

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI**

#### 2.1 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penulisan tugas akhir, penulis menggunakan berbagai hasil penelitian sebelumnya sehingga memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang sedang dilakukan oleh penulis. Adapun tinjauan pustaka sebagai referensi sebagai berikut:

Tinjauan Pustaka Pertama “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax dan CodeIgniter (CI)”. Penelitian yang digunakan adalah analisis data dengan berdasarkan pengklarifikasian tempat. Perancangan sistem informasi ini diharapkan memudahkan para penikmat dan pecinta kuliner dalam mencari berbagai macam makanan yang diinginkan (Suryaningrat 2016).

Tinjauan Pustaka Kedua berjudul “Pembangunan Website Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal”. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, observasi dan wawancara. Kesimpulan yang di hasil dari pembuatan website desa wisata kalisoka diharapkan meningkatkan potensi Desa Wisata religi dan budaya Kalisoka akan berkembang dan mampu bersaing dengan tempat wisata lainnya (Hidayah and Tegal 2015).

Tinjauan Pustaka Ketiga berjudul “Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Pematang Jaya”. Penelitian yang digunakan yaitu rencana, analisis, rancangan atau desain, serta implementasi. Kesimpulan yang dihasilkan Sistem Informasi Geografis berbasis *web* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan Database *MySQL*, adalah proses penyebaran informasi geografis objek wisata dapat dilakukan secara *online* melalui *website* sehingga proses penyebaran informasi lebih efektif dan efisien (Marcos 2016).

Tinjauan Pustaka Keempat berjudul “Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pariwisata: Analisa Isi Laman Resmi Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau”. Metode penelitian yang digunakan adalah teknik analisis isi kualitatif untuk membedah persoalan yang diajukan yakni mengenai citra pariwisata Kepulauan Riau. Kesimpulan analisis isi kualitatif diartikan sebagai metode riset untuk interpretasi subjektif dari isi data melalui proses klasifikasi sistematis, koding dan indentifikasi tema/pola. Hasil dari Analisa Isi Laman Resmi Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau diharapkan untuk mempromosikan pesona pariwisata di Kepri dan menyediakan berbagai menu, menarik dan informatif bagi wisatawan atau siapa pun yang tertarik untuk mengunjungi Kepulauan Riau (Budiarjo 2017).

Tinjauan Pustaka Kelima berjudul “Pembangunan Website Desa Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal”. Penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, observasi dan wawancara. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil website desa wisata kalisoka diharapkan meningkatkan potensi

Desa Wisata religi dan budaya Kalisoka akan berkembang dan mampu bersaing dengan tempat wisata lainnya (Hidayah and Tegal 2015).

Tinjauan Pustaka Keenam berjudul “Sistem Informasi Pendukung Keputusan Pariwisata Berbasis Web”. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis daerah wisata dan pengembangan sistem AHP (*Analitycal Hierarchy Process*). Kesimpulan yang dihasilkan dengan pembuatan sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan untuk para wisatawan dan dapat membantu *top* manajemen pariwisata yang ada di provinsi jawa barat untuk membuat keputusan dengan fitur-fitur baru yang dimilikinya (Winanti and Rahadyan 2018).

Tinjauan Pustaka Ketujuh berjudul “Penerapan Identitas Visual Pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, sedangkan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kesimpulan dengan adanya pembuatan website ini diharapkan wisata kerajinan Rajapolah dapat menjangkau target pasar yang luas serta menaikkan omset penjualan (Haiqal and Hidayat 2017).

Tinjauan Pustaka Kedelapan berjudul “Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Wisata Kuliner Terdekat di Kota Mataram Berbasis Website”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Kesimpulan dengan dibuatnya sistem informasi ini dapat menyajikan informasi tentang lokasi tempat kuliner yang dilengkapi informasi lokasi jarak pendek atau lokasi terdekat dengan *user* berada serta

mempermudah para wisatawan yang berkunjung (Prasetyo, Widiartha, and Albar 2018).

Tinjauan Pustaka Kesembilan berjudul “Strategi Pemasaran Paket Wisata Melalui Media *Online* Di Truly Asia *Tour and Travel*”. Metode penelitian yang digunakan ada dua yaitu data kualitatif berupa informasi umum dan data kuantitatif berupa angka-angka kunjungan wisatawan. Dengan mempelajari strategi pemasaran Media Online di Truly Asia and Tour diharapkan dapat menjadi sebuah paket wisata yang dipasarkan secara online dan dapat menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara (Sari, Negara, and Suardana 2016).

Tinjauan Pustaka Kesepuluh berjudul “Penentuan Fitur Website Bidang Pariwisata dan Kebudayaan dengan Metode Feature-Oriented Domain Analysis (FODA)”. Penelitian menggunakan metode *Waterfall* dimana langkah tersebut dilakukan survey dan wawancara terhadap pihak ahli yang memberikan referensi. Diharapkan dengan hasil pengamatan ini yaitu penentuan fitur untuk diimplementasikan menjadi website dibidang pariwisata dan kebudayaan serta dapat menjadi sumber panduan bagi para wisatawan (AA, Faisal, and Budiman 2016).

Dari tinjauan pustaka diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan mendasar dengan penelitian yang sedang dilakukan penulis, maka dari itu dalam penulisan tugas akhir yang berjudul **“PENERAPAN CI (*CODEIGNITER*) DALAM PEMBUATAN SISTEM INFORMASI WEBSITE WISATA KABUPATEN LAHAT SUMATERA SELATAN”**. Sistem dibangun dengan menggunakan PHP,

CSS yang dapat meringkas pekerjaan membuat *template*, MySQL digunakan untuk pengolahan *database* yang memudahkan *developer* dan *designer* untuk membuat sebuah aplikasi *web* menjadi cepat dan mudah. Keunggulan *website* Wisata Kabupaten Lahat Sumatera Selatan adalah memiliki *peta interaktif* dan *booking paket wisata* untuk memudahkan setiap perjalanan wisatawan ke semua destinasi wisata Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan.

## 2.2 LANDASAN TEORI

### 2.2.1 Teori Website

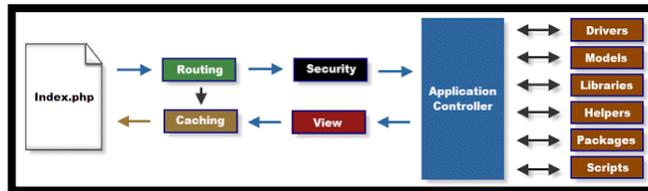
*World Wide Web* (WWW) dapat diartikan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*)

*Website* adalah Keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi (Yuhfizar, 2013:2).

### 2.2.2 CI (CODEIGNITER)

Codeigniter adalah sebuah *framework* php yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus

membuatnya dari awal (Betha Sidik, 2012). Gambar alur kerja pada *codeigniter* dapat dilihat dibawah ini:



**Gambar 2.1** Alur Kerja CodeIgniter

File *index.php* sebagai kontrol halaman depan ini menginisialisasi semua resource yang diperlukan untuk menjalankan CI atau halaman situs. Selanjutnya *Routing* akan memeriksa setiap resource *HTTP* dan melakukan terhadap request tersebut tergantung rule yang ada, apabila terdapat *Cache*, maka sistem akan mengirim ke browser secara langsung. Sebelum membuka *Application Controller*, request *HTTP* yang dikirim oleh pengguna akan difilter oleh sistem pengamanan. *Controller* kemudian memuat semua resource, baik itu *Model*, *Library*, maupun *Helper* yang digunakan memproses request atau data yang dikirim. Tahap terakhir *View* berfungsi me-render hasil olahan *Controller* dan mengirimnya ke *web browser*.

### 2.2.3 HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa markah yang digunakan membuat halaman web , yang menampilkan berbagai informasi sebuah penjelajah web internet serta format *hyper text* sederhana. (Argi Noor Hidayat, 2015).

HTML mengandung perintah teks yang menampilkan tulisan, gambar, warna, suara, video, animasi serta link yang menghubungkan dengan berbagai topik. (Argi Noor Hidayat, 2015).

#### 2.2.4 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang berupa script yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML. (Anhar, 2010).

#### 2.2.5 MySQL

*MySQL* adalah *database server open source* yang populer dengan keunggulan yang dimiliki membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project.

Adanya fasilitas *API (Application Programming Interface)* yang dimiliki *MySQL* memungkinkan aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman data mengakses basis data *MySQL*. (Wahana, 2010).

#### 2.2.6 CSS

*CSS (Cascading Style Sheet)* merupakan suatu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengatur *style-style* yang ada di *tag-tag HTML* (Winarno dan Utomo, 2010).

### 2.2.7 XAMPP

XAMPP adalah salah satu paket instalasi *apache*, *PHP*, dan *MySQL* secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut (Wahana, 2009).

### 2.2.8 Website Wisata

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. (Prof. Salah Wahab dalam Oka A.Yoeti, 1996)

Media internet merupakan sarana yang sangat tepat untuk mempromosikan pariwisata sebagai media informasi. *Website* adalah metode untuk menampilkan informasi pada internet, baik teks, gambar, suara atau video interaktif yang mempunyai kelebihan menghubungkan *link* satu dokumen dengan dokumen lainnya dan dapat diakses melalui sebuah *browser*. *Website* sebagai sarana media informasi dan promosi digunakan untuk memaksimalkan informasi kepada wisatawan. Semua informasi pariwisata dapat diakses langsung dimanapun dan kapanpun oleh wisatawan.

### 2.2.9 *Layout*

*Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang akan disampaikan. (Surianto Rustan, 2013).

### 2.2.10 *Navigation*

Dalam merancang *website*, kita memerlukan struktur navigasi. Dimana struktur navigasi merupakan sebuah alur dari program yang dirancang.

*Navigation* adalah sebuah struktur referensi informasi situs web serta mekanisme *link* yang mendukung pengunjung melakukan penjelajahan situs (Binanto, 2007).

### 2.2.11 *Basis Data*

*Basis Data* adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna mendefinisikan, membentuk dan mengatur basis data dan yang mengendalikan akses ke basis data. DBMS berinteraksi dengan pengguna aplikasi program dan basis data (Connolly & Begg, 2002).

### 2.2.12 *Pengertian UML (Unified Modeling Language)*

*UML (Unified Modeling Language)* adalah sebuah visualisasi untuk merancang, mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dengan bahasa pemrograman apapun.

Ada beberapa jenis UML yaitu :

### A. *Use Case Diagram*

*Use Case* adalah sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan yang direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

Diagram *use case* adalah rangkaian tindakan yang dilakukan oleh sistem, aktor mewakili sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dimodelkan (Satzinger, 2011). Di bawah ini akan menjelaskan keterangan tentang tabel *Use Case Diagram*.

**Tabel 2.1** *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan

			struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
<b>NO</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>NAMA</b>	<b>KETERANGAN</b>
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan

			prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

## B. *Activity Diagram*

Menurut (Martin Fowler, 2005), *Activity Diagram* adalah teknik menggambar logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, *activity diagram* memainkan peran seperti diagram alir, perbedaan antara notasi diagram alir adalah *activity diagram* mendukung *behavior paralel*. *Node* pada sebuah *activity diagram* disebut sebagai *action*, sehingga diagram menampilkan *activity* yang tersusun dari *action*. Pada tabel 2.2 dibawah ini akan menjelaskan simbol tentang *Activity Diagram*.

**Tabel 2.2** *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi

			
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

### C. *ERD (Entity Relationship Diagram)*

Menurut (Mata Toledo dan Cushman, 2007), *Entity Relationship Diagram* merupakan representasi grafis dari logika database dengan menyertakan deskripsi detail mengenai seluruh entitas, hubungan, dan batasan. Gambar dibawah ini merupakan contoh dari ERD. Model ini menunjukkan hubungan kerelasian antara tabel satu dengan yang lainnya.

### D. *Class Diagram*

*Class diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (attribute) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode).

**Tabel 2.3** *Relasi Class Diagram*

Nama Relasi	Gambar	Keterangan
<i>Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna umum. Biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> (keterangan banyak).
<i>Directed Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
<i>Agregation</i>		Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> ).
<i>Dependency</i>		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
<i>Generalisation</i>		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
<i>Competition</i>		Relasi antar kelas dengan makna ada beberapa kelas yang merupakan bagian dari kelas utama.