BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini terdapat lima tinjauan studi yang nantinya mendukung penelitian yang akan dilakukan, dimana tinjauan studi yang diambil adalah :

1. Oleh Arsad (2011) dari Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna. Guna penelitian ini adalah untuk membantu dinas tersebut dalam mengelola data dan informasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Muna.

   Kabupaten Muna di Sulawesi Tenggara merupakan suatu daerah yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang baik, berbagai jenis wisata seperti pantai, wisata alam, budaya, agrowisata maupun sejarah terdapat di daerah ini. Penyampaian informasi di Kabupaten Muna selama ini masih bersifat manual, yakni memberikan brosur, pamflet, poster, dan buku-buku kepada wisatawan yang berkunjung ke suatu obyek wisata.

   Dengan dibangunnya sistem informasi ini diharapkan mampu meminimalisir penyampaian informasi secara manual, selain itu agar wisatawan lokal maupun mancanegara mampu mencari informasi pariwisata Kabupaten Muna kapan pun dan dimana pun dengan media internet.

2. Oleh Rintha Prasetyo Nur Sukma Hendra Ningsih (2011) dari Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret dengan judul Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Wonogiri Berbasis Web.

   Penelitian ini menggunakan sistem informasi untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Kabupaten Wonogiri.

   Kabupaten Wonogiri memiliki keindahan alam yang masih terpelihara dengan baik sehingga menjadikan salah satu tujuan pariwisata yang sangat baik. Sistem informasi ini merupakan suatu bentuk promosi pariwisata Kabupaten Wonogiri berbasis web untuk menarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berwisata di Kabupaten Wonogiri.

3. Oleh Ali Fuadi (2013) dari Program Pendidikan Sistem Informasi, STMIK U'Budiyah Indonesia Banda Aceh dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web. Penelitian Ali Fuadi menggunakan sistem informasi untuk menyalurkan obyek-obyek wisata yang ada di Kabupaten Simeulue. Kabupaten Simeulue memiliki potensi pariwisata yang cukup besar apabila dikelola dengan baik dan mampu memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan ekonomi masyarakat dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi suatu daerah

yang disajikan dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan suatu daerah.

4. Oleh Amin Romdoni (2018) dari Program Pendidikan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa dengan judul Sistem Informasi Tempat Wisata Berbasi *Website* (Studi Kasus Wisata Taman Limo).

   Sistem informasi berbasis website sangat diperlukan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui apa saja yang terdapat di dalamnya tanpa harus datang terlebih dahulu ke tempat yang akan di kunjungi. Wisata Taman Limo merupakan tempat wisata baru yang ada di Bekasi sehingga belum ada informasi secara jelas mengenai objek wisata tersebut. Dengan adanya sistem informasi ini salah satu bentuk promosi untuk calon pengunjung agar mengetahui apa saja yang ada di dalam wisata Taman Limo Jatiwangi - Cikarang Barat. Dalam penelitian ini, metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan metode waterfall dan pembuatan sistem menggunakan UML dengan penggujian sistem menggunakan black box testing. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan sebuah aplikasi “Sistem Informasi Tempat Wisata Berbasis Website (Studi Kasus Wisata Taman Limo”.

5. Oleh Monalisa Irto Apriela Sembor (2018) dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dengan judul Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jayawijaya Berbasis Web.

Mencari informasi mengenai daerah yang akan dikunjungi merupakan hal terpenting yang perlu diketahui sebelum merencanakan kunjungan. Mengingat pentingnya hal ini, maka daerah perlu membuat sistem informasi dengan baik dan mudah diakses untuk membantu pariwisata di daerah tersebut.

Penelitian oleh Monalisa Irto Apriela Sembor bertujuan untuk membuat sistem informasi pariwisata berbasis web yang dapat menyajikan sistem pengelolaan dan promosi wisata, serta membantu pengguna dalam mengakses layanan informasi pariwisata Kota Wamena.

Tabel 2.1. Tinjauan Pustaka

No	Peneliti	Objek	Metode	Teknologi	Hasil
1	Arsad	Sistem Informasi Kabupaten Muna	SDLC	Dreamweaver	Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten muna
2	Ningsih	Sistem Informasi Kabupaten Wonogiri	SDLC	Dreamweaver	Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Wonogiri Berbasis Web
3	Ali Fuadi	Sistem Informasi Kabupaten Simeulue	SDLC	XAMPP	Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web
4	Amin Romdoni	Sistem Informasi	Waterfall	UML	Sistem Informasi Tempat Wisata

		Wisata Taman Limo			Berbasis Website (Studi Kasus Wisata Taman Limo)
5	Monalisa Irto	Sistem Informasi Kabupaten Jayawijaya	SDLC	XAMPP	Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jayawijaya Berbasis Web
6	Ageng Panji Bantolo	Sistem Informasi Kuliner	Waterfall	CodeIgnite, Bootstrap	Website Data Informasi Kuliner Di Kota Yogyakarta

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Konsep Dasar Web

Website adalah suatu kumpulan – kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, video, maupu gabungan dari semuanya yang bersifat dinamis dan statis.

Menurut Sibero (2014:11), "*Web* merupakan suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet".

Sedangkan menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015:3), "*Web* adalah suatu sistem yang ditemukan oleh Tim Bernes-Lee untuk Menyusun arsip – arsip risetnya, sehingga membantu pencarian informasi yang dibutuhkan".

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian web adalah suatu sistem yang menudahkan pencarian informasi untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lain sebagainya pada jaringan internet.

Konsep dasar web terutama mengenai "Informasi Kuliner Kota Yogyakarta Berbasis Web Dengan Framework CodeIgniter Dan Bootstrap" tentunya merupakan sebuah aplikasi yang mampu membantu masyarakat dalam mencari ataupun untuk mengetahui informasi tentang kuliner yang berada di Kota Yogyakarta. Perkembangan aplikasi web semakin banyak mendominasi pada zaman sekarang yang menyimpan data secara online.

1.2.2. Konsep CodeIgniter

CodeIgniter adalah framework toolkit pengembangan aplikasi untuk membuat website menggunakan *PHP*. Tujuannya adalah untuk mengembangkan proyek jauh lebih cepat daripada menulis kode dari awal, *CodeIgniter* menyediakan banyak kumpulan – kumpulan *libraries* untuk *tasks* yang biasanya dibutuhkan, serta antarmuka sederhana dan struktur logika untuk mengakses *libraries* ini. *CodeIgniter* dibuat sefleksibel mungkin, serta bagian inti *framework* dapat diperpanjang atau diganti sepenuhnya sesuai kebutuhan.

1.2.3. Konsep Bootstrap

Bootstrap adalah toolkit *framework CSS* yang kuat dan kaya fitur. *Bootstrap* awalnya dikembangkan untuk perangkat seluler dimana untuk mengoptimalkan kode – kode terlebih dahulu kemudian meningkatkan komponen menggunakan *CSS*

media queries. Untuk memastikan *rendering* yang tepat dan *zooming* untuk semua perangkat, harus menambahkan *viewport meta tag* responsif ke `<head>`.

Komponen *bootstrap* yang paling menonjol adalah komponen *layout*, karena mempengaruhi tampilan seluruh halaman web. Komponen *layout* dasar disebut *container*, karena setiap elemen halaman ditempatkan didalamnya. Setelah *container* terpasang, komponen *layout bootstrap* lainnya mengimplementasikan *layout CSS Flexbox* dengan menentukan baris dan kolom.

1.2.4. Konsep Kuliner

Pengertian kuliner secara umum adalah suatu proses pembuatan makanan. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris, yaitu *culinary* yang berarti teknik memasak, mempersiapkan, mempresentasikan, atau menyajikan makanan. Dalam hal ini, kata kuliner tidak hanya digunakan untuk menyebutkan suatu olahan atau sajian makanan, tetapi bisa meliputi berbagai bidang lainnya. Seperti seni kuliner, industri kuliner, bisnis kuliner, kuliner tradisional, dan kuliner internasional.

Wisata kuliner Jogja memiliki citarasanya sendiri, banyak tempat kuliner Jogja yang legendaris dan pastinya enak juga murah. Kota Yogyakarta mempunyai sederet kuliner khas yang menggoyang lidah, mulai dari makanan tradisional, menu western, sampai kuliner khas nusantara ada disini. Gudeg jelas merupakan kuliner nomor satu yang dicari ketika berkunjung ke Kota Yogyakarta, tetapi destinasi kuliner di Kota Yogyakarta juga banyak macamnya, mulai dari Rawon, Oseng Mercon, tidak ketinggalan juga ada Angkringan, dan lebih banyak lagi yang dapat dikunjungi di Kota Yogyakarta.

1.2.5. Konsep Waterfall

Metode Waterfall adalah sebuah metode pengembangan sistem dimana antar satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Dalam proses implementasi metode Waterfall ini, sebuah langkah akan diselesaikan terlebih dahulu dimulai dari tahapan yang pertama sebelum melanjutkan ke tahapan yang berikutnya. Adapun keuntungan menggunakan metode waterfall ini yaitu requirement harus didefinisikan lebih mendalam sebelum proses coding dilakukan, selain itu proses implementasinya dilakukan secara bertahap dari tahap pertama hingga tahap terakhir secara berurutan. Disamping itu metode Waterfall ini juga memungkinkan sedikit mungkin perubahan yang dilakukan oleh proyek berlangsung.

Menurut Ian Sommerville (2011, p30), metode waterfall memiliki tahapan utama dari waterfall model yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat 5 (lima) tahapan pada metode Waterfall, yaitu requirement analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operation and maintenance.