BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi pada suatu sistem meliputi masukan data (*input*) yang kemudian diolah melalui suatu model dalam pemrosesan data, hasil informasi akan diatangkap kembali sebagai suatu *input* dan seterusnya, sehingga membentuk siklus informasi yang dapat diperoleh dari sistem informasi sebagai sistem khusus dalam organisasi untuk mengolah informasi tersebut.

Menurut Azhar Susanto (2004:61)

"Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna".

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Terdapat beberapa definisi dari sistem, definisi sistem menurut kamus *webster's Unabridged* yang diungkapkan oleh Drs. Zulkifli Amsyah (2003:29) *"sistem adalah elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan atau organisasi".*

Sedangkan Menurut Ludwig Von Bartanlafy dalam buku Drs. Zulkifly Amsyah (2003 : 19) *"sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan"*.

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Dari kedua definisi sistem yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa sistem adalah komponen atau elemen-elemen yang mempunyai hubungan dan dengan keadaan saling ketergantungan satu sama lain membentuk satu kesatuan atau organisasi yang bertujuan untuk mencapai target organisasi.

2.1.2 Elemen Sistem

Pada umumnya suatu sistem terdiri dari enam elemen subsistem, yaitu:

1. Tujuan

   Setiap sistem memiliki tujuan (*Goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

2. Masukan *(Input)*

   Masukan (input) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. Keluaran *(Output)*

   Keluaran atau *output* adalah informasi-informasi yang dapat dengan mudah diperoleh, dimengerti dan dimanfaatkan oleh masyarakat.

4. Proses *(Process)*

   Proses adalah suatu kegiatan dimana kita mengolah seluruh data yang ada untuk menghasilkan suatu informasi.

5. Mekanisme Pengendalian

   Mekanisme pengendalian adalah pengawasan jalannya seluruh kegiatan operasional sistem mulai dari *input*, *process* sampai *output* untuk menghindari terjadinya kesalahan-kesalahan.

6. Umpan Balik

   Umpan balik adalah masukan atau pendapat yang diberikan oleh masyarakat mengenai sistem informasi yang kita buat, sehingga kita dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja dari sistem informasi yang kita buat tersebut.

7. Lingkungan

   Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

2.1.3 Karekteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sistem sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen *(components)*, batas sistem *(boundary)*, lingkungan luar sistem *(environmets)*, penghubung *(interface)*, masukan *(input)*, keluaran *(output)*, pengolah *(proses)* dan sasaran *(objectives)* atau tujuan *(goal)*.

1. Komponen Sistem *(Components)*

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem *(Boundary)*

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem *(Environments)*\

   Lingkungan luar suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan sistem yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar

sistem yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem

   Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan subsistem berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan. Keluaran *(output)* dari satu subsistem memungkinkan menjadi masukan *(input)* untuk subsistem yang lainnya melalui media penghubung.

5. Masukan Sistem *(Input)*

   Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input)* dan masukan sinyal *(signal input)*. M*aintenance input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. S*ignal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem *(Output)*

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

7. Pengolah Sistem *(Process)*

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem *(Objectives)* atau tujuan *(Goal)*

   Jika suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.4 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa aspek, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Abstrak *(abstrack system)* dan Sistem Fisik *(Physical system)*

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

2. Sistem Alamiah *(Natural system)* dan Sistem Buatan Manusia *(Human made system)*

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

3. Sistem Tertentu *(Deterministic system)* dan Sistem Tak Tentu *(Probabilistic system)*

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem Tertutup *(Closed system)* dan Sistem Terbuka *(Open system)*

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan lainnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau sub sistem yang lainnya.

2.1.5 Kebutuhan Sistem

Sistem informasi yang baik bukan hanya dinilai dari segi tampilan semata, namun akan dinilai juga bagaimana pola aliran informasi yang dibangun dan diimplementasikan dalam bentuk sistem tersebut. Menurut Sutedjo (2002:10), faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membangun sistem informasi, antara lain : :

1. Efisiensi dan Efektivitas.

   Pola aliran informasi yang dibangun harus sistematis dan sesederhana mungkin, tetapi lengkap dan akurat. Sistem kontrol pada prosedur

masukan data harus diperketat agar tidak terjadi kesalahan dalam pemasukan data karena akan berpengaruh terhadap output yang dihasilkan.

2. Prosedur pemasukkan data sesingkat mungkin.

   Sistem yang dihasilkan harus memiliki prosedur pemasukkan yang tidak rumit agar tidak membosankan pada saat harus memasukan data yang akan diolah.

3. Sistem harus dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang dimiliki.

   Sumber daya yang dimiliki harus dapat dimanfaatkan oleh sistem seoptimal mungkin seperti memanfaatkan teknologi jaringan dalam mengintegrasikan data dan mendistribusikan informasi.

4. Trend masa depan.

   Sistem yang dibangun lebih baik dirancang secara dinamis dan diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan di masa depan, dengan cara menyerap teknik, model dan teknologi yang mutakhir.

5. Efisiensi pembiayaan.

   Pembangunan sistem harus didasari perencanaan dan perancangan yang matang agar menghemat biaya dan tidak mengakibatkan pemborosan.

6. Integritas dan keamanan data.

   Sistem yang dibentuk harus memenuhi standar integritas dan keamanan data. Data merupakan sumber daya utama bagi terciptanya informasi oleh karena itu perlindungan terhadap data sangat diperlukan. Interaktif. Sistem yang baik harus dapat berinteraksi dengan pemakai sistem tersebut dan

sistem harus mudah untuk dipahami. Hal yang harus diperhatikan dalam pembangunan sistem informasi, selain aliran informasi juga harus memikirkan pemodelan *interface* yang interaktif dengan memperhatikan faktor ruang gerak mata, sarana komunikasi, dan mudah digunakan.

2.1.6 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses dan memiliki arti atau manfaat bagi penggunanya. Informasi sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu organisasi sangatlah penting karena informasi merupakan landasan untuk mengambil suatu keputusan dan data merupakan sumber dari informasi. Konsep dasar informasi menurut Jogiyanto (2005 : 8) adalah *" data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan penting bagi yang menerimanya".* Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi merupakan suatu hasil *(output)* dari suatu data yang diolah dengan metode pendekatan dan pengembangan tertentu.

2.1.6.1 Syarat – Syarat Informasi

Informasi berhubungan dengan keputusan dan keputusan yang diambil akan berhasil sesuai dengan tujuan bila informasinya berkualitas. Adapun syarat-syarat agar informasi berkualitas yaitu :

1. Akurat, adalah informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.
2. Tepat pada waktunya, dalam menyampaikannya tidak ada keterlambatan, apabila terlambat akan mempengaruhi terhadap nilai tersebut.

3. Relevan, sesuai dengan kebutuhan yang menerima sehingga informasi tersebut memiliki manfaat bagi pemakai.

2.1.6.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*). Sebagai suatu sistem, blok bangunan tersebut masing-masing berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya. Blok bangunan tersebut terdiri dari :

1. Blok Masukan (*Input Block*)

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model (*Model Block*)

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

   Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran

dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Terdiri dari bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data (*Database Block*)

   Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*).

6. Blok Kendali (*Controls Block*)

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2 Pengertian *Reservation*

Setiap wisatawan yang akan berpergian ke suatu daerah baik daerah tujuan wisata maupun daerah lainnya, terlebih dahulu melalukan perencaan terlebih dahulu dengan membuat reservation. Pemesanan dalam bahasa Inggris adalah Reservation yang berasal dari kata *"to reserve"* yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas.

Jadi secara umum reservation yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya akomodasi, *meal*, *seat* pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, *night club*, *discoutegue* dan sebagainya. Kadangkala wisatawan tidak

dapat membedakan arti dari kedua kata tersebut. Oleh karena itu perlu ditegaskan bahwa kedua kata tersebut tidak memiliki perbedaaan arti (Yoeti,1997:45) Dalam dunia kepariwisataan *reservation* merupakan suatu lembaga atau cara yang sangat penting dan merupakan salah satu pemegang kendali bagi kelangsungan aktivitas suatu biro perjalanan wisata.

Sebelumnya seseorang atau para wisatawan melakukan perjalanan ke suatu tempat dan tinggal di suatu tempat yang dituju, maka orang atau para wisatawan tersebut harus membuat rencana perjalanan dan melakukan pemesanan tempat pada akomodasi, transportasi, *tour* program, restaurant dan pertunjukan yang diperlukan. Hal-hal tersebut sangat penting dan harus diketahui oleh petugas industri pariwisata, khususnya pada *reservation department* pada sebuah *travel* biro.

Department ini harus benar-benar mengetahui secara jelas bahwa tidak semua para wisatawan itu mempunyai kebutuhan dan tujuan yang sama.Secara umum kata *reservation* itu mempunyai arti dan makna yang sama yaitu pemesanan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih untuk suatu tempat yang baik dan nyaman dari pihak travel ke hotel, maupun dari travel ke airline.

Salah satu dari komponen tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan, namun kebanyakan orang salah menafsirkan yaitu reservasi hanya ada untuk pihak hotel saja. Hal ini memang tidak bisa disalahkan karena setiap wisatawan yang datang pasti akan memerlukan kamar hotel walaupun ini ditangani oleh travel biro.

Cara untuk membedakan antara *reservation* hotel, *travel* dan *airlines* adalah jenis kegiatan dari masing-masing industri pariwisata itu sendiri. Untuk itulah

kegiatan dari *reservation* dikatakan tidak bisa dipisahkan-pisahkan dari satu komponen dengan komponen lain yang ada dalam dunia industri pariwisata seperti yang telah diuraikan diatas. Bila dilihat secara rinci, kegiatan reservation di hotel, *airlines* dan *travel* biro adalah sama namun sedikit perbedaan yaitu pada penerapannya.

Pengertian *reservation* tidak hanya terlepas dari fungsi dan tugas dari reservation department itu sendiri yaitu: penyediaan tempat baik sebelum tamu atau para wisatawan datang. Adapun fungsi dari reservation department secara umum adalah:

a. Melayani wisatawan dalam mempersiapkan tempat (kamar hotel, tempat duduk dalam pesawat, tour dan transportasi).
b. Mempersiapkan pramusiwata atau guide yang professional
c. Melakukan surat menyurat dengan pihak yang terkait dan arsip.

2.2.1 Pengertian *Reservation Online*

Pariwisata ini sekarang menjelma menjadi industri yang disebut industri pariwisata, menghasilkan produk-produk wisata untuk dipasarkan. Guna meningkatkan pariwisata di Indonesia khususnya, maka pemerintah berusaha memperbaiki dan mengembangkan segala aspek yang dapat membangkitkan selera wisatawan.

Dengan promosi ini berarti bahwa Indonesia telah siap segalanya di bidang Transportasi, Penerbangan, Perhotelan, Objek Wisata dan *juga Jasa Tour & Travel*. Sehingga memicu timbulnya perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Tour & Travel. Banyak jasa yang disediakan oleh perusahaan

tersebut, mulai dari penjualan ataupun pemesanan tiket perjalanan, akomodasi hotel, penyewaan kendaraan wisata sampai jasa pembuatan passport dan visa. Tetapi dari sekian banyak jasa yang ditawarkan yang paling menonjol adalah penjualan jasa paket perjalanan wisata atau tour.

Menurut H.A.S.Moenir (2000) *''layanan adalah suatu proses pemenuhan kebutuhan melalui aktifitas orang lain, lebih lanjut lagi dikatakan pelayanan umum''*. Pelayanan umum itu sendiri adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan landasan faktor material, melalui sistem prosedur, dan metode tertentu dalam rangka usaha memenui kepentingan orang lain sesuai dengan haknya.

2.3 Pengertian Objek dan Daya Tarik Wisata

Dalam *literature* kepariwisataan luar negeri tidak dijumpai istilah objek wisata seperti yang dikenal di Indonesia. Untuk pengertian objek wisata mereka lebih menggunakan istilah *Tourist Attraction* yang diartikan sebagai segala objek yang dapat menimbulkan daya tarik bagi para wisatawan untuk mengunjunginya, misalnya keadaan alam, bangunan bersejarah, kebudayaan, dan pusat-pusat rekreasi modern. (Ngafenan 1991) (Karyono, 1997:27) (Yoeti).

Mengenai pengertian objek wisata dapat kita lihat beberapa sumber acuan diantaranya :

1. Peraturan Pemerintah No. 24 tahun 1979

   Objek Wisata adalah perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat keadaan alam yang mengalami daya tarik untuk dikunjungi.

2. SK Menparpostel No. KM 98/PW-102/MPT-87

   Objek Wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga menjadi daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Seorang wisatawan yang datang berkunjung ke suatu daerah objek wisata dengan alasan dan tujuan tertentu demi mencapai kepuasan dan mencari manfaat dari kunjungannya. Manfaat dan kepuasan itu ditentukan oleh dua factor yang saling berkaitan, yaitu tourism resource sama dengan objek dan atraksi wisata. Objek dan atraksi wisata adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata di antaranya adalah :

   1. Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta (*Natural Amenitas*)
   2. Hasil ciptaan manusia (*Man Made Supply*), misalnya benda-benda bersejarah, kebudayaan dan keagamaan (*historical, cultural, and religius*).
   3. Tata cara hidup masyarakat (*The Way of Life*)

2.4 Definisi Paket Wisata

Paket Wisata (*tour package*) yang berarti suatu rencana perjalanan wisata tersusun secara tetap dengan biaya yang sudah ditentukan di dalam paket wisata, biaya tersebut mencakup penginapan, transportasi, *sightseeing tour*, transfer yang semua tertera di dalam paket tersebut.

Harga paket wisata selalu berubah-ubah sesuai dengan keinginan perusahaan perjalanan tersebut untuk mendapatkan keuntungan yang memadai. Oleh karena itu paket wisata tersebut sangat tergantung terhadap perekonomian di suatu Negara dan harga kebutuhan yang berlaku pada waktu itu.

Oleh karena itu Paket Wisata (*Tour package*) ialah suatu program perjalanan wisata yang telah disusun dan di ramu oleh penyelenggara secara tetap, dengan kondisi, harga, tempat tempat kunjungan, penginapan, transportasi, sightseeing , atraksi wisata dalam perjalanan telah dicantumkan dalam program.

Biasanya harga tour package ini jauh lebih murah daripada disusun sendiri dan Package tour ini biasanya mempunyai masa berlaku (*Limited Time*). Suatu produk wisata yang diciptakan oleh Biro Perjalanan Wisata yang telah tersusun dengan baik dengan cara menggabungkan beberapa unsur/ komponen jasa wisata beserta harga yang dilaksanakan secara tetap dan teratur disebut sebuah paket wisata.

2.5 Definisi Wisata/*Tour*

Berdasarkan definisi mengenai tour telah dilontarkan organisasi kepariwisataan seperti :

1. WATA (*World Association of Travel Agent*)

‘‘Tour adalah perlawatan keliling yang memakan waktu lebih dari tiga hari, yang diadakan oleh Biro Perjalanan Wisata (BPW) di suatu kota atau daerah yang acaranya di antaranya yaitu meninjau beberapa tempat/kota, baik dalam maupun luar negeri.

Kita harus membedakan pengertian tour dengan travel atau perkataan lainnya seperti *trip, excursion, sightseeing,* dan lain-lain. Perkataan travel biasanya digunakan untuk tujuan bermacam-macam motivasi dan pada hakekatnya bukan untuk tujuan pariwisata.

Dalam dunia kepariwisataan sendiri pengertian dari kata tour secara umum adalah perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, baik dalam maupun luar negeri.

Pengertian kata *tour* jauh lebih sering digunakan dibandingkan kata *trip, sightseeing, atau excursion*, tetapi sebaliknya. Namun demikian, pengertian kata trip dapat disamakan dengan kata excursion lebih dekat (batas kota atau daerah tertentu tidak lebih dari 24 jam), sedangkan perjalanan trip relatif lebih jauh.

2.5.1 Jenis-Jenis Wisata/*Tour*

Di dalam dunia pariwisata kita banyak mendengar berbagai macam jenis tour, adapun jenis-jenis *tour* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menurut Jumlah Peserta

a) Individual tour yaitu tour yang hanya satu atau lebih orang, yang memiliki kepentingan sendiri-sendiri dan tidak terdapat tour leader.

b) *Group tour* yaitu jumlah pesertanya lebih dari 15 orang dan biasanya dipimpin oleh seorang tour leader.

2. Menurut Lama Penyelenggaraan *Tour*

   a. *Halfday Tour* yaitu yang dilakukan setengah hari (3-5 jam) baik dalam maupun luar kota, tour ini dapat dibagi menjadi beberapa jenis tour yaitu

1. *Morning Tour* yaitu tour yang dimulai pada pagi hari.
2. *Afternoon Tour* yaitu tour yang dimulai pada siang hari.
3. *Evening Tour* yaitu tour yang dimulai pada malam hari.

b. *Fullday Tour/one day Tour* yaitu tour yang diselenggarakan selama satu hari penuh.

c. *Tour* yang lebih dari satu hari, misalnya 2 hari, 3 hari, dan sebagainya.

3. Menurut Wilayah yang Dikunjungi

a. *Domestic Tour* yaitu tour yang dilakukan dari satu daerah ke daerah lain dalam satu Negara.

b. *Overseas Tour* yaitu perjalanan yang dilakukan di luar negeri.

4. Menurut Frekuensi Penyelenggaraan

a. *Daily Tour* yaitu tour yang diselenggarakan setiap hari.

b. *Weekly Tour* yaitu tour yang diselenggarakan setiap minggu

c. *Mountly Tour* yaitu tour yang diselenggarakan setiap bulan.

d. *Seasonal Tour* yaitu your yang diselenggarakan berdasarkan musim.

5. Menurut Asal Wisatawan

a. *Inbound Tour* yaitu tour yang diselenggarakan oleh wisatawan luar negeri untuk kunjungan suatu Negara.

b. *Outbound Tour* yaitu tour yang dilakukan oleh wisatawan untuk berpergian keluar negeri.

6. Menurut Jenis Transportasi Yang Digunakan

a. *Air Touring* yaitu tour dengan menggunakan pesawat

b. *Bus Touring* yaitu tour dengan menggunakan bus/mobil.

c. *Train Touring* yaitu tour dengan menggunakan kereta api.

d. *Boat Touring* yaitu tour dengan menggunakan perahu, boat, atau ferry.

7. Menurut Program Perjalanan dan Persiapan

   a. Paket Wisata (*Taylor Made Tour*) yaitu tour yang disusun oleh Biro Perjalanan Wisata (BPW), dimana segala produk pariwisata, fasilitas dan pelayanan yang dibutuhkan wisatawan selama perjalanan telah dipandu dan disusun dalam suatu paket wisata (tour package) dan memiliki harga yang tetap.

   b. Paket Wisata (*Customer Made Tour*)

      yaitu tour yang disusun dan diselenggarakan oleh Biro Perjalanan Wisata (BPW), atas permintaan wisatawan dan tidak mempunyai harga yang tetap.

8. Wisata Konvensi (*Convention Tour*)

   a. *Pre Conference Tour* yaitu tour yang diselenggarakan sebelum konferensi dilakukan.

   b. *During conference Tour* yaitu tour yang yang diselenggarakan selama berlangsungnya konferensi.

   c. *Post Conference Tour* yaitu tour yang diselenggarakan setelah konferensi berakhir.

9. Menurut Minat Khusus

   a. Historical Tour yaitu tour mengunjungi tempat-tempat bersejarah.

b. *Business Tour* yaitu tour yang diselenggarakan dengan mengunjungi tempat-tempat yang berhubungan dengan kegiatan bisnis.

c. *Plantation Tour* yaitu tour yang diselenggarakan dengan mengunjungi daerah perkebunan.

d. *Education Tour* yaitu tour yang diselenggarakan dengan mengunjungi tempat wisata yang mengandung unsur edukasi.

e. *Craft and Art Tour* yaitu tour yang diselenggarakan dengan mengunjungi tempat yang berhubungan dengan seni.

10. Menurut Penyelenggara Tour

c. Irregular Tour yaitu tour yang diselenggarakan atas permintaan wisatawan sendiri dan tidak mempunyai jadwal tetap.

d. Regular Tour yaitu tour yang diselenggarakan secara periodic dan biasanya bergantung kepada banyaknya jumlah peserta tour.

2.6 Pengertian *Website*

Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet.

Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk 28 ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

2.6.1 Jenis-Jenis *Website*

Dalam Pengembangan nya *website* terbagi menjadi dua, yaitu :

1. *Website* Statis

   Website Statis adalah *website* client side, artinya *website* ini hanya berisi informasi – informasi yang bagi pengguna *website*, bersifat satu arah dan belum mendukung untuk proses interaksi dan jual beli antara pengguna dan pemilik *website*.

2. *Website* Dinamis

   Website Dinamis adalah *website server side*, artinya *website* ini telah menggunakan teknologi server dan diatur oleh seorang admin untuk mengolah *website* dan telah mendukung untuk melakukan interaksi dua arah dan proses transaksi.

2.6.2 Unsur – Unsur *Website*

Untuk menyediakan keberadaan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

2.6.2.1 Nama domain_URL (*Uniform Resource Locator*)

Pengertian Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau *URL* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh : *http://www.baliorange.net*, *http://www.detik.com* Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan.

Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah co.id (untuk nama domain *website* perusahaan), ac.id (nama domain *website* pendidikan), go.id (nama domain *website* instansi pemerintah), or.id (nama domain *website* organisasi).

2.6.2.2 Rumah Tempat *Website* (*Web Hosting*)

Pengertian *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*.

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. 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 Negri.

2.6.2.3 Bahasa Pemograman (*Scripts 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 *website*. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs.

Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

2.6.2.4 Desain *Website*

Setelah melakukan penyewaan domain name dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*scripts program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*.

Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website* designer. Saat ini sangat banyak jasa web designer, terutama di kotakota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer.

Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa web designer ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas designer.

2.6.2.5 Publikasi *Website*.

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi.

Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho dan lain sebagainya tapi cara ini bisa

dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine* (mesin pencari, spt : Yahoo, Google, Search Indonesia, dsb).

Cara publikasi di search engine ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di *search engine* terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke *search engine* dan dikenal oleh pengunjung.

2.6.2.6 Pemeliharaan *Website*.

Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, artikel, link, gambar atau lain sebagainya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan membosankan atau monoton juga akan segera ditinggal pengunjung.

Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu seperti tiap hari, tiap minggu atau tiap bulan sekali secara rutin atau secara periodik saja tergantung kebutuhan (tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik bisanya untuk situs-situs pribadi, penjualan/e-commerce, dan lain sebagainya

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perancangan sistem informasi ini, yaitu :

2.7.1 HTML

HTML merupakan singkatan dari *hypertext markup language*, yang merupakan program penulisan informasi pada sebuah *hompage*. Penulisan HTML dapat dilakukan menggunakan alat bantu seperti Notepad yang terdapat pada *windows* atau *simple text machintosh*.

Selain itu juga dapat digunakan editor HTML seperti Adobe Dreamweaver dan Microsoft Frontpage yang dapat memudahkan dalam menulis HTML dan memungkinkan dokumen HTML yang dibuat dapat diakses oleh berbagai jenis *Browser*. HTML berupa kode-kode *tag* yang memberikan instruksi pada Web *Browser* untuk memberikan tampilan sesuai yang diinginkan.

2.7.2 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) atau yang biasa disingkat dengan CSS, merupakan suatu dokumen yang digunakan untuk melakuakan pengaturan halaman Web yang ditulis dengan HTML atau XHTML. Penggunaan CSS tidak memerlukan perangkat lunak tertentu karena CSS merupakan script yang telah *embedded* dengan HTML.

CSS digunakan oleh *Web Designer* untuk menentukan warna, jenis, huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa markup lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan CSS). Pemisah ini ditujukan agar dapat mmemisahkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada strukur isi.

2.7.3 PHP

Menurut Mark Ade Syukur (2003 : 24) PHP adalah *"tekhnologi yang diperkenalkan tahun 1994 oleh Rusmus Lerdorf"*. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari *web*. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah *Personal Home Page/Form Interpreter*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP. Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain adalah sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman php adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.
2. *Web Server* yang mendukung php dapat ditemukan dimana - mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahamanan, php adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

2.7.4 Mysql Database

MySQL adalah sebuah software yang *Open Source*, sehingga bebas dipakai dan dimodifikasioleh semua orang. Setiap orang dapat mendownload MySQL dari internet dan menggunakannya tanpa perlu membayar. MySql BIZ04] merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data DBMS (*Data Base Management System*). Mysql adalah sebuah *database server* buatan T.c.x Data konsultan AB, Swedia. Database mysql banyak digunakan di internet karena kehandalanya. Msql tidak membutuhkan ruang hardisk yang besar untuk aplikasinya, dan mudah digunakan pada database server, sangat ideal untuk aplikasi yang kecil.

Mysql merupakan sebuah software yang berguna sebagai suatu *Database Server* yang cukup terkenal. Kepopulerannya seiring dengan penggunaan *script* PHP untuk *web programming*. Database server itu sendiri merupakan suatu software yang bertugas untuk melayani permintaan (*request*) *query* dari *client*. MySqL sebagai suatu *database server* mempunyai beberapa kemampuan, salah satunya harus menyediakan suatu sistem manajemen database yang dapat mengatur bagaimana menyimpan, menambah, mengakses data dan transaksi database lainnya.

2.7.5 Adobe Dreamweaver CS5

Adobe Dreamweaver CS5 merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir

Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8.

2.7.6 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah suatu program open source yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses database MySQL. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja penggunanya. Dengan kelebihannya, para pengguna awam tidak harus paham sintak-sintak SQL dalam pembuatan database dan tabel.(Bunafit Nugroho (2004 : 91)).

PhpMyAdmin mempunyai beberapa versi. Salah satu versi terbaru adalah PhpMyAdmin 2.9.0.2. Program ini ada pada direktori C:\Appserv\www. Didalam PhpMyAdmin terdapat banyak tombol sehingga pemakai akan sering mengalami kegagalan dalam pembuatan database bahkan maah akan merusak database yang sudah ada sebelumnya.

2.7.7 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah *tool* yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam buku ini, penulis enggunakan XAMPP versi 1.4.12 yang tersedia dalam CD yang disertakan. XAMPP versi 1.4.12 terdiri atas : Arief Ramadhan & Hendra Saputra (2005:2).

1. Apache 2.0.53
2. MySQL 4.1.923
3. PHP 5.3.1
4. SQLite 2.8.15
5. PHPMyAdmin 2.6.1

6. ADODB 4.60

7. Zend Optimizer 2.5.7, dan lain-lain.

Dengan mengisntal XAMPP, kita tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP 5, dan mySQL secara manual. XAMPP akan mengintalasi dan mengonfigurasikannya secara otomatis.