisi dengan menyatukan faktor yang sejenis (Kusrianto,dkk, 2007:41), misalnya:

- a. Faktor formal (bentuk)
- b. Ukuran
- c. Posisi
- d. Warna
- e. Faktor ide
- f. Hubungan
- g. *Symbolism* (lambang)

### 2.2.10 Elemen-Elemen Program Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara dan musik). Menurut James A. Senn, multimedia terbagi dalam beberapa elemen-elemen multimedia seperti (Chrisna Atmadji & M.Arief Soeleman) :

#### 1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Aplikasi sebagai tampilan layar yang mempertunjukkan kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai *style* dan bentuk *font*, pengaturan warna serta pembubuhan beberapa penekanan agar memperoleh perhatian lebih dari yang lain.

#### 2. Image (grafik)

Secara umum disebut gambar (gambar *vektor* maupun *bitmap*). Melihat gambar disuatu objek memiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan dengan membaca teks saja. Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat

meringkas menyajikan data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.

### 3. Bunyi (*audio*)

Suara yang disertai dari sebuah presentasi digunakan pada bagian yang strategis dari program untuk turut memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal. PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut *unimedia*, bukan multimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara.

### 4. Video

Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Dapat menyertakan presentasi yang mampu memberikan gambaran yang lebih jelas dan riil dengan menghadirkan rekaman gambar hidup dari *video*.

### 5. Animasi

Dengan bantuan animasi (gambar yang bergerak-gerak), dapat menjelaskan sesuatu secara lebih akurat jika dibandingkan informasi *movie* yang berjalan dan berlalu. Bantuan animasi memungkinkan dipahaminya dan di ulang-ulangnya sebuah gambar dengan lebih jelas. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

## 6. *Virtual Reality*

Merupakan penggunaan multimedia untuk penerapan secara langsung.

## 7. *User Control*

*User control* kelengkapan suatu fasilitas yang dipergunakan oleh *user* mengendalikan program. Misalnya, untuk berpindah kehalaman berikutnya menggulung tampilan layar, membuka menu pilihan, dan lain sebagainya. Ada beberapa tingkat dari *user control* saat mengakses suatu aplikasi. Misalnya, ada yang cukup disediakan untuk berpindah antar halaman, ada yang dapat membuka *link* menggunakan halaman lain yang berisi suatu topik yang berhubungan, juga ada pilihan yang memungkinkan *user* untuk memilih bagian-bagian dari isi presentasi untuk di *copy* dan sebagainya.

### **2.2.11 *Layout***

*Layout* adalah keterampilan dasar desainer harus menguasai dalam rangka menciptakan kerja yang efektif. Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan

pembaca menerima informasi yang disajikan (Wajiyanto & Mursid W.Hananto, 2013).

### **2.2.12 Navigation**

Navigasi yang jelas akan membuat *user* mudah untuk menemukan yang mereka cari tanpa menghabiskan banyak waktu. *Clear navigation aids* kebanyakan *user* berinteraksi dengan *website* melakukan navigasi *hypertext link* yang menghubungkan ke dokumen yang di cari.

Agar *user* dapat kembali pada *homepage* dengan mudah, *link* tersebut harus ditampilkan disetiap halaman situs. Didalam *website*, *navigation* adalah bagian dari situs *website* yang berguna untuk membantu dan memudahkan *user* dalam menjelajahi *website* yang dikunjungi (Wajiyanto & Mursid W.Hananto, 2013).

### **2.2.13 Basis Data**

Basis data atau *database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. *Database* atau basis data digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang terintegrasi dengan baik di dalam komputer (Rinandi Awan Sagita & Hari Sugiarto, 2016).

#### **2.2.14 Diagram Use Case**

*Use Case* merupakan teknik menangkap kebutuhan-kebutuhan fungsional dari sistem baru atau sistem yang diubah. Setiap *use case* terdiri dari satu atau lebih skenario yang menerangkan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna atau sistem yang lain untuk mencapai suatu sasaran bisnis tertentu. Dalam teknik ini diterangkan cara kerja sistem secara internal maupun implementasinya. Yang ditunjukkan adalah langkah-langkah yang dilakukan pengguna dalam menggunakan perangkat lunak.

Diagram *use case* menggambarkan sebuah tampilan grafis dari fungsi utama sebuah sistem. Diagram *use case* merupakan salah satu bagian dari diagram fungsional. Diagram ini biasa digunakan saat fase analisis (Causa Prima Wijaya, Kodrat Iman Satoto, & R. Rizal Isnanto, 2013).

#### **2.2.15 Activity Diagram**

*Activity Diagram* atau diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem. *Activity diagram* menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu sistem (Ade Hendini, 2016).

### **2.2.16 ER Diagram**

Menurut (Brady dan Loonam, 2010), ERD merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database.