

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang semua landasan teori mengenai dasar teori dari topik tugas akhir yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi dan Portal Pariwisata Timor-Leste Berbasis Web”** berdasarkan referensi-referensi yang diperoleh.

2.1. Tujuan Umum Pariwisata

Dalam sub bab ini akan membahas mengenai definisi, bentuk, serta upaya pengembangan pariwisata di suatu daerah.

2.1.1. Definisi Pariwisata

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut. Pariwisata adalah melakukan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.

Di dalam Undang-Undang Nomor 9 tahun 1990 tentang Kepariwisataaan, menyatakan bahwa:

1. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
2. Wisatawan adalah orang yang menikmati kegiatan wisata.
3. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusaha objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
4. Kepariwisataaan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata.

2.1.2. Bentuk Pariwisata

Di dalam pertumbuhan dan perkembangan industri pariwisata ini dapat diklasifikasikan bentuknya ke dalam beberapa kategori berikut ini :

1. Menurut asal wisatawan

Dilihat dari asal wisatawan, apakah wisata itu berasal dari dalam atau luar negeri. jika dalam negara berarti bahwa sang wisatawan ini hanya berpindah tempat sementara di dalam lingkungan wilayah negerinya (wisatawan domestik), sedangkan jika ia datang dari luar negeri dinamakan wisatawan internasional.

2. Menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran

Kedatangan wisatawan dari luar negeri adalah membawa mata uang asing. Pemasukan valuta asing itu berarti efek positif terhadap neraca pembayaran luar negara, yang dikunjungi wisatawan ini disebut pariwisata aktif. Sedangkan kegiatan seorang warga negara ke luar negeri memberikan efek negatif terhadap neraca pembayaran luar negeri negaranya, dinamakan dengan pariwisata aktif.

3. Menurut jangka waktu

Kedatangan seorang wisatawan ke suatu tempat atau negara diperhitungkan pula menurut waktu lamanya ia tinggal di tempat atau negara yang bersangkutan. Hal ini menimbulkan istilah-istilah pariwisata jangka pendek dan jangka panjang, yang dimana bergantung terhadap ketentuan-ketentuan yang berlaku oleh suatu negara untuk mengatur pendek atau panjangnya waktu yang dimaksud.

4. Menurut jumlah wisatawan

Perbedaan ini diperhitungkan atas jumlahnya wisatawan yang datang, apakah sang wisatawan datang sendiri atau dalam satu rombongan. Maka timbulah istilah-istilah pariwisata tunggal dan rombongan.

5. Menurut alat transportasi yang dipegunakan

Dilihat dari segi penggunaan alat pengangkutan yang dipergunakan oleh sang wisatawan, maka kategori ini dapat dibagi menjadi transportasi darat, transportasi laut dan transportasi udara.

2.1.3 Upaya Pengembangan Pariwisata

Upaya pengembangan pariwisata yang dilihat dari kebijaksanaan dalam pengembangan wisata alam, dari segi ekonomi pariwisata alam akan dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Memang pariwisata alam membutuhkan investasi yang relatif lebih besar untuk membangun sarana dan prasarana, untuk itu diperlukan evaluasi yang teliti terhadap kegiatan pariwisata alam tersebut.

Banyak pendapat yang mengatakan bahwa pariwisata alam yang membentuk ekoturisme belum berhasil berperan sebagai alat konservasi alam maupun untuk mengembangkan perekonomian. Salah satu penyebabnya adalah sulitnya mendapatkan dana pengembangan kegiatannya. Pengelolaan kawasan wisata alam banyak menggunakan dana dari pendapatan pariwisata dan pengunjung sebagai mekanisme pengembalian biaya pengelolaan dan pelestarian kegiatan pariwisata alam belum tercapai secara optimal.

2.2. Tujuan Mengenai Website

2.2.1. Defenisi Website

Website adalah fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa text, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya, yang di antara data tersebut saling berhubungan satu sama lainnya. Website merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan topic tertentu. Dalam pengertian lain website adalah suatu kumpulan dari beberapa tampilan halaman dari file dan dokumen secara hypermedia melalui media komputer dan jejaring untuk mempermudah komunikasi dan aktifitas pelayanan bisnis serta kebutuhan lainnya.

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data text, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara,

video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pihak website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah yang berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dan sebagainya. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa di-*update* oleh pengguna maupun pemilik.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang bisa disebut *homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan 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, yang membutuhkan subskripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

2.2.2. Unsure-Unsur Dalam Penyediaan Website atau Situs

Untuk menyediakan sebuah website, maka kita harus menyediakan unsure-unsur penunjangnya, yaitu dengan menyiapkan nama domain (*Domain Name/URL Uniform Resource Locator*). Nama-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 alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Contoh : <http://www.namesitus.com>.

Nama domain dapat dibedakan dalam dua kategori yaitu :

1. Domain Internasional

Domain internasional adalah domain yang bebas digunakan oleh siapa saja tanpa ada kode negara domain tersebut berasal, diantaranya :

- a. Digunakan untuk ama instansi komersial
- b. Digunakan untuk nama organisasi
- c. Digunakan untuk umum, khususnya dalam dunia internet.

2. Domain Negara

Domain negara merupakan domain yang berkenan dengan suatu negara, karena nama domain harus diikuti oleh kode negara tersebut, diantaranya :

- a. (.ac) digunakan untuk website akademik di Indonesia (.id)
- b. (.go) digunakan untuk website pemerintah di Jerman (.id)
- c. (.or) digunakan untuk website organisasi di Austria (.at)
- d. (.co) digunakan untuk website perusahaan atau komersial di Jepang (.jp)

Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Setelah nama domain itu dibeli di salah satu penyedia jasa pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah kontrol panel untuk administrasinya. Jika pengguna lupa atau tidak memperpanjang masa sewanya, maka domain tersebut akan dilepaskan lagi ketersediaannya untuk umum. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi atau akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan website tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah :

1. .co.id : untuk badan usaha yang mempunyai badan hokum sah
2. .ac.id : untuk lembaga pendidikan
3. .go.id : khusus untuk Lembaga pemerintah Republik Indonesia
4. .mil.id : khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia
5. .or.id : untuk segala jenis organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “ac.id”, “co.id”, “go.id” dan lain-lain.
6. .war.net.id : untuk industri warung internet di Indonesia

7. .sch.id : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP, atau SMU
8. .web.id : ditujukan bagi sebuah badan usaha, ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di *world wide web*.

2.2.3. Jenis Website

1. Portal

Portal, seperti yahoo!, adalah situs web yang menawarkan beragam layanan internet dari satu lokasi tunggal yang mudah digunakan. Misalnya menawarkan mesin pencari, direktori, berita terbaru, e-mail, game dan sebagainya. Contoh portal lainnya : *AltaVista, AOL, MSN dan Netscape*.

2. Berita

Situs semacam ini mengandung materi terbaru yang berhasil diliput dan ditampilkan dalam Web. Keuangan, olahraga, selebritis, hingga berita politik. Hal-hal yang biasanya hanya kita dapatkan dari televise, radio, maupun surat kabar, sekarang bisa diakses dengan mudah dengan sekali klik. Misalnya situs berita *CNN*.

3. Informasi

Jaman sekarang orang haus akan informasi, dan di Web telah terdapat berbagai macam situs yang berisikan beragam informasi yang susah didapat di dunia nyata.

4. Bisnis

Situs ini berisikan promosi barang atau jasa yang ditawarkan lewat internet. Biasanya dimiliki oleh perusahaan yang benar-benar eksis di dunia nyata. Tidak menutup kemungkinan kita dapat memesan barang secara online. Situs yang populer diantaranya adalah *Ebay*.

5. Pendidikan

Dalam penggunaan Web terdapat banyak situs pembelajaran yang dapat diandalkan untuk mengisi waktu luang. Bahkan ada beberapa universitas yang menawarkan kuliah secara online dan mendapat sertifikat lewat *cyberworld*. Guru-guru di sekolah juga menggunakan internet untuk menyimpan bahan pembelajaran dalam situs mereka untuk dimanfaatkan oleh anak didiknya. Salah satu contoh situs pembelajaran tentang komputer adalah ilmu komputer.

6. Hiburan

Situs ini menawarkan hal-hal yang menarik dan inovatif. Mereka menyediakan video, musik, games dan masih banyak lagi. Contoh situs yang digunakan adalah *youtube*.

7. Advokasi

Kita dapat menemukan isi tentang tujuan, pendapat, atau gagasan untuk meyakinkan pembaca bahwa hal itu adalah benar. Biasanya situs seperti ini merupakan buah pikiran dari orang-orang atau golongan tertentu salah satu situs yang digunakan adalah *Richdad*.

8. Blog

Blog merupakan kependekan dari kata Weblog. Blog semacam buku harian atau jurnal, yang dipergunakan pemiliknya untuk menulis hal-hal yang disukainya. Isi blog satu dengan yang lainnya bervariasi, tergantung pola pikir pemiliknya. Dapat dibuat sendiri atau dengan menggunakan layanan gratis di internet, misalnya *wordpress*.

9. Wiki

Wiki merupakan situs hasil kolaborasi antar pengguna yang mengubah, menambah dan menghapus isi dari situs Web tersebut. Data penyuntingan tersebut biasanya disimpan di halaman Web untuk ditentukan masalah ketepatannya. Situs ini berbeda dengan blog karena pembaca blog tidak dapat menyunting isi dari suatu blog, kecuali pemiliknya sendiri. *Wikipedia* adalah salah satu contoh wiki yang populer.

2.3. Aplikasi yang Digunakan dalam Pembuatan Website

2.3.1. PHP

PHP adalah sebuah kepanjangan dari Hypertext Preprocessor, PHP Atau Hypertext Preprocessor ialah sebuah bahasa pemrograman yang berupa kode atau script yang bisa ditambahkan ke dalam Bahasa Pemrograman HTML , PHP itu sendiri sering kali digunakan untuk hal merancang, membuat dan juga memprogram sebuah website. PHP juga sangat sering digunakan untuk membuat sebuah ataupun beberapa CMS, CMS ialah sebuah software atau perangkat lunak yang mempunyai kegunaan untuk memanipulasi semua atau beberapa isi dari sebuah halaman website.

PHP digunakan dan dijalankan di sebuah halaman website untuk mengolah isi data dari website tersebut yang akan dilihat oleh para pengunjung dari website tersebut. PHP dengan HTML diibaratkan sebagai 2 komponen yang saling bekerja sama dan menyatu yang tidak dapat dipisahkan, Mengapa begitu? Karena kedua bahasa pemrograman ini yaitu PHP dan HTML saling melengkapi semua data dan isi dari suatu website. Script yang terdiri dari komponen PHP menyatu dengan Script HTML. PHP mempunyai kegunaan juga untuk membuat sebuah halaman utama atau homepage dari sebuah website menjadi lebih bagus dan bersifat dinamis serta elegan. Hasil survey dari beberapa web developer indonesia, mereka mengatakan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang paling sering digunakan pada tahun ini. Salah satu program dari database yang sangat membutuhkan Bahasa Pemrograman PHP ini adalah Program Database MySql. Mengapa MySql sangat

membutuhkan PHP ? Hal ini dikarenakan Bahasa Pemrograman PHP dapat memudahkan si Web Developer yang menggunakan MySQL untuk melihat informasi detail mengenai Websitenya dan data-data pengunjung serta data-data lainnya secara otomatis akan disimpan di dalam Database. PHP sendiri bisa juga digunakan untuk Membuat Game di website.

2.3.2. HTML

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa dari WWW (*World Wide Web*). Setiap kali mengakses internet atau lebih tepat disebut dengan istilah *homepage*, sesungguhnya kita mengakses dokumen seseorang yang dibuat menggunakan dokumen HTML. HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan bahasa *scripting* yang dapat menghasilkan halaman website sehingga halaman tersebut dapat diakses di semua komputer pengakses. (Nugroho, 2004). Pada halaman web, HTML dijadikan sebagai bahasa *script* dasar yang berjalan bersama berbagi bahasa *scripting* pemrograman lainnya.

Pada dasarnya, HTML adalah semacam standar yang digunakan dalam dunia web. HTML bersifat fleksibel, artinya HTML dapat disisipi kode-kode *scrip* seperti *java script*, *VBScript*, dan juga bahasa pemrograman berbasis web lainnya seperti PHP dan ASP. Animasi seperti *Flash* dan beberapa jenis file gratis dan multimedia, juga dapat disisipkan dan ditampilkan melalui HTML. Fleksibilitas HTML dan daya dukungnya ini meningkatkan daya guna dan menjadikannya sebagai bahasa kode yang dinamis. HTML (*HyperText Markup Language*) dikenal sebagai bahasa kode berbasis text untuk membuat sebuah halaman web. Keberadaannya dikenali dengan adanya ekstensi *.htm atau *.html, misalnya inde.htm. sementara web sendiri sebenarnya berasal dari kata World Wide Web, salah satu layanan global yang diperuntukkan bagi semua pengguna internet.

Untuk membuat file HTML, dapat digunakan *software* editor seperti *Dreamweaver*. Sebenarnya *notepad* atau *wordpad* sudah cukup apabila ingin membuat sebuah file HTML sederhana atau ingin mendalami bahasa kode HTML. Salah satu hal terpenting untuk mempelajari HTML adalah mengenal dan

menguasai penggunaan tag-tag HTML dan dukungan *browser* terhadap tag-tag tersebut.

2.3.3. MySQL

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional. Pada modus operasi non-transaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya. Namun demikian pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya. Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basisdata transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.

2.3.4. DFD

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. Kesatuan Luar Merupakan kesatuan lingkungan di luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Arus Data Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Arus data ini ditunjukkan dengan simbol panah. Proses Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. DFD Logis Adalah representasi grafik dari sebuah sistem yang menunjukkan proses-proses dalam sistem tersebut dan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar dari proses-proses tersebut. Kita menggunakan DFD logis untuk membuat dokumentasi sebuah sistem informasi karena DFD logis dapat mewakili logika tersebut, yaitu apa yang dilakukan oleh sistem tersebut, tanpa perlu menspesifikasi dimana, bagaimana, dan oleh siapa proses-proses dalam sistem tersebut dilakukan. Keuntungan dari DFD logis dibandingkan dengan DFD fisik adalah dapat memusatkan perhatian pada fungsi-fungsi yang dilakukan sistem.

2.3.5. ERD

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

Menurut salah satu para ahli, Brady dan Loonam (2010), Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analysts dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database.

2.3.6. Adobe Photoshop

Adobe photoshop, atau yang biasa disebut photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader), dan dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi kesembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi kesepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, hingga versi yang terakhir (keempatbelas) adalah Adobe Photoshop CS7. Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk cetakan berbasis kertas, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk World Wide Web. Beberapa aplikasi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan, Adobe ImageReady, untuk keperluan tersebut.

2.3.7. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor [WYSIWYG](#) visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan Design memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML. Dreamweaver memiliki fitur browser yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka di web browser yang telah terinstall. Aplikasi ini menyediakan [transfer](#) dan fitur [sinkronisasi](#), kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs, dan templating feature yang memungkinkan untuk berbagi satu sumber kode atau memperbarui tata letak di seluruh situs tanpa server side includes atau scripting. Behavior Panel juga memungkinkan penggunaan JavaScript dasar tanpa pengetahuan coding, dan integrasi dengan Adobe Spry Ajax framework menawarkan akses mudah ke konten yang dibuat secara dinamis dan interface.

Dreamweaver dapat menggunakan ekstensi dari pihak ketiga untuk memperpanjang fungsionalitas inti dari aplikasi, yang setiap pengembang web bisa menulis (sebagian besar dalam [HTML](#) dan [JavaScript](#)). Dreamweaver didukung oleh komunitas besar pengembang ekstensi yang membuat ekstensi yang tersedia (baik komersial maupun yang gratis) untuk pengembangan web dari efek rollover sederhana sampai full-featured shopping cart.