# BAB II
# LANDASAN TEORI

## 2.1 Sistem Informasi

### 2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (systēma) dan bahasa Yunani (sustēma) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi.

Dalam bukunya Tata Sutabri (2012:15) Sistem merupakan bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen yang lain. Kerena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut.

Sedangkan menurut Penganut pendekatan elemen adalah Davis (1985) dalam bukunya Al-Bahra bin Ladjamudin (2005:03), yang mendefinisikan sistem adalah sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Sedangkan Lucas (1989) dalam bukunya Al-Bahra bin Ladjamudin (2005:03), mendefinisikan sistem sebagai suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung, satu sama lain dan terpadu.

### 2.1.2 Pengertian Informasi

Dalam bukunya Tata Sutabri (2012:22), Informasi adalah data yang telah di klasifikasikan atau diolah atau di interpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut B. Davis (1985) dalam bukunya Al-Bahra bin Ladjamudin (2005:08), Mendefinisikan informasi sebagai data yang telah di olah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski dalam bukunya Al-Bahra bin Ladjamudin (2005:08), agar informasi yang di hasilkan lebih berharga, maka informasi harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Informasi harus akurat, sehingga mendukung pihak manajemen dalam mengambil keputusan.
b. Informasi harus relevan, benar-benar terasa manfaatnya bagi yang membutuhkan.
c. Informasi harus tepat waktu, sehingga tidak ada keterlambatan saat di butuhkan.

### 2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut Tata Sutabri (2012:38), suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk menyediakan laporan-laporan yang di perlukan oleh pihak luar tertentu.

Menurut Al-Bahra bin Ladjamudin (2005:13), Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

a. Suatu sistem yang di buat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat di laksanakan akan memberi informasi bagi pengambil keputusan dan untuk pengendalian organisasi.
c. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manejerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan.

### 2.1.4 Komponen Sistem Informasi

menurut Tata Sutabri dalam bukunya *Analisis Sistem Informasi* (2012:39) bahwa sistem informasi memiliki komponen-komponen yang saling terintegrasi membentuk satu kesatuan dalam mencapai sasaran sistem.

*a*. Blok Masukan *(Input Block)*

Blok masukan dalam sebuah sistem informasi meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model (Model Block)

Blok model ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang berfungsi memanipulasi data untuk keluaran tertentu.

*c*. Blok Keluaran *(Output Block)*

Blok keluaran berupa data-data keluaran seperti dokumen output dan informasi yang berkualitas.

d. Blok Teknologi (Technology Block)

Blok teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Blok teknologi ini merupakan komponen bantu yang mmperlancar proses pengolahan yang terjadi dalam sistem.

*e*. Blok Basis Data *(Database Block)*

Merupakan kumpulan data yang berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (Controls Block)

Meliputi masalah pengendalian terhadap operasional sistem yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

### 2.1.5 Perangkat Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi yang lengkap memiliki kelengkapan sistem sebagai berikut :

1. Hardware

Bagian ini merupakan bagian perangkat keras sistem informasi. Sistem informasi modern memiliki perangkat keras seperti komputer, printer dan teknologi jaringan komputer.

2. Software

Bagian ini merupakan bagian perangkat lunak sistem informasi. Sistem informasi modern memiliki perangkat lunak untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas yang harus dialkukannya. Software dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu :

a. Sistem Operasi, seperti misalnya program Microsoft Windows, LINUX, Novel Netware, dan lain sebagainya.

b. Aplikasi, seperti Microsoft Office, General Ledger, Corel Draw, dan lain sebagainya.
c. Utilitas, seperti anti virus, Norton Utilities, Disk Doctor dan lain-lain.
d. Bahasa Pemrograman, seperti Visual Foxpro, Bahasa C ++, Borland Delphi, dan lain-lain.

3. Data

Merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi. Seperti contoh adalah dokumen bukti-bukti transaksi, nota, kuitansi dan sebagainya.

4. Prosedur

Merupakan bagian yang berisikan dokumentasi prosedur atau proses-proses yang terjadi dalam sistem. Prosedur dapat berupa buku-buku penuntun operasional seperti prosedur sistem pengendalian intern atau buku penuntun teknis seperti buku manual menjalankan program komputer dan sebagainya.

5. Manusia

Manusia merupakan bagian utama dalam suatu sistem informasi. Yang terlibat dalam komponen manusia antara lain adalah :

a. Clerical personnel (untuk menangani transaksi dan pemrosesan data dan melakukan inquiry = operator);

b. First level manager: untuk mengelola pemrosesan data didukung dengan perencanaan, penjadwalan, identifikasi situasi out-of-control dan pengambilan keputusan level menengah ke bawah.
c. Staff specialist: digunakan untuk analisis untuk perencanaan dan pelaporan.
d. Management: untuk pembuatan laporan berkala, permintaan khsus, analisis khusus, laporan khsusus, pendukung identifikasi masalah dan peluang, pendukung analisis pengambilan keputusan level atas.

### 2.1.6. Aplikasi Mobile

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pemakai. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah program pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Ada banyak pengertian mengenai aplikasi oleh para ahli dalam situs http://www.ilmukomputer.com/ yaitu:

a. Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas (Buyens, 2001).
b. Aplikasi adalah sistem lengkap yang mengerjakan tugas spesifik (Post, 1999).
c. Menurut Dhanta (2009:32), aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadipemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA. Adapun karakteristik perangkat mobile yaitu:

a. Ukuran yang kecil : Perangkat mobile memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.
b. Memory yang terbatas : Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu primary (RAM) dan secondary (disk).
c. Daya proses yang terbatas : Sistem mobile tidaklah setangguh rekan mereka yaitu desktop.
d. Mengkonsumsi daya yang rendah : Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop
e. Kuat dan dapat diandalkan : Karena perangkat mobile selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.

f. Konektivitas yang terbatas : Perangkat mobile memiliki bandwith rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung.
g. Masa hidup yang pendek : Perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik kebanyakan dari mereka selalu menyala.

### 2.1.7. Android

Menurut Nasruddin Safaat.h dalam bukunya *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android* (2012:1) android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java.

Berikut Adalah Versi android sejak pertama kali di rilis pada tahun 2008 sampai sekarang:

| Version | Release Date | Code Name | Logo |
|---|---|---|---|
| 1.0 – 1.1 | 22-okt-08 & 22-feb-09 | Astro & Bender | |
| 1.5 | 30 april 2009 | Cupcake |  |
| 1.6 | 15 september 2009 | Donut |  |
| 2.0/2.1 | 26 oktober 2009 | Eclair |  |
| 2.2 | 20 may 2010 | Froyo |  |
| 2.3 – 2.3.3 | 6 desember 2010 | Gingerbread |  |
| 3.0 – 3.2 | 22 februari 2011 | Honeycomb |  |
| 4.0 | 19 oktober 2011 | IceCream Sandwitch |  |
| 4.1 – 4.2.2 | 27 juni 2012 | Jelly Bean |  |
| 4.4 | 21 oktober 2013 | Kitkat |  |

**Tabel 2.1** Versi Os Android

Sumber : http://bratbaboon.com/android-logo-history/

## 2.2 Konsep Dasar Pariwisata

Menurut Undang – Undang RI No 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan,pengertian dari wisatawan adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatantersebut yang dilakukan secara sukarela serta besifat sementara untuk menikmati obyekdan daya tarik wisata. Sedangkan pengertian pariwisata adalah segala sesuatu yangberhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha – usaha yang berkait di bidang tersebut. Dalam Undang – Undang tersebut juga disebutkan bahwa obyek dan daya tarik wisata terdiri atas :

a. Obyek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna.
b. Obyek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi, dan tempat hiburan.Usaha jasa pariwisata meliputi penyediaan jasa perencanaan, jasa pelayanan,dan jasa penyelenggaraan pariwisata. Usaha pariwisata digolongkan ke dalam jenis – jenis usaha :
    a. Jasa Biro Perjalanan Wisata
    b. Jasa Agen Perjalanan Wisata
    c. Jasa Pramuwisata
    d. Jasa Konvensi, Perisentif dan Event
    e. Jasa Impresariat

f. Jasa Konsultan Pariwisata

g. Jasa Informasi Pariwisata

Untuk jenis usaha jasa informasi pariwisata, Undang – Undang tersebut memiliki batasan pengertian, yaitu :

a. Usaha jasa informasi pariwisata merupakan usaha penyediaan informasi,penyebaran, dan pemanfaatan informasi kepariwisataan.
b. Penyediaan, penyebaran, dan pemanfaatan informasi kepariwisataan dapat juga dilakukan oleh masyarakat. Termasuk ke dalam kegiatan penyediaan jasa informasi pariwisata adalah kegiatan promosi dan pemasaran yang dapat dilakukan selain oleh badan usaha di bidang pariwisata dapat pula dilakukan oleh perseorang atau kelompok sosial di dalam masyarakat.

### 2.2.1 Objek dan Event Pariwisata

Obyek wisata dan Event wisata atau tourism resources adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Mengenai pengertian obyek wisata, maka dapatlah dilihat beberapa sumber acuannya, antara lain :

a. Peraturan Pemerintah No. 24/1979 menjelaskan bahwa obyek wisata adalah : perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi.

b. SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87 menjelaskan bahwa obyek wisata adalah : tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Sedangkan Event wisata adalah Suatu atraksi yang merupakan sinonim dari pengertian entertainment, yaitu sesuatu yang dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat, dinikmati dengan melibatkan orang lain. Namun pada dasarnya obyek wisata dan event wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat itu.

## 2.3 Sistem Informasi Pariwisata

Merujuk pada pengertian sistem informasi, yakni sekumpulan komponen–komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan,memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung prosespengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian. Sedangkan pariwisata dapat diartikan sebagai suatu kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke suatu daerah dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya dalam jangka waktu tertentu untuk tujuan bersenang – senang atau bisnis. ( Ismayanti, 2010, hal 4 ) Maka dari dua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi pariwisata adalah sekumpulan komponen yang

saling bekerjasama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan data yang berhubungan dengan hasil

kebudayaan, tata cara hidup suatu masyarakat serta kekhasan alam yang dimiliki daerah tertentu yang berbeda dengan lingkunngan keseharian. Dalam kepariwisataan, menurut Lieper ( Ismayanti, 2010, hal 1 – 3 ) terdapat tiga elemen utama yang menjadi kegiatan pariwisata dapat berjalan, elemen tersebut adalah :

1. Wisatawan

Wisatawan adalah aktor dalam kegiatan wisata. Berwisata menjadi sebuah pengalaman manusia untuk menikmati, mengatisipasi, dan meningkatkan masa – masa dalam kehidupan.

2. Elemen Geografi

Pergerakan wisatawan berlangsung pada tiga area geografi sebagai berikut:

a. Daerah Asal Wisatawan (DAW)

Daerah tempat asal wisatawan berada ialah tempat ketika wisatawan melakukan aktivitas keseharian seperti bekerja, belajar, tidur dan kebutuhan dasar lainnya. Rutinitas inilah yang menjadi motivasi bagi seseorang dapat mencari informasi tentang obyek dan daya tarik wisata yang diminati, membuat pemesanan dan berangkat menuju daerah tujuan yang diinginkan.

b. Daerah Transit (DT)

Tidak seluruh wisatawan harus berhenti di daerah itu. Namun seluruh wisatawan pasti akan melewati daerah tersebut, sehingga peran Daerah Transit (DT) juga penting.Sering kali terjadi perjalanan wisata berakhir di daerah transit, bukan di daerah tujuan karena beberapa alasan tertentu.

c. Daerah Tujuan Wisata (DTW)

Daerah ini sering dikatakan sebagai sharp end (ujung tombak) pariwisata. Daerah tujuan wisata (DTW) merupakan dampak pariwisata yang sangat dirasakan sehingga membutuhkan perencanaan dan strategi manajemen yang tepat. Untuk menarik wisatawan, DTW merupakan pemicu kesulurahan sistem pariwisata dan menciptakan permintaan untuk perjalanan dari Daerah Asal Wisatawan (DAW). DTW juga merupakan raison d`etre atau alasan utama perkembangan pariwisata yang menawarkan hal – hal yang berbeda dengan rutinitas para wisatawan.

3. Industri Pariwisata

Industri pariwisata adalah industry yang menyediakan jasa, daya tarik, dan sarana wisata yang tersebar di ketiga area geografi tersebut. Sebagai contoh, biro perjalanan wisata yang dapat ditemukan di daerah asal wisatawan maupun daerah transit, dan akomodasi yang dapat ditemukan di daerah tujuan wisata.