

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam melaksanakan penelitian dan untuk menyusun Tugas Akhir ini, dengan melakukan penelitian untuk mencari beberapa Jurnal tentang desa pariwisata yang sudah diterapkan di beberapa daerah yang mempunyai banyak tempat pariwisata. Hal ini berguna bagi mahasiswa untuk menjadikan bahan referensi dan pembandingan bagi penulis.

Menurut *Made Heny Urmila Dewi*, 2013 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal Di Desa Wisata Jatiluwih Tabanan, Bali” Pengembangan desa wisata membutuhkan partisipasi masyarakat lokal dalam keseluruhan tahap pengembangan mulai tahap perencanaan, implementasi, dan pengawasan. Akan tetapi, dalam realitas sering terjadi pengabaian partisipasi masyarakat. Penelitian ini bertujuan mengkaji keterlibatan masyarakat lokal dalam pengembangan desa wisata dan merumuskan model pengembangan desa wisata yang mengedepankan partisipasi masyarakat lokal. Penelitian dalam tulisan ini dilakukan di desa wisata Jatiluwih Kabupaten Tabanan, Bali. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, wawancara mendalam dan observasi non-partisipan. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Tulisan ini menunjukkan bahwa pengembangan desa wisata di Jatiluwih belum melibatkan masyarakat lokal.

Menurut Faris Zakaria, 2014 dalam jurnal yang berjudul “**Konsep Pengembangan Kawasan Desa Wisata di Desa Bandungan Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan**” Kawasan Desa Bandungan adalah salah satu potensi desa wisata yang dimiliki oleh Kabupaten Pamekasan yang terletak di Kecamatan Pakong, Desa Bandungan ini memiliki bentangan lahan perhatian yang luas yang bisa di manfaatkan sebagai objek wisata alam dan berbagi komoditi hasil tani. Selain itu, Desa Bandungan juga memiliki keaslian, keunikan, sifat khas dari segi bangunan, sosial dan budaya. Potensi ini masih belum di manfaatkan dan dikembangkan oleh masyarakat setempat sampai saat ini. Dalam

penelitian ini dilakukan penentuan faktor-faktor yang dapat mendukung pengembangan kawasan desa wisata dan perumusan konsep pengembangan kawasan desa wisata di Desa Bandungan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan konsep pengembangan kawasan desa wisata di Desa Bandungan Kecamatan Pakong, Kabupaten Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan rasionalistik. Teknik analisa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dan sasaran antara lain pada sasaran pertama dengan menggunakan statistik deskriptif.

Menurut **Siti Mujanah**, 2016 dalam jurnal yang berjudul “Industri pariwisata telah memberikan sumbangan pendapatan bagi pemerintah daerah maupun bagi masyarakat desa setempat, di Jawa Timur perolehan devisa dari kunjungan wisata pada 2007 sebesar 161,60 juta US Dollar, sedangkan 2008 meningkat menjadi 183,15 juta US Dollar, atau meningkat 13,34%. Sedangkan rata-rata pengeluaran per hari/orang untuk wisatawan asing selama 2007 sebesar 120,56 US Dollar, dan pada 2008 135,96 US Dollar atau meningkat 12,77%. Hal ini bisa dikatakan banyak memberikan sumbangan terhadap peningkatan PDRB Jawa Timur (BPS 2012).

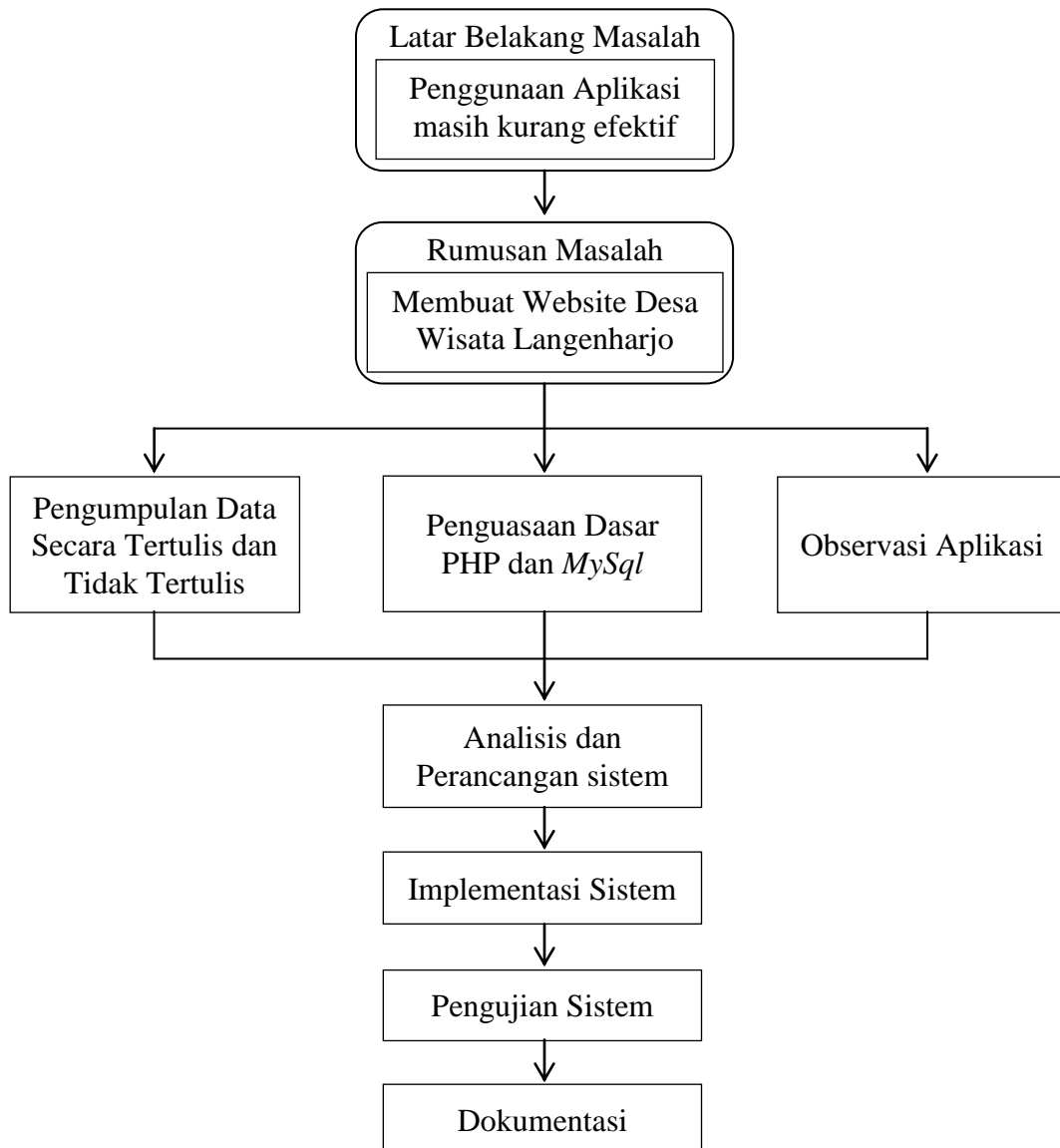
Kesimpulan dari ketiga jurnal diatas bahwa desa wisata dapat berkembang dengan baik jika masyarakat sekitar mampu mengelola dengan baik keunikan yang ada di desa tersebut dan masyarakat mampu untuk mempromosikan potensi yang ada di desa wisata tersebut, dengan berkembangnya desa wisata akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar desa.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu bentuk proses dari keseluruhan dari proses penelitian dimana kerangka pemikiran harus menerangkan. Dalam pembuatan laporan TA ini fungsi kerangka pemikiran untuk menerangkan langkah-langkah penyusunan laporan dan dalam pembuatan *website*.

Langkah pertama penulis menentukan judul apa yang akan diangkat dalam TA, setelah itu menyusun latar belakang masalah, rumusan masalah, menentukan judul, menentukan bahasa pemrograman apa yang akan digunakan untuk

pembuatan *website* melakukan pengumpulan data, melakukan analisis, dan perancangan berbasis objek, setelah sistem jadi melakukan implementasi, pengujian dan dokumentasi. Diagram kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjelaskan alur proses pembuatan Laporan Tugas Akhir:

1. Latar Belakang Masalah

Pokok permasalahan yang mendasari perlunya dibangun sebuah *website* desa wisata Langenharjo Sukoharjo.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan rumusan masalah atau inti permasalahan dan jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan yang di dapatkan berdasarkan pokok permasalahan pada latar belakang masalah.

3. Pengumpulan Data Tertulis dan Tidak Tertulis

Mengumpulkan semua data yang diperlukan dalam penelitian baik melalui interview, observasi maupun dokumentasi.

4. Penguasaan Dasar (*PHP* dan *MySQL*)

Melakukan beberapa percobaan membuat *website* dengan tujuan agar dapat lebih menguasai bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*, sehingga hasilnya menjadi lebih maksimal.

5. Observasi Aplikasi

Mengamati beberapa aplikasi yang sudah ada, baik dari karya ilmiah, buku atau internet yang dapat dijadikan referensi untuk membangun *website*.

6. Analisis dan Perancangan Sistem

Menganalisis dan merancang sistem yang akan dibangun seperti apa, bagaimana desainnya, dan apa saja isinya, sehingga sistem ini dapat membantu memecahkan permasalahan.

7. Implementasi dan Pengembangan Sistem *Website* desa wisata Langenharjo

a. Perancangan *database MySQL*

Membuat *database* untuk membangun *website* desa wisata Langenharjo

b. Perancangan aplikasi *website* desa wisata Langenharjo

Merancang dan membuat *website* desa wisata Langenharjo.

8. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan bertujuan untuk mengetahui jika ternyata masih ada kesalahan atau kekurangan pada aplikasi.

Menurut Zulkifli Amsyah (2000), "sistem adalah elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk suatu kesatuan atau organisasi". Adapun

pengertian sistem menurut Jogiyanto (2005), " suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersamasama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu ". Secara garis besar sistem adalah kumpulan elemen-elemen sistem yang saling berhubungan atau berinteraksi antara satu elemen dengan elemen yang lain untuk membentuk sistem informasi. Suatu sistem mempunyai karakteristik yaitu mempunyai komponen, batas, memiliki interface, input, proses, output, mempunyai sasaran, dan mempunyai umpan balik.

2.3 Pengertian

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi (*Robert A. Leitch dan K Roscoe Davis M, 2001*) suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, menyediakan kepada pihak luar akan laporan-laporan yang diperlukan.

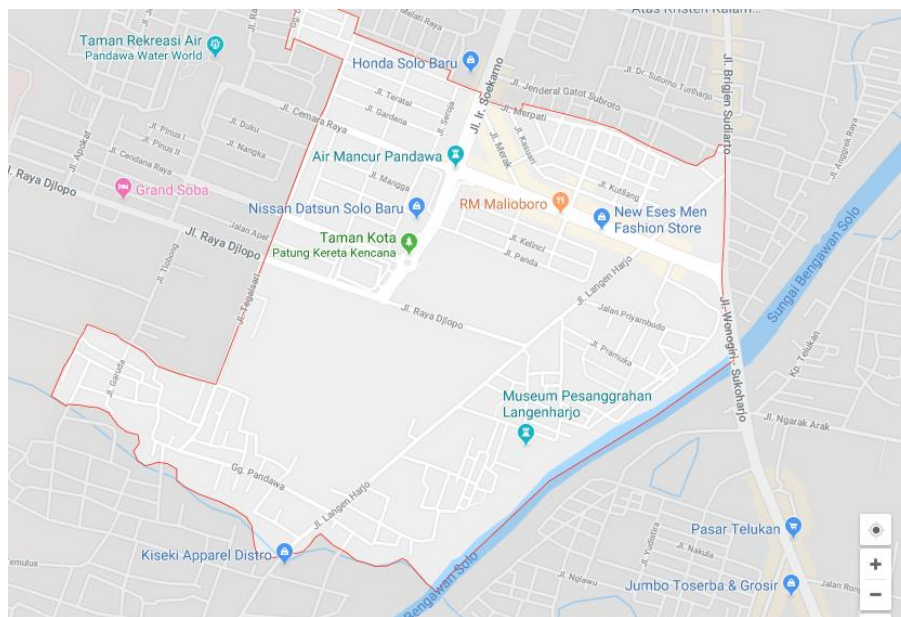
2.3.2 Pengertian Sistem Informasi Pariwisata

Merujuk pada pengertian sistem informasi di atas, yakni sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian, sedangkan pariwisata dapat diartikan sebagai suatu kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke suatu daerah dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya dalam jangka waktu tertentu untuk tujuan bersenang-senang atau bisnis (Ismiyati, 2010).

Dua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi pariwisata adalah sekumpulan komponen yang saling bekerjasama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan data yang berhubungan dengan hasil kebudayaan, tata cara hidup suatu masyarakat serta kekhasan alam yang dimiliki daerah tertentu yang berbeda dengan lingkungan keseharian.

2.3.3 Pengertian Kabupaten Sukoharjo

Sukoharjo adalah kota yang sangat nyaman, kota yang asri dan menjadi dambaan seperti slogan dari Sukoharjo itu sendiri yaitu Sukoharjo Makmur. Sukoharjo Makmur juga mempunyai arti atau kepanjangan dari Maju Aman Konstitusional Mantap Unggul Rapi. Disamping kota Sukoharjo nyaman, orang-orang yang tinggal di Sukoharjo juga ramah dan menyenangkan. Sukoharjo terkenal dengan hasil pertanian, kerajinan, serta produksi jamu. Selain itu Kabupaten Sukoharjo juga mempunyai nama sebutan yang cukup terkenal, antara lain: Kota Makmur, Kota Tekstil, Kota Gamelan, The House of Souvenir, Kota Gadis(perdagangan, pendidikan, industri, dan bisnis), Kabupaten Jamu, Kabupaten Pramuka, serta Kabupaten Batik. Peta Langenharjo Kabupaten Sukoharjo dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Peta Langenharjo

2.3.4 Pengertian PHP

Pengertian *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis (M. Rusdyanto Arief, 2002). Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirim ke browser dalam format HTML.

Kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan *web* lebih terjamin. PHP dirancang untuk membentuk suatu tampilan berdasarkan perintah terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*.

Sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL. Namun PHP juga mendukung sistem manajemen database *Oracle*, *Microsoft Access*, *Interbase*, *d-Base*, *PostgreSQL* dan sebagainya. PHP mendukung penuh *Object Oriented Programming* (OOP), integrasi XML, mendukung semua ekstensi terbaru MySQL, serta sama dengan *web server* lainnya. PHP juga bersifat open source sehingga setiap orang dapat menggunakan dengan gratis. (Bunafit Nugroho: 2004).

2.3.5 Pengertian Web Browser

Web Browser merupakan program yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen *web* dalam format HTML (M. Rusdyanto Arief, 2011). Halaman *web* yang dibuat ditampilkan sangat tergantung pada *web engine* yang digunakan oleh masing-masing browser yang cukup populer beserta *web engine* yang digunakan:

- 1) *Web Engine Webkit : Safari, Google, Chrome.*
- 2) *Web Engine Trident : Microsoft Internet Explorer, Maxthon.*
- 3) *Web Engine Gecko : Mozilla Firefox.*
- 4) *Web Engine Presto : Opera.*

2.3.6 Pengertian Basis data

Basis data adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, yang diorganisasikan berdasar sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware komputer dengan software tertentu digunakan untuk melakukan manipulasi data untuk tujuan tertentu.

Suatu basis data adalah koleksi data yang bisa mencari secara menyeluruh dan sistematis memelihara informasi (Jammer Simarmata, 2009). Basis data dapat diartikan sebagai himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah (Fatansyah, 2007). Istilah-istilah dalam basis data adalah sebagai

berikut :

- 1) *Entity* adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.
- 2) *Atribut* adalah sebuah sebutan yang digunakan untuk mewakili suatu entiti.
- 3) *Data value* (nilai atau isi data) adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen atau atribut.
- 4) *Record/Tuple* adalah kumpulan elemen-elemen data yang saling berkaitan menginformasikan suatu entiti secara lengkap.
- 5) *File* adalah kumpulan *record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama namun berbeda data valuenya.
- 6) *Database* adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaftan antara satu file dengan file lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu.
- 7) *Database Management Sistem* (DBMS) adalah kumpulan file yang saling berkaitan bersama program untuk pengelolaannya disebut DBMS. Database adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolanya berdiri sendiri dalam satu paket program yang komersial untuk membaca, mengisi, menghapus, melaporkan data dalam *database*.
- 8) Kunci elemen data adalah suatu tanda pengenal yang secara unik mengidentifikasikan sebuah entitas dari suatu himpunan entitas.

2.3.7 Pengertian Data

Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta), dapat berupa angka-angka, huruf, simbol-simbol khusus, atau hubungan dari ketiganya.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia data adalah keterangan yang benar dan nyata, atau keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan (analisis atau kesimpulan).

Data merupakan fakta mentah mengenai orang, kejadian dan hal yang penting dalam organisasi (Whitte et al,2004), sedangkan menurut (Atzeni, 2003) data merupakan bentuk penyimpanan informasi yang harus diterjemahkan terlebih dahulu yang menghasilkan informasi Tabel 2.1 menyajikan beberapa tipe data.

Tabel 2.1 Tipe Data

Tipe data	Keterangan	Ukuran
<i>Varchar</i>	Tipe ini rangkaian dari memori yang dibutuhkan berdasarkan karakter yang digunakan ditambah 1 byte	Maksimum terdiri atas 225 karakter
<i>Char</i>	Tipe ini rangkaian dari karakter, memori yang dibutuhkan bersifat statis	Maksimum terdiri atas 225 karakter
<i>Teks</i>	Tipe ini digunakan untuk menyatakan teks atau data yang bisa mengandung huruf, angka dan karakter-karakter lain seperti tanda * dan &. Contoh pemakaiannya antara lain sama untuk nama orang, alamat, dan bahkan untuk angka yang tidak dimaksudkan untuk di hitting (misal: no. telepon).	Maksimum terdiri atas 65.535 karakter
<i>Memo</i>	Merupakan tipe data teks yang berukuran besar	Data mencapai 16.777215
<i>Number</i>	Merupakan tipe data untuk suatu nilai bilangan yang dihitung. Ada bermacam-macam pilihan lebih lanjut untuk nilai ini.	1,2,3,4,8, atau, 16 byte tergantung detainya.
<i>Date/Time/Currency</i>	Nilai jam dan tanggal dimulai dari tahun 100 sampai dengan 9999 Merupakan tipe data untuk nilai uang. Keakuratan sampai 15 digit disebelah kiri tanda pecahan dan 4 digit disebelah kanan tanda pecahan.	8 byte 8 byte
<i>Yes/No</i>	Menyatakan data yang hanya memiliki dua kemungkinan saja contoh : benar salah, pria wanita	1 byte
<i>Lookup wizard</i>	Memungkinkan berhubungan dengan nilai	Biasanya 4 byte

2.3.8 MySQL

Menurut Sibero (2013:97) "MySQL" dengan suatu RDMS (*Relational Database Management System*) merupakan aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. MySQL sendiri pertama dikembangkan oleh MySQL AB yang kemudian diakuisisi oleh *Sun Microsystem* dan terakhir dikelola oleh Oracle *Coorporation*.

2.3.9 Analisis dan Perancangan Berbasis Objek

Pemrograman berorientasi objek adalah suatu cara baru dalam berfikir serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan diatasi dengan menggunakan komputer. Tidak seperti pendahulunya (pemrograman terstruktur), pemrograman berorientasi objek mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu (Adi Nugroho,2010). Orientasi objek adalah sebuah pendekatan untuk mengembangkan software sistem yang berdasarkan pada item data dan atribut dan operasi-operasi yang menjelaskanya.

UML merupakan sebuah bahasa yang memberikan vocabulary dan tatanan penulisan kata-kata dalam *'MS Word'* untuk kegunaan komunikasi dan memiliki konsep aturan penulisan serta secara fisik mempresentasikan dari sebuah sistem. UML merupakan sebuah bahasa standard untuk pengembangan sebuah *software* yang dapat menyampaikan bagaimana membuat dan membentuk model-model, tetapi tidak menyampaikan apa dan kapan model yang seharusnya dibuat yang merupakan salah satu proses implementasi pengembangan *software*. UML tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemrograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemrograman, seperti *JAVA*, *C++*, *Visual Basic*, atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah *object-oriented database*.

Kelebihan dari perancangan berorientasi objek adalah sebagai berikut:








- a) *Maintainable* : pemeliharaan
- b) *Testable* : dicoba
- c) *Reueseable* : dapat digunakan kembali
- d) *Albe to cape with large and complex system* : dapat bekerjasama dengan

system yang luas dan kompleks

2.3.9.1 Usecase Diagram

Usecase Diagram atau diagram *usecase* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang sedang dibuat. Diagram *usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor yang dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, diagram *usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi tersebut. Terdapat beberapa simbol dalam menggambarkan diagram *usecase*, yaitu *usecase*, aktor dan relasi. Yang perlu di ingat mengenai diagram *usecase* adalah diagram *usecase* bukan menggambarkan tampilan antar muka (user interface), arsitektur dari sistem, kebutuhan non fungsional, dan tujuan performansi (Yuni Sugiarti, S.T., M.Kom; 2013). Simbol-simbol yang digunakan pada *use case* diagram pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Idealization orang eksternal, proses, atau hal yang berinteraksi dengan sistem,subsi stem atau kelas.
2.		<i>Use case</i>	Sebuah <i>use case</i> menggambarkan interaksi dengan <i>actor</i> sebagai urutan pesan antara sistem dan <i>actor</i> satu atau lebih.
3.		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
4.		<i>Generalization</i>	Hubungan antara <i>use case</i> umum dan <i>use case</i> yang lebih spesifik yang mewarisi dan menambahkan fitur.
5.		<i>Comunication Association</i>	Jalur komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi didalam.
6.		<i>Extend</i>	Penyisipan perilaku tambahan kedalam basis <i>use case</i> yang tidak tahu tentang hal itu.
7.		<i>Include</i>	Penyisipan perilaku tambahan kedalam basis <i>use case</i> yang secara eksplisit menggambarkan penyisipan.



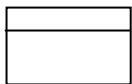

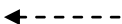
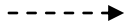
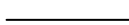
2.3.9.2 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi, yaitu :

- Atribut merupakan variable-variable yang dimiliki oleh suatu kelas.
- Operasi atau metode adalah fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan system (Rosa A.S dan M. Shalahuddin ,2011). Simbol yang digunakan pada class diagram disajikan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3. Simbol Class Diagram

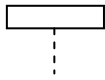
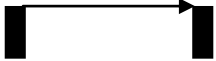
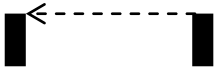
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatas objek induk (<i>ancestor</i>).
2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek.
3.			Himpunan dari objek-objek yang terbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	DeTA dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi aktor.
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
7.		<i>Association</i>	Untuk menghubungkan objek satu dengan objek yang lainnya.

2.3.9.3 Sequence Diagram

Diagram sekuen (*sequence diagram*) menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen, maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case*

beserta metodemetode yang dimiliki keas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Banyak diagram sekuen yang hams digambar adalah sebanyak pendefinisian *usecase* yang memiliki proses sendiri, atau yang penting semua *usecase* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen, sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan, maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak (Rosa A.S dan M.Shalahuddin 2011). Simbol yang digunakan pada sequence diagram pada Tabel 2.4.

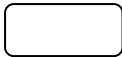

Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram

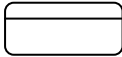

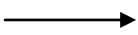
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2.		<i>Message</i>	<i>Message</i> ditampilkan sebagai anak panah dari lifeline dari satu objek ke objek yang lain.
3.		<i>Return</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

2.3.9.4 Statechart Diagram

Statechart diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan daur hidup (*behavior pattern*) dari sebuah objek, dari awal objek tersebut diinisialisasi sampai di-*destroy*. Menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimulasi yang diterima (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2011). Simbol-simbol digunakan *statechart* diagram pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5. Simbol Statechart Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>State</i>	Meliputi seluruh pesan dari <i>object</i> yang dapat mengirim dan menerima.
2.		<i>Start state</i>	Masing-masing diagram hams mempunyai satu dan hanya satu <i>start state</i>

3.		<i>State Detail</i>	Action-action yang mengiringi seluruh <i>state transition</i> ke sebuah <i>state</i> .
4.		<i>Stop State</i>	Sebuah <i>object</i> boleh mempunyai banyak <i>stop state</i>
5.		<i>State Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah <i>state object</i> dengan cara memperbarui satu atau lebih nilai atributnya.

2.3.9.5 Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh system (Rosa A.S dan M.Shalahuddin 2011). Simbol yang digunakan pada activity diagram pada Tabel 2.6


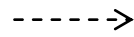
Tabel 2.6 Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Activity State</i>	Aktivitas yang mewakili pelaksanaan dalam pernyataan dalam prosedur atau pelaksanaan kegiatan dalam alur kerja.
2.		<i>Branch/Merge</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
3.		<i>Initial State</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
4.		<i>Final State</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.
5.		<i>Fork</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada <i>activity diagram</i>

2.3.9.6 Diagram Komponen

Component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2011). Simbol-simbol yang digunakan pada *component diagram* disajikan pada Tabel 2.7.


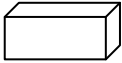



Tabel 2.7 Simbol Component Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Component</i>	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan. Sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.
2.		<i>Dependency</i>	Sebuah Dependency digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen.

2.3.9.7 Diagram Deployment

Deployment Diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi (Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2011). Simbol-simbol yang digunakan pada component diagram disajikan pada Tabel 2.8

Tabel 2.8 Simbol Deployment Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Package</i>	Sebuah bungkusan dari satu atau lebih Node
2.		<i>Node</i>	Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem.
3.		<i>Link</i>	Relasi Antar node
4.		<i>Depedency</i>	Kebergantungan antar node, arch panah mengarah pada node yang di pakai
5.		<i>Interface</i>	Interface sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.

2.3.10 Pengertian Website

World Wide Web (WWW) atau biasa disebut dengan *Web*, merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat (Nurwansyah,2010), Informasi *Web* didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain. Dengan pendekatan *hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Dokumen-dokumen yang diaksespun

dapat tersebar di berbagai mesin dan bahkan di berbagai Negara (Sri Huning Anwariningsih, 2011).

Website adalah halaman yang ditampilkan di internet yang memuat informasi tertentu (khusus). *Web* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1992. Hal ini sebagai hasil usaha pengembangan yang dilakukan CERN di Swiss. Internet dan *web* adalah dua hal yang berbeda. Internet yaitu yang dapat menampilkan *web* nya, sedangkan *web* adalah yang ditampilkannya yang berupa susunan dari halaman-halaman yang menggunakan teknologi *web* dan saling berkaitan satu sama lain (Yosefa Ferdianto, 2013).

Pada pendapat yang ada diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam internet. Sebuah halaman *web* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server sedangkan *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web* browser dan *website* atau situs dapat juga diartikan sebagai 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-jaringan halaman (*hyperlink*)

2.4 Metode Penentuan Kualitas Web

2.4.1 Metode Webqual

Metode penentuan kualitas perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan metode *Webqual*. Menurut (Sri Huning Anwariningsih, 2011) yang mengutip dari (Barnes dan Vidgin, 2002) *WebQual* merupakan salah satu metode atau teknik pengukuran kualitas *website* berdasarkan persepsi pengguna akhir. Metode ini merupakan pengembangan dari Serqual (Zeithaml et al.1990) yang

banyak digunakan sebelumnya pada pengukuran kualitas jasa, Instrument penelitian pada Webqual tersebut dikembangkan dengan metode *Quality Function Development* (QFD). *WebQual* sudah mulai dikembangkan sejak tahun 1998 dan telah mengalami beberapa interaksi dalam penyusunan dimensi dan butir pertanyaan. Versi pertama dari instrument *WebQual* (*WebQual* 1.0) dikelompokkan menjadi empat dimensi utama, yaitu kemudahan penggunaan, pengalaman, informasi, komunikasi data integrasi (Barnes dan Vidgen, 2011). Demikian juga untuk *WebQual* 2.0 dikategorikan menjadi tiga wilayah yang berbeda, yaitu kualitas *website*, kualitas informasi, dan kualitas interaksi pelayanan. *WebQual* 3.0 dikategorikan menjadi tiga wilayah yang berbeda tiga dimensi dari kualitas *website*, yaitu kegunaan, kualitas interaksi pelayanan. *Webqual* versi 4.0 kualitas telah digantikan oleh kegunaan dalam versi 4.0 karena menjaga penekanan pada pengguna dan persepsi pada perancangan *website*. Istilah kegunaan dapat mencerminkan lebih baik tingkat abstraksi dua dimensi lain dari *Webqual*, yaitu interaksi layanan dan informasi. Kegunaan berkaitan dengan bagaimana pengguna melihat dan berinteraksi dengan *website*.

Menurut teori *WebQual*, terdapat tiga dimensi yang mewakili kualitas suatu *website*, yaitu kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information Quality*) dan interaksi layanan (*service interaction*).

2.4.2 Metode Analisis Data

Metode-metode analisis yang digunakan dalam pengolahan dan penelitian *website* pariwisata Langenharjo yaitu :

1) Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur itu mengukur apa yang ingin di ukur, atau sejauh mana alat ukur yang digunakan mengenai sasaran. Semakin tinggi validitas suatu alat tes, maka alat tersebut semakin mengenai pada sarannya, atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya di ukur. Menurut Masrun yang dikutip Sugiyono (2003) mengatakan : item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi,

menunjukkan item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Apabila alat ukur tersebut $<0,3$ (tidak valid) dan $>0,3$ valid). Berdasarkan dari pengertian tersebut maka hal ini dilakukan untuk mengetahui pertanyaan dan pernyataan mana yang valid dan mana yang tidak valid, dengan mengkonsultasikan data tersebut dengan tingkat signifikan r kritis = 0,300 apabila alat ukur tersebut berada $<0,300$ (tidak valid). Pengujian statistik mengacu pada kriteria:

R hitung $< r$ kritis maka tidak valid

R hitung $> r$ kritis maka valid

Pengujian validitas instrumen penelitian ini, penulis menggunakan program excel dalam tabulasi data dan memasukkan data tersebut ke dalam program SPSS 19.0 for windows.

2) Uji reliabilitas

Menurut (Muji Gunarto, 2000) menyatakan bahwa : Rehabilitas artinya adalah tingkat keterpercayaan hasil suatu pengukuran. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi, yaitu pengukuran yang mampu memberikan hasil ukur yang terpercaya (reliabel). Reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. Kadang-kadang reliabilitas disebut juga sebagai keterpercayaan, keterandalan, keajegan, konsisten, kestabilan, dan sebagainya, namun ide pokok dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, artinya sejauh mana skor hasil pengukuran terbebas dari kekeliruan pengukuran (*measurement error*). Setelah dilakukan uji validitas atas pertanyaan yang digunakan dalam penelitian tersebut, selanjutnya dilakukan uji keandalan. Uji keandalan bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individual, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda. Uji keandalan dilakukan terhadap pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan yang sudah valid. Reliabilitas menyangkut ketepatan alat ukur. Teknik penghitungan reliabilitas kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan

menggunakan Statistical Product and Service Solution (SPSS) 10 for windows.
Item dikatakan reliabel jika nilai Cronbach 's.