

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Aldhi Septio, Andi Nurkholis, Erliyan Redy Susanto, dengan judul “ Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Menggunakan Teknologi *Virtual Tour 360 View* pada BSC Futsal Berbasis Android” dalam penelitian ini terdapat aplikasi penyewaan lapangan menggunakan teknologi *Virtual Tour 360 View* ini untuk mempermudah *customer* melakukan penyewaan dan mendapat informasi tentang lapangan kosong yang sebelumnya semua informasi penyewaan harus datang terlebih dahulu ke tempat.

Penelitian selanjutnya sebagai acuan dari penelitian ini adalah penelitian yang di lakukan oleh Julian Chandra W dan Bitu Rakhmiati yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan dan Pembelian (studi kasus :Rumah Makan Uni Kapau Jaya)” dengan bertujuan membuat aplikasi penjualan dan pembelian. Dengan permasalahan yaitu penyusunan laporan yang manual yaitu mengguannkan buku kas yang menyebabkan tidak dapat menghitung stok barang yang tersedia[19].

“Implementasi *virtual tour* menggunakan *panoramic* sebagai media edukasi dan promosi kampus IV UINSU” yang di tulis oleh Rahma Dipa Salsabil yang berfokus pada pembuatan website yang mengutamakan promosi dan media edukasi yang dimana implementai *virtual tour 360* dijadikan bahan pemberian informasi yang mendetail dan dapat di rasakan oleh *user* nantinya seolah olah *user* berada dalam lingkungan kampus dengan itu pada penelitian ini

menjadikan teknologi VR sebagai media promosi pada kampus dengan metode pengembangan multimedia luther, dan *Multimedia Develoment Cylcle* (MDLC).

Terakhir penelitian yang digunakan yaitu penelitian yang ditulis oleh Ade Yuliana dan Ebit Ramadan Amrin dengan judul penelitan “ 3D *VIRTUAL TOUR* 360 SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERUMAHAN (STUDI KASUS FIRDAUS GARDEN)” yang berisikan solusi dan *support tools* sebagai media promosi bagi agen properti untuk memperlihatkan bentuk rumah secara jelas dengan teknik *virtual tour* 360.

2.2 Pengertian Sistem

Teori dan definisi sistem berbeda-beda, tetapi semua sistem memiliki beberapa persyaratan umum di antaranya yaitu sistem harus memiliki elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, dan interaksi antar elemen dengan lingkungannya. Yang paling penting, sistem harus memiliki tujuan yang akan dicapai.

Sesuai dengan persyaratan diatas maka sistem bisa didefinisikan sekumpulan elemen yang dibuat menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Kumpulan dari elemen di antaranya adalah Manusia, Mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang terorganisir dari elemen elemen tersebut,

Ada beberapa pengertian sistem menurut para ahli, di antaranya:

- Edgar F Huse dan James L. Bowdict Menurutnya sistem adalah suatu seri atau rangkaian bagian-bagian yang saling berhubungan dan bergantung sedemikian rupa sehingga interaksi dan saling pengaruh dari satu bagian akan mempengaruhi keseluruhan.

- John Mc Manama Menurutnya sistem adalah sebuah struktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi yang saling berhubungan yang bekerja sebagai suatu kesatuan organik untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan secara efektif dan efisien.
- L. James Havery Menurutnya sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.
- C.W. Churchman. Menurutnya sistem adalah seperangkat bagian-bagian yang dikoordinasikan untuk melaksanakan seperangkat tujuan

2.3 Pengertian Informasi

Menurut para ahli pakar informasi, informasi meliputi aspek abstrak dan khusus. Informasi adalah ilmu pengetahuan yang tertulis atau lisan dan sebagai hasil data yang telah diolah, ada juga yang mengatakan informasi sebagai sarana pengurang ketidakpastian [3]. Informasi juga hasil pemrosesan data yang didapatkan dari setiap elemen sistem yang akan menjadi sebuah bentuk yang akan mudah dipahami serta pengetahuan yang dibutuhkan tentunya relevan untuk menambah pemahaman[4].

2.4 Pengertian Aplikasi

Aplikasi memiliki makna “pengguna” atau “penerapan”, Di mana penggunaan adalah sebuah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian.dan penerapan adalah proses, pemasangan, cara, pemanfaatan, perbuatan penerapan.

secara garis besar penggunaan ataupun penerapan ialah tindakan pemanfaatan keterampilan yang baru pada suatu bidang tertentu untuk tujuan khusus[17].

2.5 Promosi

Promosi adalah pemasaran yang penting dilakukan perusahaan dalam memasarkan produk jasa, aktivitas ini bukan hanya difungsikan sebagai media komunikasi antar perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam pembelian sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

2.6 Pemesanan

Pemesanan adalah aktivitas sebelum pembelian produk atau jasa, pembuatan, serta cara memesan barang atau jasa yang dilakukan konsumen dan penjual.

2.7 Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia (departemen pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. 2001:833) adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang tidak boleh pakai dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa, atau menyewakan[8].

2.8 *Virtual Reality*

Virtual Reality merupakan sebuah lingkungan buatan yang dibuat dari *hardware* dan *software* komputer, dihadirkan kepada user dengan sedemikian rupa dengan tujuan menampilkan dunia tiruan (palsu) agar tampak terlihat nyata, seperti

diterapkan pada berbagai macam permainan komputer yang marak perkembangannya[20].

2.9 Virtual tour

Virtual tour adalah simulasi langsung pada lokasi, yang di dalamnya terdapat rangkaian gambar diam yang berbentuk panorama dengan pandangan yang bersambung atau tidak terputus, pada *virtual tour* bisa dimasukkan elemen multimedia lainnya seperti narasi, teks , efek suara[9].

2.10 Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat antar komputer global. Internet juga adalah sebuah jaringan dari banyaknya jaringan, di antaranya yaitu jaringan umum, akademik, bisnis, pemerintah dan juga pribadi, yang dihubungkan oleh rangkaian bahasa pemrograman yang mencakup nirkabel, elektronik dan jaringan optik[12].

2.11 Website

Website merupakan kumpulan halaman yang berisikan informasi berbentuk digital. Dalam informasi tersebut bisa berbentuk gambar, audio, video, teks, animasi atau gabungan dari semua elemen. *Website* biasanya bisa diakses oleh semua kalangan dan banyak orang selama ini terhubung dengan internet, komponen pada *website* adalah *word*, *picture* dan *code* [13].

2.12 Database

Database atau basis data merupakan himpunan informasi yang tersimpan pada komputer yang dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk mendapat informasi datanya[14].

2.13 HTML

HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah bahasa pemrograman yang terstruktur dan dikembangkan untuk menunjang pembuatan halaman website yang bisa diakses ataupun ditampilkan melewati web browser[10].

HTML juga merupakan bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk menandai struktur dokumen yang didalamnya terdapat hypertext dengan bagian bagian antaranya judul, paragraf, daftar, gambar, dan lain sebagainya.

2.14 PHP

PHP (*hypertext preprocessor*) merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dipakai untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang bisa dipahami oleh komputer yang sifatnya server side yang ditambahkan ke HTML[15].

2.15 MYSQL

MySQL merupakan jenis dari *database* server yang banyak digunakan, ini karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk membuat *databasenya*. Sifat dari MySQL yakni *open source*, dan *software* ini dilengkapi

dengan *Source code* atau kode yang dapat dipakai untuk membuat MySQL (Purnamasari,2013).

2.16 Xampp

Xampp merupakan *software* yang dipakai untuk menjalankan server apache dan melakukan pengembangan web PHP. Xampp juga merupakan gabungan dari berbagai *software* yang saling berhubungan dengan server, web, dan pengembangannya [16].

2.17 Panorama Studio

Panorama Studio adalah aplikasi atau *tools* yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa foto atau gambar (*Stitching*) untuk menghasilkan sebuah objek panorama dengan jelas. Aplikasi ini bisa dijalankan pada sistem operasi Windows[18].