

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini diperlukan landasan teori yang memiliki relevansi dengan masalah yang dibahas. Landasan teori ini untuk memberikan arah, persepsi dan landasan untuk menentukan solusi terhadap permasalahan yang sedang dibahas.

2.1. Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian Sistem

Pada dasarnya suatu sistem yang terdiri dari *input* dan *output* sangatlah diperlukan dalam suatu instansi, di mana perancangan sistem digunakan untuk mengambil dan menentukan keputusan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun pengertian sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi, bekerjasama, dan membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. (Jogiyanto H.M, 2001 : 2)

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah sedemikian rupa menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam proses pengambilan keputusan, baik keputusan saat ini maupun keputusan saat mendatang.. (Jogiyanto H.M, 2001 : 3)

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang memberikan keterangan, gagasan, dan kenyataan serta mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian dengan penyampaian informasi kepada penerima informasi dengan tepat waktu, relevan dan akurat.. (Jogiyanto H.M, 2001 : 5)

2.2 Pengertian Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa sansekerta terdiri dari kata *pari* yang berarti lengkap, banyak, berputar – putar, dan kata *wisata* yang berarti perjalanan dan berpergian. Pariwisata adalah sebuah seluruh upaya dan kegiatan yang dilakukan pemerintah, kalangan usaha dan masyarakat luas untuk menyediakan

dan menata keperluan wisatawan dalam perjalanan dan persinggahan. (Setiawan Raharjo, 2005 : 12).

2.3 Promosi

Promosi adalah kegiatan komunikasi dengan tujuan mempengaruhi komunikasi untuk melakukan suatu hal. Dalam kegiatan promosi beberapa kombinasi strategi promosi dengan beberapa variabel, di mana kombinasi strategi sering disebut bauran promosi. (Setiawan Raharjo, 2005 : 10)

Adapun komponen – komponen dari bauran promosi adalah sebagai berikut :

1) Periklanan

Periklanan merupakan pesan penjualan yang paling persuasif yang diarahkan kepada para calon pembeli yang paling potensial atas produk barang atau jasa tertentu dengan biaya yang semurah mudahnya. Media yang sering digunakan meliputi dua bagian :

a) Media Lini Atas (*above the line media*)

Media lini atas terdiri dari iklan – iklan yang dimuat dalam media cetak, media elektronik (radio, televise, bioskop), serta media luar ruang (papan reklame).

b) Media Lini Bawah (*below the line media*)

Media lini bawah terdiri dari seluruh media selain media di atas seperti direct mail, kalender, gantungan kunci.

2) Publisitas

Publisitas yakni usaha untuk memacu permintaan secara non-personal dan usaha ini tidak dibiayai oleh orang atau organisasi yang memetik manfaat dari publikasi ini.

3) *Sales promotion*

Sales promotion adalah kegiatan pemasaran yang mensosialisasikan kepada konsumen dengan cara melakukan pameran, peragaan, dan demonstrasi.

2.3.1 Menentukan Sasaran Audience dan Tujuan

Dalam suatu promosi diperlukan identifikasi sasaran promosi. Adapun identifikasi sasaran promosi adalah sebagai berikut :

- 1) Apa yang harus dikatakan.
- 2) Bagaimana menyampaikan promosi.
- 3) Kapan disampaikan.
- 4) Dimana disampaikan.
- 5) Siapa yang harus menerima informasi

Sedangkan tujuan dan fungsi promosi adalah:

- 1) promosi sebagai alat bantu untuk mengenalkan sesuatu
- 2) Sebagai alat untuk meneruskan informasi promosi pariwisata kepada calon wisatawan.

Ada beberapa parameter sukses promosi

Suatu promosi pariwisata yang sukses jika promosi tersebut dapat menambah pengunjung obyek wisata yang dipromosikan. Maksudnya adalah dengan adanya tambahan pengunjung maka dapat dikatakan promosi pariwisata telah mengenai sasaran.

2.4. Sistem Database

2.4.1 Pengertian Database

Data Base atau basis data dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang (Fatansyah, 1999).

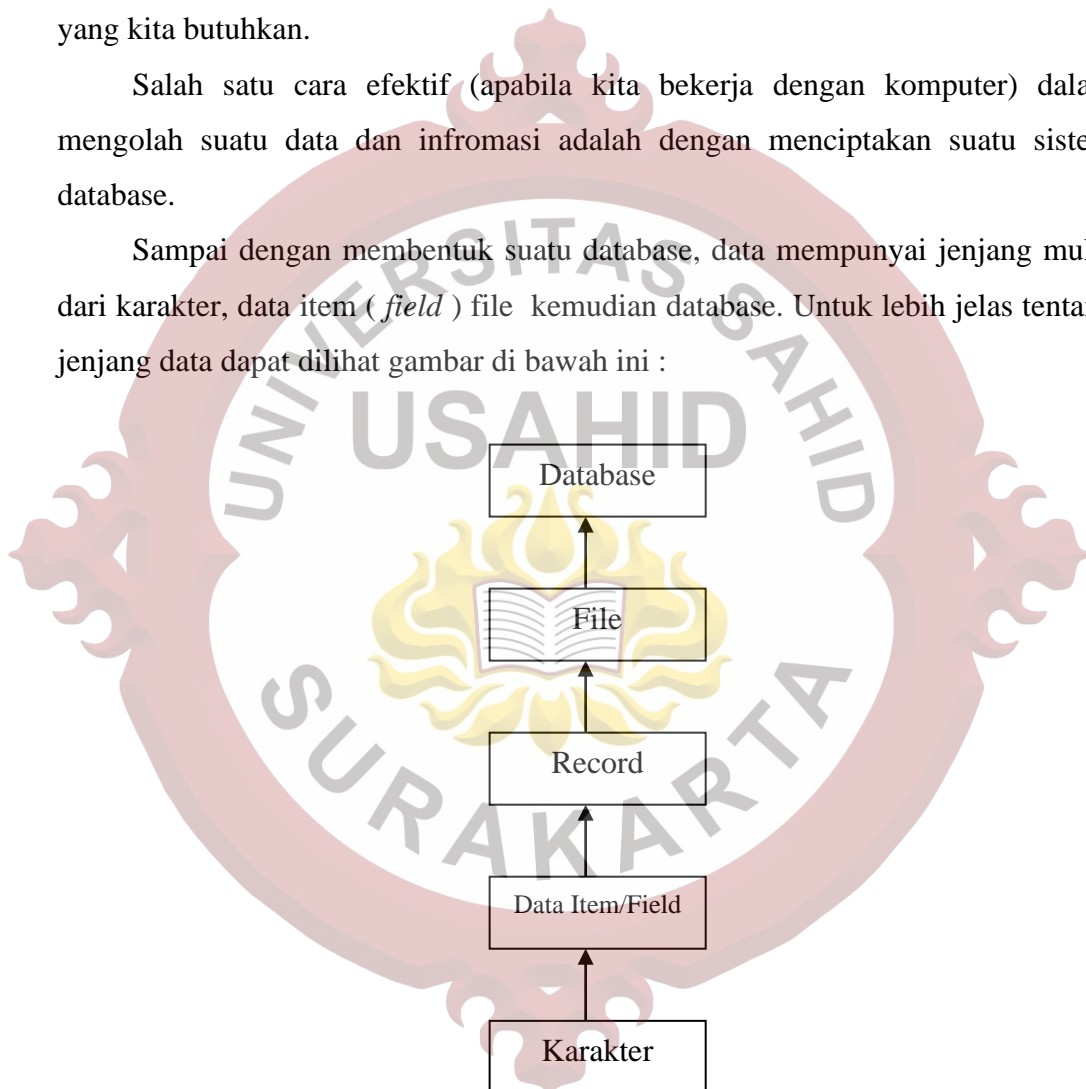
- (1) Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- (2) Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

- (3) Kumpulan file atau tabel atau arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Sebagai salah satu sumber daya organisasi yang paling berharga, kita harus bisa mengolah, memanajemen data dan informasi yang ada sedemikian rupa sehingga bisa menghasilkan suatu bentuk informasi yang baru sesuai dengan apa yang kita butuhkan.

Salah satu cara efektif (apabila kita bekerja dengan komputer) dalam mengolah suatu data dan informasi adalah dengan menciptakan suatu sistem database.

Sampai dengan membentuk suatu database, data mempunyai jenjang mulai dari karakter, data item (*field*) file kemudian database. Untuk lebih jelas tentang jenjang data dapat dilihat gambar di bawah ini :



Gambar 1. Jenjang Data.

Keterangan :

1) Karakter

Karakter merupakan bagian data yang terkecil, dapat berupa karakter numerik, huruf ataupun karakter-karakter khusus membentuk suatu item data (*field*).

2) *Field*

Suatu field menggambarkan suatu atribut dari record-record yang menunjukkan suatu item dari data misalnya nip, nama dan lain sebagainya.

3) *Record*

Kumpulan dari data item / field yang saling berkaitan membentuk satu data, jadi satu record mewakili satu data.

4) *File*

Kumpulan dari record-record yang sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama, namun berbeda-beda data valuenya.

5) *Database*

Kumpulan file-file yang saling berkaitan satu dengan lainnya yang terpadu (integrated), terkontrol dan terpusat

Sistem database meliputi :

- 1) *Data*, yaitu data yang tersimpan di dalamnya.
- 2) *Hardware*, yaitu perangkat keras yang bisa meliputi monitor, keyboard, CPU dan printer sebagai perangkat tambahan.
- 3) *Software*, yaitu perangkat lunak yang berfungsi mengatur proses penyimpanan dan pencarian.
- 4) *Brainware*, yaitu orang (*user*) yang berhubungan langsung dengan komputer, misalnya operator.

2.4.2 Keuntungan Sistem Database

Beberapa keuntungan jika mengenakan sistem database antara lain :

- 1) *Redudancy* (duplikasi data) dapat dikurangi

Pada sistem non database konvensional masing-masing aplikasi yang berbeda mempertahankan filenya masing-masing. Sehingga seringkali timbul redudancy dalam sistem database. Redudancy ini dapat dikurangi dengan cara menyatukan file-file yang ada.

- 2) *Inconsistency* dapat dihindari
Dengan mengurangi *redundancy* maka *inconsistency* dapat dihindari atau dikurangi.
- 3) *Shared data* (data yang dapat dipakai bersama)
Sharing adalah salah satu keunggulan yang paling penting dalam sistem database, aplikasi-aplikasi yang ada dapat menunjuk data yang sama, aplikasi-aplikasi yang baru dapat menuju data yang sudah ada.
- 4) *Standarisasi* dapat dijalankan
Sentralisasi kontrol (pengontrolan terpusat) membuat sistem database memungkinkan untuk menyelenggarakan suatu standarisasi. Standar ini cukup penting dalam jaringan komputer terpusat dimana terjadi perpindahan data antar sistem.
- 5) Batasan keamanan dapat di terapkan
Sistem database harus dirancang untuk dapat melindungi data karena data menjadi lebih riskan bila dikumpulkan dilokasi terpusat, daripada diletakkan secara fisik pada file-file yang berbeda dibanyak lokasi. Dalam hal ini batasan keamanan dapat diterapkan.
- 6) Integritas dapat dipertahankan
Integritas/Keterpaduan data dapat di kendalikan dengan lebih baik dari suatu lingkungan database karena dapat dipakai secara bersama-sama.

2.4.3 MySQL

MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi *client – server* melibatkan *server daemon MySQL* di sisi server dan berbagai macam program serta library yang berjalan di sisi client. Karena sifat dari MySQL ini adalah *client – server* maka untuk dapat dipakai harus ada komputer yang bertindak sebagai server MySQL dan ada program clientnya bagi komputer yang mau mengakses database ini. Program client yang dipakai dapat menggunakan aplikasi bawaan MySQL sendiri (MySQL client), koneksi dilakukan lewat ODBC, atau menggunakan beberapa bahasa pemrograman yang sudah built in library untuk konektifitas dengan MySQL seperti PHP, Pearl, Python, C/C++, Java, Eiffel Dll.

Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TeX, mengaku MySQL mampu menangani data yang cukup besar dimana MySQL ini didesain agar mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, sehingga totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data. Selain itu MySQL bersifat free (tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai platform (kecuali pada windows, yang bersifat shareware atau membayar setelah melakukan evaluasi dan memutuskan untuk digunakan keperluan produksi).

MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Itulah sebabnya istilah seperti baris dan kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah table. Tabel terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom.

Adapun perintah – perintah dasar Sql untuk memanipulasi data antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Select , digunakan untuk membaca data dari suatu table
Sintaks : `select namafield1, namafield2, .. from namatable where kriteria`
atau `select *from namatable where kriteria` (digunakan untuk membaca semua fields pada tabel tersebut)
- 2) Insert , digunakan untuk menambahkan data ke dalam suatu tabel
Sintaks : `insert into namatable (namafield1, namafield2, ...) values ('nilai1', 'nilai2', ...)`
- 3) Update , digunakan untuk mengubah data dari suatu tabel
Sintaks : `update namatable set (namafield1 = nilai1 , namafield2 = nilai2 ,) where kriteria`
- 4) Delete , digunakan untuk menghapus data tau record pada suatu tabel
Sintaks : `delete namatable where kriteria`

2.4.4 Structured Query Language (SQL) pada MySQL

Perintah – perintah dasar SQL yang sering digunakan pada MySQL, yaitu :

- a. Create Database : Membuat database baru
- b. Drop Database : Menghapus database
- c. Create Table : Membuat tabel baru

- d. Dese Table : Deskripsi tabel atau kolom
- e. Alter Table : Melakukan modifikasi tabel
- f. Drop Table : Menghapus tabel
- g. Delete : Menghapus record dari tabel
- h. Grant :Memberikan *previlages* akses kpd user tabel
- i. Insert into : Memasukkan data dalam tabel
- j. Select : Dipergunakan untuk query ke database
- k. Update : Melakukan update field – field table

Utility MySql

Paket program MySql memiliki utility – utility yang dapat dipergunakan untuk melakukan pemeliharaan database. Semua utility pada paket MySql memiliki option – option yang berbeda. Berikut adalah deskripsi singkat dari program – program yang ada :

- 1) MySql : Merupakan suatu shell SQL client sederhana. Utility ini memungkinkan pengguna secara interaktif (hasil ditampilkan dalam bentuk ASCII – table format) dan non – interaktif (hasil ditampilkan dalam tab separated format).
- 2) Myisamehlc :Utility untuk mendeskripsikan, memeriksa, mengoptimalkan serta memperbaiki tabel MySql.
- 3) Mysqladmin : Untility yang melakukan operasi administratif seperti membuat atau menghapus database, *record table*, *flush table* ke disk dan reopen file log. Mysqladmin bisa juga dipergunakan untuk mendapatkan versi, proses dan informasi status dari server.

2.5 Website

Web merupakan sebuah informasi yang dapat ditampilkan dalam sebuah format text, gambar, formulasi matematika, effect and sebagainya secara dimanis. Informasi web dapat diakses oleh seluruh pemakai komputer yang terhubung

dalam internet. Untuk dapat mengakses semua informasi itu, di dalam komputer harus tersedia fasilitas yang bernama *browser* seperti *Internet Explorer* (IE), *Netscape Navigator*, *Mozilla*, *Lynx*, *Konqueror*, *Opera*, dan masih banyak lagi.

Untuk dapat membuat sebuah web tidak diperlukan suatu software yang canggih (tergantung keperluan). Bagus tidaknya sebuah web tergantung dari kemampuan menguasai *Hypertext Markup Language* (HTML), desain, dan programming webnya (seperti *Java*, *Pearl*, *PHP*, *ASP*, *Flash*, dsb). *World Wide Web* (WWW) merupakan kumpulan sumber atau informasi yang dihubungkan dengan *hyperlinks* melalui *server Hypertext Transfer Protocol* (HTTP).

Dengan adanya WWW seorang pengguna dapat menampilkan sebuah halaman *virtual* yang biasa disebut *website*. Web memiliki kemampuan menciptakan pertukaran data di internet dengan mudah dan efisien, sehingga memungkinkan mencapai orang-orang yang tidak dapat dijangkau secara nyata. WWW juga dapat menghubungkan dari sembarang tempat di dokumen lain. Dengan menggunakan sebuah browser yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), *link-link* dapat dihubungkan ketujuannya dengan cara menunjukan *link* tersebut melalui mouse atau menekannya. Secara teknis, web terdiri dari 2 bagian utama, yaitu :

1. *Web Server*

Web Server adalah suatu komputer dan software yang menyimpan serta mendistribusikan data ke komputer lain (*client*) lewat internet yang meminta (*request*) informasi tersebut.

2. *Web Browser*

Web Browser atau sering disebut dengan *Browser* merupakan suatu *software* atau program aplikasi yang beroperasi di setiap komputer pribadi (*client*) yang meminta informasi dari *server* dan menampilkannya sedemikian sehingga data-datanya dapat langsung diakses.

Client atau *server* itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu hubungan atau koneksi dimana sebuah *client* adalah pihak yang bertanggung jawab untuk menangani tugas-tugas yang diminta oleh *client*. Sebagai contoh, dengan mengakses data atas nama *client*, Sebagai contoh, dengan mengakses data atas

nama client, menangani perhitungan, menyediakan data atau tanggapan sederhana pada *client*, dan sebagainya.

Parameter *web* yang informatif dan menarik adalah sebagai berikut :

2. Penyusunan informasi yang akan disampaikan harus dapat dimengerti dan dipahami secara cepat oleh pengunjung web.
3. Diperlukan tampilan yang menarik, tidak membosankan serta menarik bagi pengunjung web.

Berdasarkan isi maupun tujuan, website biasanya dapat di golongan antara lain :

1. Profil Perusahaan (Company Profil), Profil pribadi (artis, curriculum vitae, web personal). Berfungsi sebagai media presentasi, informasi, publikasi, promosi, dan pemasaran. Web ini harus memiliki daya tarik bagi pengunjung untuk menyimak isi web sehingga faktor desain menjadi faktor yang utama.
2. Informasi atau berita, Media informasi dan berita adalah yang terutama (majalah koran/ online). Keakuratan dan kelengkapan informasi dari web semacam ini sangat penting.
3. Service, Media untuk pelayanan, seperti: free email, search engine, SMS via internet, E-Commerce (media transaksi online), Hiburan (Humor, biro jodoh), dan sebagainya.

Menyangkut kesesuaian tema, konsep desain yang ditampilkan tidak lepas dari prinsip-prinsip desain seperti :

1. Unik
Website yang unik akan memberikan kesan tersendiri bagi orang yang mengunjunginya dan tentu saja dengan kesan yang baik memungkinkan pengunjung dengan mudah mengingat *website* kita.
2. Komposisi
Proses desain sebuah *website* selalu memperhatikan komposisi warna yang akan digunakan dalam *website*.

3. *Web colour*

Sebuah website perusahaan haruslah peka dalam penyesuaian warna yang digunakan dengan *colour company*.

4. Simple

Sebuah *website* banyak yang menggunakan prinsip “ keep it simple”, hal ini ditunjukkan agar tampilan *website* tersebut terlihat rapi, bersih dan juga informatif.

5. *Sign System* (Sistem Tanda)

Dalam hal ini diharapkan dengan melihat tanda atau gambar, *user* atau *audience* dapat dengan mudah dan cepat mengerti.

6. Konsisten

Pembuatan *body-text* yang konsisten sehingga *website* tersebut akan terlihat rapi, sama dan teratur.

Prosedur *upload website* kedalam internet, merupakan langkah utama dalam pembuatan *website*, adapun langkah-langkahnya antara lain :

1. Pertama kita harus memperhatikan jenis *website* yang kita buat, dalam artian tergolong dalam intansi apakah *website* tersebut.
2. Pembelian *domain* atau nama untuk *website*, pertama melakukan registrasi untuk menunggu registrasi selama satu hari, setelah registrasi berhasil maka langkah selanjutnya pembayaran dengan *transfer*, transfer berhasil menunggu satu hari untuk mendapatkan domain yang dibutuhkan aktif.
3. Jika kita sudah mendapatkan *domain* maka langkah selanjutnya adalah mengukur total semua *size* dari *website* untuk menentukan penempatan hosting yang akan kita pakai.
4. Setelah data kita masukan kita akan mendapatkan *user name* dan *password*, berguna untuk mengganti *website* sewaktu-waktu.

2.6 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Oleh karena itu agar dapat membuat program aplikasi di atas halaman web, terlebih dahulu harus mengenal dan menguasai HTML. Walaupun sekarang telah banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat halaman web seperti *Frontpage*, *Dream weaver*, *Netscape Composer*, dan masih banyak lagi, namun harus tetap menguasai tag – tag HTML, terutama yang dipergunakan untuk membuat aplikasi di internet karena mau tidak mau akan bekerja dalam mode *text director* jika hendak menyisipkan setiap *script* program dalam *script* HTML.

2.7 PHP

Menurut dokumen resmi PHP, PHP singkatan dari *Personal Home Page*, yang lebih tepatnya dapat dikatakan sebagai bahasa scripting yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

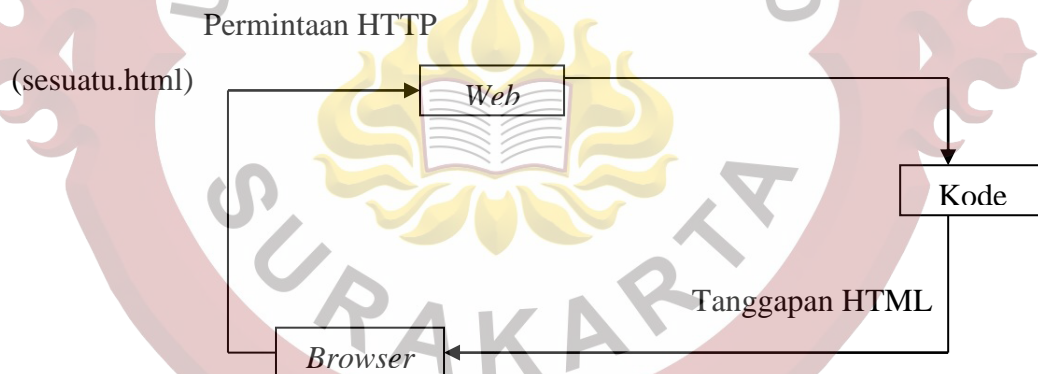
PHP merupakan bahasa *server – sidescripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari *server – sidescripting* adalah sintaks dan perintah – perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan dalam pada dokumen HTML. Pembuatan web ini sendiri merupakan kombinasi PHP sendiri sebagai bahasa pemrograman dan HTML sebagai pembangun halaman web. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server - sidescripting* PHP, maka akan terlebih dahulu server yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP di server lalu mengirimkan hasilnya dalam format HTML ke *web browser* pengguna internet tadi. Dengan demikian seorang pengguna internet tidak akan dapat melihat kode program yang ditulis dalam PHP sehingga keamanan dari halaman web tersebut menjadi lebih terjamin.

PHP merupakan software yang *Open Source* dan mampu lintas *Platform*, yaitu digunakan dengan system operasi dan web server manapun. PHP mampu berjalan di windows dan beberapa versi Linux.

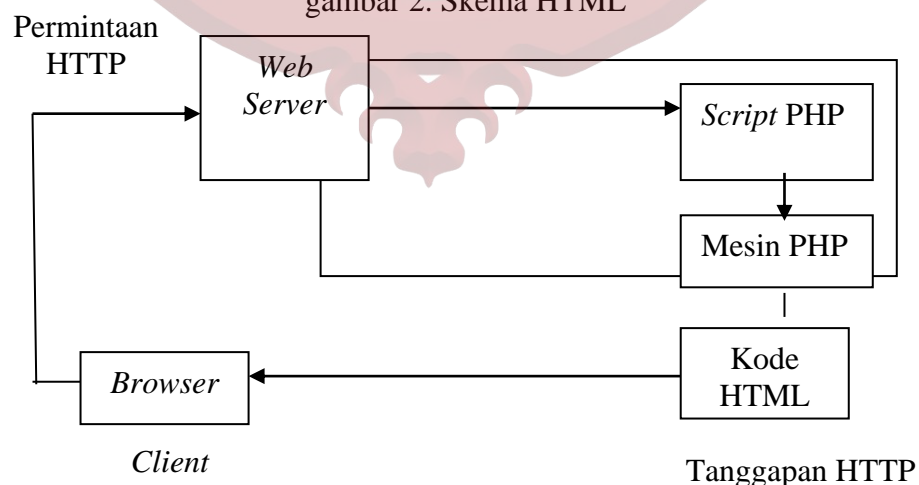
Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal dengan sebutan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi (nama *browser*, versinya dan sistem operasinya) yang dibutuhkan oleh *web server*.

Selanjutnya, *web server* akan mencari berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penterjemahan kode HTML dan menampilkannya ke layar pemakai.

Bagaimana jika yang diminta adalah sebuah halaman PHP? Prinsipnya serupa dengan kode HTML. Hanya saja, ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh *web server*, isinya segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya (berupa kode HTML) ke *web server*. Selanjutnya, *web server* menyampaikan ke klien.



gambar 2. Skema HTML



Gambar 3. Skema PHP