

## **BAB II**

### **LANDASARAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang sedang dilakukan penulis saat ini membahas mengenai pemesanan tiket dan pengiriman paket pada sebuah organisasi travel. Penelitian ini tentu mengambil referensi dari penelitian terdahulu guna menjadi acuan dan memberikan wawasan teori yang lebih luas untuk pengembangan penelitian saat ini. Berikut uraian dari beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dengan melihat sisi persamaan dan perbedaannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Julian Chandra W dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL ONLINE DI PT. BANDUNG ERA SENTRA TALENTA” memiliki persamaan pada permasalahan yang diidentifikasi yaitu proses pengecekan data ketersediaan jadwal yang masih membandingkan data satu persatu pada buku arsip. Pada penelitian ini hanya membahas proses pemesanan, proses daftar ketersediaan jadwal mobil, penghitungan biaya sewa dan pembuatan laporan. Perbedaan antara sistem yang penulis bangun dengan sistem pada penelitian terdahulu ini adalah proses pembayaran masih dicatat manual secara langsung oleh *Customer service* ke dalam sistem dan belum membahas pembayaran secara *non-tunai* bagi penyewa (*customer*). [3]

Penelitian lainnya yaitu yang dilakukan oleh Mia Fitriwati, S.Kom, M.Kom dengan judul “Sistem Informasi Wisata dan Ekspedisi Berbasis *Web* Pada

Kampung Malakasari” bertujuan untuk membangun sistem informasi yang dapat membantu bagian pemasaran dalam melakukan promosi, proses pemesanan, dan pengelolaan data pengunjung. Proses pemesanan paket wisata yang masih dilakukan secara manual karena belum tersedianya pemesanan secara *online* kecuali dengan menggunakan telepon. Pada penelitian ini proses pencatatan pemesanan paket wisata masih dicatat manual kedalam buku jadwal kunjungan setiap bulan yang bisa terjadi pengulangan penulisan data yang dapat memperlambat proses pembuatan laporan data kunjungan. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah permasalahan yang terjadi akibat pencatatan secara manual yang dapat menimbulkan kesulitan saat pencarian data karena membandingkan data satu persatu pada arsip. Penelitian ini juga membahas perancangan sistem yang berbasis *website* dan membahas tentang pemesanan. [4]

## **2.2 Konsep Dasar Sistem**

Berikut ini merupakan istilah atau teori dasar yang perlu diketahui supaya peneliti dapat memberikan pemahaman mengenai konsep dasar sistem dan pendefinisian sebuah sistem.

### **2.2.1 Pengertian Sistem**

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi dan terkait dalam bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut untuk dikelola sehingga menghasilkan keluaran (*output*) yang diharapkan. [5]

Menurut Hutaheba dalam bukunya mengemukakan bahwa Sistem didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling

berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan suatu tujuan tertentu pada sebuah organisasi[5].

### 2.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem yang dapat dikatakan baik memiliki beberapa karakteristik dasar yaitu : [5, pp.3-5]

1. Komponen (*component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Lingkungan luar sistem (*environment*) merupakan komponen diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan dan merugikan yang harus di kendalikan, supaya tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung sistem (*interface*)

*Interface* merupakan alat bantu yang menghubungkan antara satu subsistem ke subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber

daya mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui *interface*.

#### 5. Masukan sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*), dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran (*output*).

#### 6. Keluaran sistem (*output*)

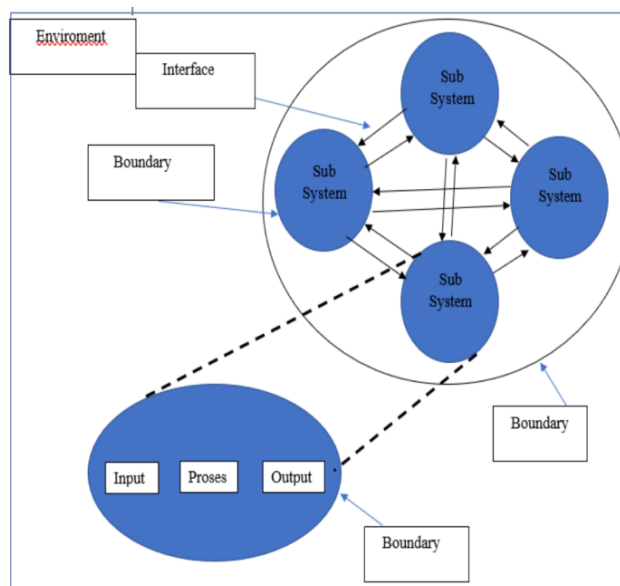
Keluaran sistem (*output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

#### 7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, sistem akuntansi akan mengolah data keuangan menjadi laporan-laporan keuangan.

#### 8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.



**Gambar 2.1 Karakteristik Sistem**

(Sumber : “Konsep Sistem Informasi” [5, p.5])

### 2.2.3 Klasifikasi Sistem

Selain karakteristik sistem, sistem juga mempunyai sistem klasifikasi yang dapat diklasifikasikan menurut beberapa sudut pandang. Sistem klasifikasi merupakan satu kesatuan bentuk antara satu komponen dengan komponen lainnya. Pengklasifikasian sistem pada sudut pandang yang dijelaskan sebagai berikut: [5, pp. 6-7]

1. Klasifikasi sistem sebagai :

a. Sistem abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang merupakan pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

b. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik merupakan sistem yang nyata dan ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai :

a. Sistem alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia.

b. Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dan mesin (*human machine system*).

3. Sistem diklasifikasikan sebagai :

a. Sistem tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

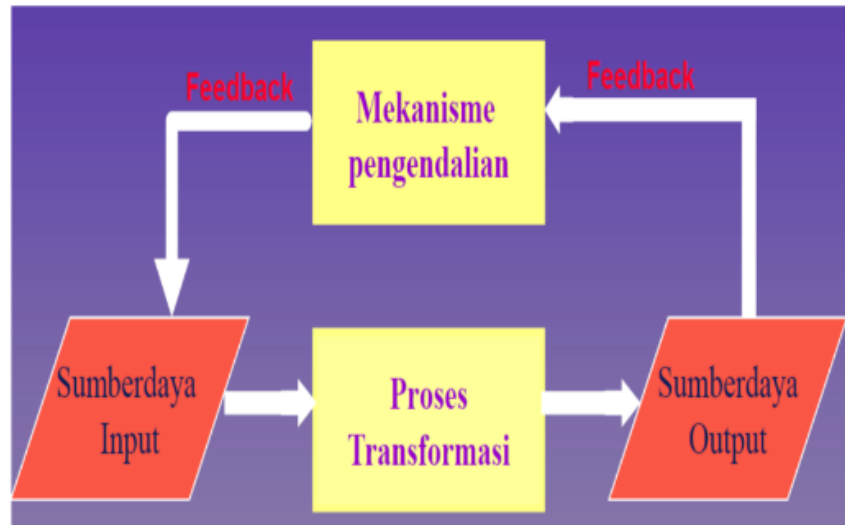
b. Sistem tak tentu (*probabilistic system*)

Sistem tak tentu (*probabilistic system*) adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai :

a. Sistem tertutup (*close system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively close system*.

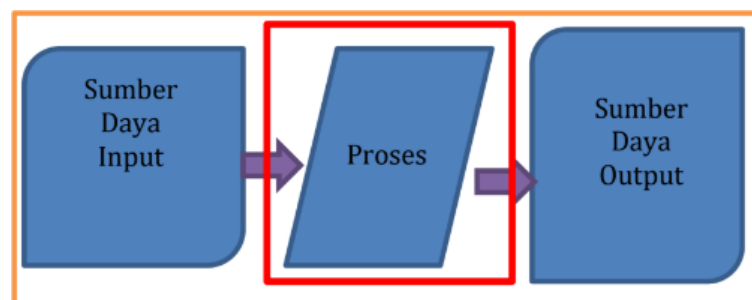


**Gambar 2.2 Sistem Tertutup (*close system*)**

(Sumber : “Buku Ajar Konsep Sistem Informasi” [6, p.4])

b. Sistem terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima *input* dan *output* dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.



**Gambar 2.3 Siklus Informasi**

(Sumber : “Buku Ajar Konsep Sistem Informasi” [6, p.4])

### 2.3 Konsep Dasar Informasi

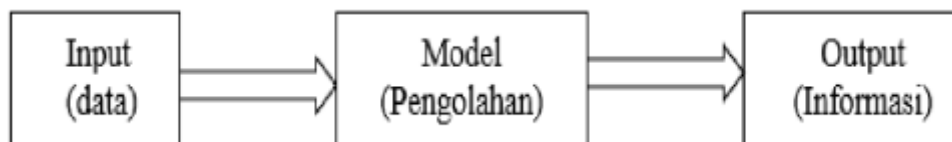
Informasi dalam sebuah organisasi sangat penting bagi keberlangsungan sebuah perusahaan. Informasi dalam perusahaan diibaratkan sebagai darah yang

mengalir dalam tubuh manusia artinya keberadaan informasi yang mengalir dalam sebuah organisasi akan mendukung seluruh keberlangsungan perkembangannya.

### 2.3.1 Definisi Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimannya. Informasi juga didefinisikan sebagai pengolahan data yang diinterpretasikan maupun diklasifikasi yang dipakai dalam proses untuk mengambil sebuah keputusan.[6]

Menurut Prehanto dalam bukunya mengatakan bahwa informasi merupakan data yang menggambarkan kejadian secara nyata yang telah terjadi pada peristiwa tertentu. Data tersebut diolah melalui siklus yang dinamakan sebagai siklus pengolahan data (*data processing life cycle*) yang digambarkan pada gambar 2.4 berikut.[6,p.13]



**Gambar 2.4 Siklus Pengolahan Data**

(Sumber : “Buku Ajar Konsep Sistem Informasi” [6, p.13])

### 2.3.3 Siklus Informasi

Dalam siklus informasi dilakukan pengolahan data dengan menggunakan model tertentu sehingga data (*input*) dapat menghasilkan informasi (*output*) yang dapat bermanfaat bagi penerima dalam mengambil keputusan maupun melakukan kegiatan dan evaluasi. Setiap data yang belum diolah akan disimpan dalam bentuk basis data, yang nantinya akan diambil kembali ketika akan diolah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat.[6] Bentuk siklus informasi (*information cycle*) ini digambarkan sebagai berikut.





**Gambar 2.5 Fase Siklus Informasi (*information cycle*)**

(Sumber : “Buku Ajar Konsep Sistem Informasi” [6, p.14])

#### 2.3.4 Kualitas Informasi

Sebuah informasi dapat dikatakan baik dan berkualitas jika memenuhi tiga aspek yaitu diantaranya akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*), dan relevan (*relevance*). Ketiga aspek tersebut digambarkan dengan bentuk sebuah pilar yang digambarkan sebagai berikut.[6]



**Gambar 2.6 Pilar Kualitas Informasi**

(Sumber : “Buku Ajar Konsep Sistem Informasi” [6, p.16])

Penjelasan dari gambar diatas adalah sebagai berikut : [6, p. 16]

1. Akurat (*Accuracy*)

Informasi harus tepat dan tidak bias dan terbebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Sebuah informasi harus sesuai, tidak mengandung hoax dan tidak ambigu ketika sampai kepada penerima informasi tersebut.

2. Tepat waktu (*Timeliness*)

Sebuah informasi harus sampai ke penerima dengan waktu yang tepat dan tidak terlambat, serta sebuah informasi yang tidak bernilai adalah informasi yang sudah usang.

3. Relevan (*Relevance*)

Sebuah informasi yang berkualitas akan memberikan manfaat bagi penerimanya. Sebuah relevansi informasi terjadi ketika perbedaan yang didapat oleh elemen dengan elemen lainnya.

## **2.4 Kosep Dasar Sistem Informasi**

Berikut ini merupakan istilah atau teori dasar yang perlu diketahui supaya peneliti dapat memberikan pemahaman mengenai konsep dasar sistem informasi dan pendefinisian dari sistem informasi.

### **2.4.1 Definisi Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan bagian penting dari suatu organisasi yang salalu membutuhkan subsistem dalam proses pengumpulan, pengolahan, penyimpanan data dan penyaluran informasi guna membantu dalam pembuatan keputusan.[7]

Menurut Laudon dan Laudon, sistem informasi secara teknis merupakan serangkaian komponen yang saling berinteraksi yang mengumpulkan, menyimpan,

memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan di sebuah organisasi. Sistem informasi juga berperan dalam membantu menganalisis masalah, menggambarkan hal-hal yang rumit, dan menciptakan suatu inovasi baru.[8]

#### **2.4.2 Komponen Sistem Informasi**

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu sebagai berikut : [5, pp. 13-14]

1. Blok masukan (*input block*)

*Input* mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input merupakan metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kumpulan prosedur, logika, dan metode matematik yang dapat memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data (*database*) dengan metode tertentu untuk menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Produk atau hasil dari sebuah sistem informasi adalah keluaran (*output*) yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajerial serta semua pemakai sistem.

4. Blok basis data (*database block*)

*Database* merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan pada perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk mengolahnya.

5. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran (*output*).

#### 6. Blok kendali (*control block*)

Sebuah sistem informasi memiliki banyak faktor yang dapat merusaknya, seperti kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidakefisienan, sabotase, dan sebagainya. Oleh karena itu pengendalian perlu untuk dirancang dan diterapkan untuk mengatasi agar faktor-faktor tersebut tidak dapat merusak sistem informasi.

### 2.5 Pengenalan *Website*

*Website* merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah web server yang umumnya dapat diakses melalui internet. Atau dengan kata lain, *website* adalah sekumpulan folder dan file yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb. Website bisa digolongkan ke dalam beberapa jenis, seperti *website* pribadi, *website* komersial, *website* pemerintahan, dan *website* lembaga nirlaba. *Website* memiliki beberapa unsur untuk membangunnya antara lain.[9, pp 6-7]

#### 1. Domain

Suatu nama unik yang berfungsi untuk mengidentifikasi nama server komputer. Nama domain ini berfungsi untuk mempermudah mengakses ke suatu alamat situs.

## 2. Hosting

Layanan yang digunakan untuk mengelola data situs atau aplikasi web oleh pengguna dan ditampilkan melalui internet.

## 3. Konten

Konten merupakan teks visual atau pendengaran yang mencakup teks, gambar, suara, video, dan animasi.

### **2.6 Jenis Jaringan Komputer**

Jaringan komputer dibagi menjadi empat kategori utama, yaitu : [10, pp. 26-27]

#### 1. *Local Area Network* (LAN)

LAN digunakan untuk menghubungkan komputer yang berada di dalam suatu area kecil dengan menggunakan kabel RJ-45. Jarak antar komputer yang dihubungkannya mencapai 5 sampai 10 km, kecepatannya mulai 10 Mbps hingga 100 Mbps.

#### 2. *Metropolitan Area Network* (MAN)

MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bisa mencapai 10 km sampai beberapa ratus km. Suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 sampai 150 Mbps.

#### 3. *Wide Area Network* (WAN)

WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota ke kota lain di dalam suatu negara. Cakupan WAN bisa meliputi 100 km sampai 1.000 km, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,4 Gbps.

Dalam WAN, biaya untuk peralatan transmisi sangat tinggi, dan biasanya jaringan WAN dimiliki dan dioperasikan sebagai suatu jaringan publik.

#### 4. Jaringan Tanpa Kabel (Nirkabel)

Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komunikasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Misalnya orang yang ingin mendapat informasi atau melakukan komunikasi walaupun sedang berada diatas mobil atau pesawat terbang, maka mutlak jaringan tanpa kabel diperlukan karena koneksi kabel tidaklah mungkin dibuat di dalam mobil atau pesawat. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah marak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel.

### 2.7 Topologi Jaringan

Topologi secara fisik dari suatu jaringan lokal adalah merujuk kepada konfigurasi kabel, komputer, dan perangkat lainnya. Berikut adalah macam-macam topologi fisik yang digunakan di dalam jaringan lokal diantaranya : [10, p.28]

#### 1. *Linear Bus* (Garis Lurus)

Topologi linear bus terdiri dari satu jalur kabel utama dimana masing-masing ujungnya diberikan sebuah terminator. Semua nodes pada jaringan (file server, workstation, dan perangkat lainnya) terkoneksi sebuah kabel utama (backbone). Jaringan-jaringan Ethernet dan local talk menggunakan topologi linear ini.

#### 2. *Star* (Bintang)

Topologi Star adalah topologi di dalam jaringan komputer, di mana terdapat sebuah komputer (ataupun perangkat jaringan komputer berupa hub atau switch) yang menjadi pusat dari semua komputer yang terhubung ke dalamnya.

### 3. *Ring* (Cincin)

Topologi *ring* merupakan salah satu topologi yang relative sederhana pada jaringan komputer. Topologi jaringan ini hanya menghubungkan setiap komputer (atau disebut juga sebagai node) satu per satu, sehingga membentuk sebuah rangkaian cincin (*ring*).

### 4. *Tree* (Pohon)

Topologi *Tree* merupakan salah satu topologi yang juga paling banyak diterapkan di dalam jaringan komputer, dengan bentuk geometris menyerupai pohon (*Tree*). Pada topologi Tree terdapat sebuah komputer (atau perangkat jaringan komputer berupa hub ataupun switch) pada level teratas (disebut dengan root) yang menjadi pusat utama komunikasi bagi semua komputer lain yang terhubung dengannya.

## 2.6 Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman

Pendukung Dalam pembuatan halaman *web* kita membutuhkan perangkat lunak sebagai penunjang pembuatan sistem baik sebagai *text editor* maupun sebagai bahasa pemrograman yang digunakan.

### 2.6.1 Pengenalan MySQL

MySQL dalam sebuah database websites merupakan sekumpulan data yang disusun dengan aturan tertentu sehingga memudahkan kita dalam mengelola dan memperoleh informasi darinya.

Database MySQL tidak memiliki fungsi apapun, selain memiliki nama dan Tabel ,berikutnya dalam struktur database MySQL yang memiliki berbagai kegunaan dan fungsi. jika kita membuat sebuah tabel MySQL bisa kita analogikan dengan lemari penyimpanan dalam gudang milik kita. Barang-barang yang disimpan

di gudang dapat dipindah ke lemari lain, dikeluarkan, pengaturan ulang atau manipulasi lainnya tergantung situasi.

Tabel MySQL juga dapat dimanipulasi sesuai kebutuhan kita. Kita bisa pidahkan data dari table (Browse), menghapus data (delete), menampilkannya (upload) sesuai urutan yang kita inginkan, dan masih banyak fungsi lainnya[11].

## **2.6. Pengenalan Bahasa PHP**

PHP adalah salah satu bahasa *Server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa *Server-side*, maka PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke browse adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP anda tidak akan terlihat. [11]

PHP dahulunya merupakan proyek pribadi dari Rasmus Lerdof (dengan dikeluarkannya PHP versi 1) yang digunakan untuk membuat home pribadinya. Versi pertama ini berupa kumpulan script PERL. Untuk versi keduanya, Rasmus menulis ulang script-script PERL tersebut meggunakan bahasa C. kemudian menambahkan fasilitas untuk form HTML dan koneksi MySQL. Adapun PHP didapat dari singkatan *Personal Home Page*. [11]

PHP termasuk dalam Open Source Product. Jadi dapat dirubah source code dan mendistribusikannya secara bebas dan PHP juga diedarkan gratis. PHP juga dapat berjalan diberbagai webserver semisal IIS,Apache,dan lainnya. [11]

### **2.6.3 Pengenalan Bahasa HTML**

HTML (*Hyper Text Mark Up Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman web. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen online. Statement dasar dari HTML disebut tags. Sebuah



tag dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>). Tags yang ditujukan untuk sebuah dokumen atau bagian dari suatu dokumen haruslah dibuat berupa pasangan. Terdiri dari tag pembuka dan tag penutup. Dimana tag penutup menggunakan tambahan tanda garis miring (/) di awal nama tag.[12]

#### **2.6.4 Pengenalan Bahasa CSS**

CSS kepanjangan dari Cascading Style Sheet adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman web. Seperti warna, layout, dan font. Dengan menggunakan CSS, seorang web developer dapat membuat halaman web yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan CSS biasanya terpisah dengan halaman HTML. Meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman HTML. Hal ini ditujukan untuk memudahkan pengaturan halaman HTML yang memiliki rancangan yang sama.[12]

#### **2.6.5 XAMPP**

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. [13]

#### **2.6.6 Visual Studio Code (VSCode)**

Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan built-in dukungan

untuk JavaScript, naskah dan Node.js dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C # , Python, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar Github ini Elektron, yang merupakan versi cross-platform dari Atom komponen kode-editing, berdasarkan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah fitur lengkap lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi cloud yang terbuka Microsoft. Visual Studio Code menggunakan open source NET perkakas untuk memberikan dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang Omnisharp NET dan compiler Roslyn. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. [13]

### **2.6.7 Basis Data**

Database adalah tempat media penyimpanan data kita dalam membuat sebuah program yang berisikan tabel, field dan record yang diselimuti namanya DBMS (Database Management System)”. Di dalam DBMS (Database Management System), terdapat struktur query yang digunakan untuk mengolah database yang dikenal dengan SQL. Dalam proses pembuatan database SQL diperlukan sebuah perangkat lunak yang dikenal dengan nama MySQL. MySQL merupakan salah satu perangkat lunak untuk sistem manajemen database SQL. MySQL merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. [13]

## 2.7 Definisi Pengelolaan

Pengelolaan merupakan proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam kegiatan suatu kebijakan dan pencapaian tujuan. Secara umum pengelolaan merupakan suatu proses untuk merubah sesuatu hingga menjadi lebih memiliki nilai-nilai yang lebih tinggi dari nilai semula. Pengelolaan juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang sesuai dengan kebutuhan sehingga memberikan banyak manfaat.[14]

Menurut G.R Terry mengemukakan bahwa pengelolaan merupakan proses khas yang terdiri atas tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya.[15]

Sedangkan menurut Nugroho mengemukakan bahwa : Pengelolaan merupakan istilah yang dipakai dalam ilmu manajemen. Secara etimologi istilah pengelolaan berasal dari kata kelola (*to manage*) dan biasanya merujuk pada proses mengurus atau menangani sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi pengelolaan merupakan ilmu manajemen yang berhubungan dengan proses mengurus dan menangani sesuatu untuk mewujudkan tujuan tertentu yang ingin dicapai.[16]

## 2.8 Pengertian Tiket

Pengertian Tiket menurut UU RI No. 1 Tahun 2009 “Tiket adalah dokumen berbentuk cetak, melalui proses elektronik, atau bentuk lainnya, yang merupakan salah satu alat bukti adanya perjanjian angkutan udara antara penumpang dan pengangkut dan hak penumpang untuk menggunakan pesawat udara atau diangkut dengan pesawat udara”. [17]

Menurut Anggraini , “Tiket adalah suatu dokumen perjalanan yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan yang berisi rute, tanggal, data penumpang yang digunakan sebagai bukti pemesanan pada suatu perjalanan.[17]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia , tiket merupakan karcis kapal, pesawat terbang dan sebagainya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tiket merupakan suatu kartu, dokumen, atau kertas slip yang digunakan untuk memperoleh admisi dari suatu lokasi atau event. Tiket juga berfungsi sebagai alat untuk membuktikan bahwa orang telah membayar izin masuk kedalam sebuah event atau membayar izin untuk menumpang pada suatu transportasi baik udara, laut, maupun darat, suatu tiket mungkin dibeli pada suatu loket atau counter. [17]

## **2.9 Definisi Pengiriman**

Definisi pengiriman adalah kegiatan mendistribusikan produk barang dan jasa produsen kepada konsumen. Pengiriman adalah kegiatan pemasaran untuk memudahkan dalam penyampaian produk dari produsen kepada konsumen. Manfaat pengiriman berdasarkan definisi sebelumnya adalah kegiatan pengalih pindah tangan kepemilikan suatu barang atau jasa. Kegiatan pengiriman menciptakan arus saluran pemasaran atau arus saluran pengiriman. Distributor adalah orang yang melaksanakan kegiatan pengiriman. Distributor bertugas menghubungkan antara kegiatan produksi dan konsumsi.[18]

Dalam konsep pengiriman ada dua hal yang berperan mensukseskan pengiriman, yaitu produsen dan konsumen. Dimana produsen sebagai bagian prinsipal berperan agar suatu produk dapat dipengirimkan secara merata. Sementara untuk sudut pandang konsumen sendiri ingin mendapatkan produk atau

jasa yang ditawarkan dengan mudah. Kedua sudut pandang ini yang memiliki benang merah berupa kedekatan dan kemudahan.[18]

### **2.10 Pengenalan Biro Perjalanan (Travel)**

Travel merupakan kegiatan usaha yang bersifat komersial yang mengatur dan menyediakan pelayanan bagi seseorang, sekelompok orang, untuk melakukan perjalanan dengan tujuan utama berwisata ataupun tujuan lainnya dimana badan usaha ini menyelenggarakan kegiatan perjalanan yang bertindak baik didalam dan luar negeri. [18]

Pengertian travel (biro perjalanan) menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut: [18, p.4]

- a. Menurut Yoeti Biro perjalanan (Travel) adalah suatu perusahaan yang memperoleh pendapatan dan keuntungan dengan menawarkan dan menjual produk serta jasa-jasa pelayanan yang diberikannya kepada pelanggannya.
- b. Menurut Foster Biro perjalanan (Travel) adalah sebuah perusahaan yang menjual rancangan perjalanan secara langsung pada masyarakat dan lebih khusus lagi menjual transportasi udara, darat, laut; akomodasi penginapan; pelayanan wisata; wisata paket; asuransi perjalanan; dan produk lainnya yang berhubungan.