

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sistem informasi pemasaran Desa Liang Ndara berbasis web sebagai desa wisata merupakan penelitian tentang pemasaran desa wisata makadari itu kajian penelitian terdahulu berisikan kajian yang mendukung dan mendekatidari variable. Ada tiga penelitian terdahulu menunjukkan acuan bagi peneliti dalam proses penelitian yang dilakukan.

Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Amin Romdoni, yang berjudul “ Sistem Informasi Tempat Wisata Berbasis Website (Studi Kasus Wisata Taman Limo) bertujuan merancang sebuah sistem yang memberikan informasi kepada wisatawan mengenai wisata Taman Limo. Perkembangan wisata yang begitu pesat menuntut para pengolah wisata untuk berputar otak bagaimana caranya mengolah tempat wisata agar berkembang dan diketahui oleh masyarakat umum. Salah satu faktor yang mambantu perkembangan sebuah tempat wisata ialah dengan adanya sebuah sistem informasi terkomputerisasi agar penyampaian informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Amin Romdoni adalah peneliti sama-sama melakukan analisis sistem informasi pemasaran wisata berbasis website.

Ratu, (2016) dengan judul penelitian Strategi Pemasaran Desa Wisata Blimbingsari Kabupaten Jembrana. Desa wisata berkembang secara signifikan saat ini. Hal ini terjadi karena transisi dari pariwisata massal menjadi wisata alternatif,

yang desa wisata merupakan jenis wisata alternative. Tapi pertumbuhan yang signifikan dari desa wisata masih menghadapi masalah, masalahnya adalah tentang pemasaran. Salah satu desa wisata yang menghadapi masalah pemasaran adalah Desa Wisata Blimbingsari. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menemukan strategi pemasaran untuk Desa Wisata Blimbingsari. Data dikumpulkan melalui observasi, studi pustaka dan wawancara manajer pariwisata yang bertanggung jawab di bidang pariwisata di Blimbingsari, yaitu komite pariwisata. Setelah proses pengumpulan, data dianalisis secara deskriptif dan menganalisis strategi pemasaran menggunakan pendekatan SWOT. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Ratu adalah peneliti ssama-sama melakukan analisis mengenai strategi sistem pemasaran yang dilakukan. Perbedaan permasalahan dalam penelitian ini ialah dalam pemasaran desa wisata liang ndara dilakukan secara website sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ratu hanya sebatas membahas bagaimana strategi pemasaran dilakukan agar pengunjung yang datang bertambah.

Mia Fitriawati, S.Kom, M.Kom dengan judul penelitian SISTEM INFORMASI PEMESANAN WISATA DAN EKSPEDISI BERBASIS WEB PADA KAMPUNG BATU MALAKASARI. Kampung Batu Malakasari adalah salah satu objek wisata di Bandung Selatan yang menyediakan wahana, paket wisata, paket makan, dan fasilitas. Adapun permasalahan yang ada yakni belum adanya media informasi up to dateseperti web, pengelolaan pemesanan baik kunjungan umum maupun wisata pelajar yang dibutuhkan dalam buku jadwal kunjungan sehingga proses pembuatan laporan bisa terjadi kesalahan. Selain itu,

pengelolaan data ekspedisi kurang efektif dimana supervisor membuat data ekspedisi dan diserahkan ke staff marketing dengan objek promosi yang berbeda-beda. Persamaan penelitian yang dilakukan ialah sama sama merancang sebuah sistem informasi berbasis web. Perbedaan yang dilakukan yang dilakukan dalam penelitian ialah sistem informasi web yang dirancang fungsinya berbeda.[1]

Dr. Marlina Budhiningtias W, S.Si., M.Si dengan judul penelitian SISTEM INFORMASI PENDUKUNG KEPUTUSAN PARIWISATA BERBASIS WEB dalam penelitian ini masalah yang dibahas yaitu membutuhkan pengoptimalan dalam penyediaan jasa untuk lebih menunjang potensi kawasan wisata yang akan dikunjungi Saat penelitian ini dilakukan, Dinas Budaya dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat telah menggunakan media internet dalam promosi. Akan tetapi sistem yang digunakan masih belum sempurna. Masalah ini berasal dari manajemen data pariwisata yang kurang baik dan masih belum maksimalnya beberapa fasilitas di sistem yang berjalan. Dengan beberapa masalah tersebut, sudah saatnya sistem yang lama di perbaiki. Tidak hanya sekedar memperbaiki saja, penulis menyarankan untuk diciptakannya beberapa fitur baru seperti fitur simulasi dan fitur pendukung keputusan.[2]

2.2 Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005)” sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. Sedangkan menurut Hanif

Al-Fatta (2007)“sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan tertentu”. [3]

2.2.1 Definisi Informasi

1. Menurut Yakub (2012)[5] “informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuanseseorang yang menggunakannya”. [4]
2. Menurut Latief Arda (2008)[4] 6 informasi adalah “hasil dari pengolahan data yang digunakan untuk memperbaharui pengetahuan yang telah ada sebelumnya”. [4]
3. Menurut Jogiyanto (2005)[1] 3 informasi adalah ”data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”[4]

2.2.2 Definisi Sistem Informasi

Definisi sistem informasi adalah suatu kumpulan dari komponen- komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi (Marimin, Tanjung dan Prabowo, 2006:18). Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan (Soeherman & M. Pinontoan, 2008:5).[5]

2.3 Faktor yang Menentukan Kualitas Informasi

Suatu informasi yang berisikan kumpulan data atau fakta tentunya memiliki beberapa kriteria untuk dikatakan bahwa suatu informasi tersebut berkualitas atau tidak. Faktor yang menentukan kualitas informasi adalah

1. Tingkat akurasi data; Data yang terkumpul di dalam sebuah informasi kebenarannya dan harus terbebas dari kesalahan apapun
2. Tidak ada manipulasi data; Data yang terdapat didalam suatu informasi harus bisa ditampilkan apa adanya sesuai dengan kebenaran data tersebut. Ketika data tersebut bisa disajikan secara lengkap tanpa adanya pengurangan atau penambahan dengan informasi tambahan yang tidak teruji, maka data tersebut bisa dikatakan sempurna
3. Bersifat Relevan; Ketika data yang terkumpul dan membentuk suatu informasi, maka data tersebut selayaknya akan memiliki nilai yang tinggi
4. Tepat waktu dan aktual, Dalam upaya pengambilan keputusan tentunya pihak terkait sangat ditentukan oleh kapan informasi tersebut disajikan, karenadata yang lama bisa saja tidak berlaku di kemudian hari disebabkan adanya informasi yang lebih baru dan akurat
5. Kemudahan mengakses informasi. Seperti yang dikatakan oleh Budi Sutedjo, “Apabila cara dan biaya untuk memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya, atau akan mencari alternatif substitusinya” [7]. Maka dapat disimpulkan ketika suatu informasi sulit diakses dan berharga sangat mahal biayanya tentunya tidak akan diminati oleh masyarakat. Terkecuali informasi tersebut memang informasi tersebut

memiliki nilai yang sangat tinggi dan tidak sembarang orang dapat mendapatkannya.

2.3.1 Nilai Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:11) Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.3.2 Fungsi Sistem Informasi

Sistem informasi sendiri memiliki banyak fungsi dan tujuan utama yang penting untuk organisasi atau perusahaan. Hal ini berhubungan dengan perkembangan teknologi hingga saat ini yang membuat perkembangan jaringan komputer menjadi lebih baik dan efisien sehingga bisa digunakan oleh semua pengguna di perangkat manapun. Berikut adalah beberapa fungsi dari sistem informasi dari sudut pandang penggunanya: [6]

1. Untuk meningkatkan aksesibilitas data yang ada secara efektif dan efisien kepada pengguna, tanpa dengan perantara sistem informasi.
2. Memperbaiki produktifitas aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem.
3. Menjamin ketersediaan kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan ketersediaan sistem informasi secara kritis.

4. Mengidentifikasi kebutuhan mengenai keterampilan pendukung sistem informasi
5. Mengantisipasi dan memahami akan konsekuensi ekonomi
6. Menetapkan investasi yang akan diarahkan pada sistem informasi
7. Mengembangkan proses perencanaan yang efektif

2.4 Pengertian Kasus yang Dianalisis

Kasus yang diteliti dalam penelitian ini adalah "Sistem Informasi Pemasaran Desa Wisata Liang Ndara berbasis Web" sehingga perlunya relevansi data-data yang mengarah pada kasus tersebut.

2.4.1 Pengertian Desa Wisata

Desa wisata merupakan suatu wilayah pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan, dilihat dari segi kehidupan sosial dan budayanya, adat-istiadat kesehariannya, arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa, serta mempunyai potensi untuk dikembangkan berbagai komponen kepariwisataan, misalnya atraksi, makanan minuman, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya.[7]

Pengertian desa wisata dikemukakan oleh Inskeep (1999:166) menyebutkan bahwa *Village Tourism is where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment* (wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan

suasana 6 tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat).[7]

2.4.2 Pengertian Pariwisata

Pariwisata sebagai fenomena global, telah menjadi suatu kebutuhan dasar yang melibatkan ratusan juta manusia. Sebagai kebutuhan dasar, sudah sepantasnya berwisata menjadi bagian dari hak asasi manusia, yang harus dihormati serta dilindungi. Hal inilah yang akhirnya membuat berbagai organisasi internasional seperti PBB, Bank Dunia dan World Tourism Organization (WTO), mengakui bahwa pariwisata merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia terutama menyangkut kegiatan sosial dan ekonomi.[8]

Pariwisata itu sendiri, secara sederhana sering diartikan sebagai perjalanan untuk bersenang-senang. Namun, secara etymologis kata “pariwisata” berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari tiga suku kata sebagai berikut :

Pari : berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap (ingat kata paripurna) *Wis (man)* : berarti rumah seperti, kampung, komunitas

Ata : berarti pergi terus-menerus, mengembara (*roaming about*)

Berdasarkan pengertian di atas, “pariwisata” berarti bepergian sepenuhnya meninggalkan rumah, kampung halaman, tempat tinggalnya untuk berkeliling.[8]

2.4.3 Pengertian Pemasaran

Pengertian pemasaran menurut WY. Stanton, pemasaran adalah sesuatu yang meliputi seluruh sistem yang berhubungan dengan tujuan untuk merencanakan dan menentukan harga sampai dengan

mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang bisa memuaskan kebutuhan pembeli aktual maupun potensial.[9] Menurut Philip dan Duncan pemasaran yaitu sesuatu yang meliputi semua langkah yang dipakai atau dibutuhkan untuk menempatkan barang yang bersifat tangible ke tangan konsumen. Asosiasi Pemasaran Amerika Serikat / *American Marketing Association* mengartikan pemasaran sebagai pelaksanaan kegiatan usaha perdagangan yang diarahkan pada aliran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Pemasaran adalah system keseluruhan kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan pembeli yang ada maupun pembeli potensial(Dharmmesta,1996).[9]

2.5 Pengertian Web

Website (Situs Web) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file lain yang terkait. Dalam sebuah website terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan home page. Home page adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi website. Dari home page, pengunjung dapat mengklik hyperlink untuk pindah kehalaman lain yang terdapat dalam website tersebut (Jhonsen 2004:5).[10]

2.5.1 Nama Domain

Nama domain (*domain name*) adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server di jaringan komputer ataupun internet. Nama domain

berfungsi untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke server, selain juga dipakai untuk mengingat nama server yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai alamat IP. Nama domain ini juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs web seperti contohnya “wikipedia.org”. Nama domain kadang-kadang disebut pula dengan istilah URL, atau alamat website.[10]

2.5.2 Web Hosting

web hosting adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah blog atau website yang memiliki top-level domain sendiri sehingga dapat diakses lewat Internet. Data disini dapat berupa file, gambar, email, aplikasi/program/script dan database dalam satu wadah yang disebut hosting.[10]

Pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan username dan password untuk administrasi websitenya. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri. Lokasi peletakan pusat data (datacenter) web hosting bermacam-macam. Ada yang di Jakarta, Singapore, Inggris, Amerika, dll dengan harga sewa bervariasi. (Harminingtyas, 2014).[10]

2.5.3 Bahasa Program

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam website yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas.[11]

Bahasa pemrograman yang umum digunakan seperti:

1. Java script, merupakan bahasa pemrograman yang paling umum digunakan. Berfungsi sebagai script dalam situs web yaitu untuk menambahkan fitur interaktif, memvalidasi data ataupun formulir yang diterapkan pada pengembangan sebuah permainan.[11]
2. PHP, bahasa pemrograman ini harus dipelajari saat halaman web tampil secara dinamis. Selain itu PHP juga dapat mempersingkat kode dalam situs sehingga dapat ditampung kedalam seperangkat aturan.[11]
3. C ++, Bahasa ini dikhususkan untuk kamu yang ingin belajar lebih lanjut mengenai bahasa pemrograman. Ini adalah bahasa tingkat menengah jadi tidaklah terlalu mudah maupun terlalu susah. Keuntungan mempelajari bahasa pemrograman C++ adalah mempermudah bahasa C seperti C dan C#.[11]

2.5.4 XAMPP

XAMPP adalah distribusi apache kecil dan ringan yang mengandung teknologi pengembangan web yang paling umum dalam satu paket *XAMPP* adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL.[12]

2.5.5 MySql (My Structure Query Language)

MySQL (My Structure Query Language) adalah sistem database populer paling lazim digunakan di PHP digunakan di lingkungan web, yang memiliki sifat scalable artinya bisa dipakai oleh program kecil hingga program besar (TIM EMS,2014:129). MySQL (My Structure Query Language) adalah software RDBMS yang dapat mengolah database dengan cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan(Raharjo,2015:16).[12]

2.5.6 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah jenis bahasa scriptin (bahasa penerjemahan) seperti HTML yang lazim digunakan di halaman web, kode yang digunakan langsung dimasukkan ke dalam kode HTML (TIM EMS,2014:61). PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam HTML (Sandi,2014:39).[12]

2.5.7 Notepad ++

Menurut MADCOMS (2016) “MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database

MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multiuser dan SQL Database managemen system (DBMS)” (Ayu & Permatasari, 2018).

2.5.8 Database

Database adalah kumpulan tabel walaupun lebih tepat dikatakan kumpulan objek karena yang terkandung di dalam database sebenarnya bukan hanya tabel, melainkan indeks, view, constraint dan trigger (Raharjo, 2016:521).

Database adalah bagian penting dalam sistem aplikasi, seluruh fitur yang ada menggunakan database untuk melakukan fungsinya. perancangan database pada aplikasi meliputi perancangan database server. Database sever adalah database utama yang ada diserver (Safaat,2015:140).[12]

2.5.9 Codeigniter

CodeIgniter merupakan sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa PHP, yang dapat digunakan untuk pengembangan web secara cepat. Adapun framework sendiri dapat diartikan sebagai suatu struktur pustaka-pustaka, kelas-kelas dan infrastruktur run-time yang dapat digunakan oleh programmer untuk mengembangkan aplikasi web secara cepat. Tujuan penggunaan framework adalah untuk mempermudah pengembang web mengembangkan aplikasi web yang robust secara cepat tanpa kehilangan fleksibilitas.

2.5.10 Internet

adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer melalui sambungan telepon umum maupun pribadi, namun secara individual jaringan komponen dikelola oleh agen-agen pemerintah,

universitas maupun sukarelawan. Dimana internet muncul dari jaringan jarak jauh yang dikembangkan oleh ARPANET diakhir tahun 60-an.ernet.[13]

Menurut Shidarta, (1996) internet adalah merupakan suatu faktor yang paling dibutuhkan oleh setiap orang, yaitu sebagai salah satu informasi yang akhir- akhir ini paling sering digunakan untuk menyimpan dan menyebarkan informasi. Internet bukanlah sebuah hal dan kata yang asing lagi diseluruh dunia, termasuk di Indonesia internet merupakan sebuah sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia. Sumber daya informasi ini sangat luas dan sangat besar sehingga tidak ada satu orang atau organisasi juga tidak satu negara pun yang dapat menanganinya sendiri.[13]