

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada bagian bab ini, akan dijelaskan penelitian terdahulu untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian sesuai judul yang sudah ditentukan. Selanjutnya penelitian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian.

Adapun penelitian terkait yang berhubungan dengan reservasi homestay online dilakukan pada 2021 yang dilakukan oleh Fery Andryanto di Homestay Kawasan Dieng. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem reservasi online untuk semua homestay di kawasan Dieng yang mewadahi semua homestay yang bisa memudahkan para wisatawan untuk melihat fasilitas dan harga kamar dari suatu homestay yang dimana juga bisa dilakukan pemesanan secara online pada homestay di kawasan Dieng [2].

Sedangkan penelitian kedua terkait reservasi online yang disusun oleh Anharudin, Diki Susandi dan Saefudin pada Homestay Wisma Sarang Badak yang beralamat di Taman Nasional Ujung Kulon Pandeglang Banten-Indonesia. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem reservasi online untuk Wisma Sarang Badak agar pelanggan dapat melihat informasi fasilitas dan harga kamar yang tersedia dan dapat melakukan reservasi secara online, melakukan pembayaran reservasi saat *check out*, proses *check in* dan *check out* [3].

Kesimpulan yang didapat dari 2 penelitian terdahulu yang terkait reservasi homestay online dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah penelitian pertama sistem yang dibangun adalah website reservasi online semua homestay yang ada di dieng yang dapat melihat informasi homestay yang tersedia, melakukan reservasi online dan pembayaran.

Dimana proses *check in* dan *check out* diserahkan kepada masing-masing homestay secara konvensional tanpa menggunakan sistem yang dibuat. Sedangkan pada penelitian kedua sistem yang dibangun merupakan sistem reservasi online untuk 1 tempat yaitu Homestay Wisma Sarang Badak yang menampilkan informasi kamar, harga sewa, reservasi online, proses pembayaran, *check in* sampai dengan *check out*. Kelebihan sistem yang dibangun sekarang diantara 2 penelitian sebelumnya adalah sistem yang sedang dibangun ini mencakup keseluruhan proses reservasi online, pembayaran, *check in* sampai dengan *check out* dengan sistem, selain itu terdapat form *check in on the spot* untuk penginap yang datang langsung ke homestay untuk menyewa kamar dengan mudah. Setiap informasi reservasi dan pembayaran dikirim melalui email yang terdaftar yang memudahkan penginap mendapatkan informasi reservasi. Dari segi pengguna internal homestay, sistem ini memudahkan pengurus untuk mengelola data informasi kamar homestay, melihat data reservasi dan pembayaran yang masuk, dapat mencetak laporan reservasi dan pembayaran.

2.2. Pengertian Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu [4].

2.3. Pengertian Data

Data adalah deskripsi objek, peristiwa, aktivitas, dan transaksi yang memiliki arti atau tidak berdampak langsung pada pengguna [4].

2.4. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses dalam bentuk yang berguna atau bermakna. Informasi sangat erat kaitannya dengan pemahaman data [4]. Cara lain untuk memahami informasi adalah kumpulan data atau peristiwa yang diatur atau diproses sedemikian rupa sehingga masuk akal bagi penerimanya.

2.5. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mendamaikan kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari yang mendukung fungsi operasional organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis organisasi untuk mencapainya dapat menyediakan pihak eksternal tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [4].

2.6. Teori yang berhubungan dengan Penelitian

Berikut ini beberapa pengertian yang berhubungan langsung dengan penelitian yang sedang dilakukan.

2.6.1. Pengertian Homestay

Homestay adalah penginapan yang memberikan kesempatan bagi masyarakat yang doyan bepergian untuk tinggal bersama keluarga lokal dengan biaya tambahan. Penginapan ini menjadi alternatif akomodasi yang terjangkau bahkan disebut ideal untuk pelancong dari segala usia yang mencari pengalaman perjalanan yang nyata dan asli [5].

2.6.2. Pengertian Reservasi

Reservasi adalah pemesanan fasilitas yang di antaranya akomodasi, meal, dan seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, night club, diskotek, dan sebagainya [6].

2.6.3. Pengertian *Check-in*

Check-in adalah proses kedatangan tamu secara resmi di hotel/penginapan sekaligus memasukkan barang-barangnya ke dalam kamar [6].

2.6.4. Pengertian *Check out*

Check Out dimana tamu melakukan proses pengeluaran barang dari dalam kamar sekaligus membayar tagihan atau bill [6].

2.6.5. Pengertian *Down Payment*

DP atau *down payment* adalah uang muka yang harus dibayarkan secara tunai di awal saat Anda ingin membeli suatu barang atau aset secara kredit [6].

2.7. Pengertian Website

Website merupakan media yang banyak digunakan untuk kepentingan penyebaran informasi dan promosi secara besar-besaran dalam suatu bisnis [7].

2.8. Pemrograman Web

Berikut ini beberapa teori yang berhubungan dengan pemrograman web yang dibangun dalam penelitian ini.

2.8.1. PHP

PHP merupakan *script* untuk pemrograman *script web server side script* yang membuat dokumen html secara *On The Fly* maksudnya dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML [7].

2.8.2. HTML

HTML atau *Hyper Text Markup Language* adalah sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman *website* yang dapat diakses dan ditampilkan menggunakan *web browser* [7].

2.8.3. Javascript

JavaScript merupakan bahasa *script* yang dikembangkan oleh netscape untuk membuat dokumen yang dinamis. VBscript menggunakan bahasa yang mirip dengan *visual basic* sedangkan *javascript* menggunakan pola bahasa yang mirip dengan Java [7].

2.8.4. CSS

Cascading Style Sheet (CSS) adalah mekanisme sederhana *stylesheet* yang mengizinkan designer dan user untuk menempatkan *style*, misalnya huruf, warna dan spasi ke dalam dokumen HTML [7].

2.8.5. MySQL

MySQL Merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* sistem manajemen basis data SQL dan DBMS *Multithread* dan *multiuser*. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam *database* untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan secara mudah dan otomatis [7].

2.9. Perangkat Lunak Pendukung

Berikut ini beberapa pengertian perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini.

2.9.1. Visual Studio Code

Visual Code Studio adalah sebuah *code editor* yang bisa dijalankan di perangkat desktop berbasis Windows, Linux, dan MacOS [8].

2.9.2. 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 [7].

2.9.3. Draw.io

Draw.io adalah layanan yang dikembangkan khusus untuk membuat diagram secara *online*, dengan bermodalkan koneksi internet dan browser yang mendukung HTML 5 bisa diakses melalui browser seperti aplikasi UC Browser versi lama di smartphone, laptop, atau PC [9].

2.9.4. Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups adalah sebuah software yang digunakan untuk pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan user interface pada sebuah aplikasi [10].