

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 Tinjau Pustaka

Penelitian ini mengacu pada beberapa peneliti terdahulu. Pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Hafisah, et al (2010) membangun aplikasi berbasis WEB pemilihan objek pariwisata di Yogyakarta menggunakan metode Tahani, perancangan dan implementasi dari aplikasi tersebut dapat di akses oleh pengguna dengan menggunakan kriteria yang mudah dimengerti sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menentukan pilihan obyek wisata yang sesuai dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yang baik dalam menentukan pilihan sebuah obyek wisata.

Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Arsad (2011) Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis WEB di Dinas Kabupaten Muna menampilkan visi misi dari dinas pariwisata dan kebudayaan dari Kabupaten Muna serta fitur-fitur seperti video, buku tamu dan polling untuk membantu meningkatkan minat masyarakat terhadap pariwisata yang ada di Kabupaten Muna.

Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Fahrul Wredha Kumara (2016) Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Bantul. Sistem yang dibuat hanya memberikan informasi kepada wisatawan yang akan berkunjung ke kabupaten bantul.

Keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Marlinda (2016) Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata Yogyakarta menggunakan metode *Elimination Et Choix Traduisant La Realita (ELECTRE)* penelitian ini difokuskan pada penerapan *Multi Attribute Decision Making (MADM)* pada Sistem pendukung Keputusan (SPK).

Pemilihan tempat berwisata Yogyakarta menggunakan metode *ELimination Et Choix Traduisant La Realita (ELECTRE)*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi web yang memberikan informasi rekomendasi kepada user atau pengguna dalam hal ini merupakan calon wisatawan. Rekomendasi yang diberikan sistem didasarkan pada masukan yang diberikan user kemudian diproses dengan metode *ELECTRE* sehingga menghasilkan rekomendasi daftar tempat berwisata.

Kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Siradjuddin (2018) Sistem Informasi Pariwisata sebagai Media Promosi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan bertujuan untuk memperkenalkan atau mempromosikan budaya dan pariwisata di Kota Tidore Kepulauan. Sistem informasi ini dirancang menggunakan metode *waterfall* yang juga merupakan bagian dari *System Development Life Cycle (SDLC)*.

Keenam adalah penelitian yang dilakukan oleh Ilham (2023) Pengembangan *Website* Pariwisata Kota Singkawang sebagai Media Informasi pada masyarakat umum bertujuan mengembangkan *website* pariwisata kota singkawang. Pengembangan *website* Pariwisata Kota Singkawang ini dirancang menggunakan metode *CodeIgniter (CI)*.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Yang Sudah Ada.

No	Nama Pengarang	Judul	Objek	Metode	Hasil
1	Hafsah, et al (2010)	Membangun aplikasi berbasis WEB pemilihan objek pariwisata di Yogyakarta menggunakan metode Tahani	Objek pariwisata di Yogyakarta.	Metode Tahani	Menentukan pilihan obyek wisata yang sesuai dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yang baik dalam menentukan pilihan sebuah obyek wisata.
2	Arsad (2011)	Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis WEB di Dinas Kabupaten Muna	Dinas Kabupaten Muna	Berbasis WEB	menampilkan visi misi dari dinas pariwisata dan kebudayaan dari Kabupaten Muna serta fitur-fitur seperti video, buku tamu dan polling untuk membantu meningkatkan minat masyarakat terhadap pariwisata yang ada di Kabupaten Muna

Tabel 2.1 Lanjutan Perbandingan Penelitian Yang Sudah Ada.

No	Nama Pengarang	Judul	Objek	Metode	Hasil
3	Fahrul Wredha Kumara (2016)	Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Bantul	Kabupaten Bantul	Web	Memberikan informasi kepada wisatawan yang akan berkunjung ke kabupaten bantul.
4	Marlinda (2016)	Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata Yogyakarta	aplikasi web	metode <i>Elimination Et Choix Traduisant La Realita (ELECTRE)</i>	menghasilkan sebuah aplikasi web yang memberikan informasi rekomendasi kepada user atau pengguna dalam hal ini merupakan calon wisatawan

**Tabel 2.1 Lanjutan Perbandingan Penelitian Yang Sudah Ada.**

No	Nama Pengarang	Judul	Objek	Metode	Hasil
5	Siradjuddin (2018)	Sistem Informasi Pariwisata sebagai Media Promosi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan	Aplikasi web	Metode <i>waterfall</i>	Bertujuan untuk memperkenalkan atau mempromosikan budaya dan pariwisata di Kota Tidore Kepulauan
6	Ilham (2023)	Pengembangan Website Pariwisata Kota Singkawang.	Aplikasi Web	CodeIgniter	untuk mengembangkan website pariwisata kota singkawang.

Tabel 2.1 ini adalah hasil perbandingan dari penelitian sebelumnya.

## 2.2 Dasar teori

### 2.2.1 Pariwisata Kota Singkawang

Secara etimologi pariwisata berasal dari dua kata yaitu “pari” yang berarti banyak/berkeliling, sedangkan pengertian wisata berarti “pergi”. Didalam kamus besar bahasa Indonesia pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan 7 perjalanan rekreasi.

Sedangkan pengertian secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan yang matang (Dino, 2015).

#### 1. Pantai Pasir Panjang

Wisata Pantai Pasir Panjang, dengan panjang sekitar 3 km, bentangan pasir putihnya menghiasi pantai yang satu ini. Air lautnya sangat bersih juga jernih, hingga banyak pengunjung yang datang untuk berenang atau menyelam di Pantai Pasir Panjang Singkawang ini

Selain itu, banyak pengunjung yang datang untuk memancing ikan di Pantai Pasir Panjang. Pasirnya yang landai dapat digunakan untuk melakukan voli pantai bahkan bermain sepak bola pantai. Keindahan sunset di Pantai Pasir Panjang wajib untuk kamu saksikan, dimana kamu akan menyaksikan proses terbenamnya matahari yang dihiasi dengan warna alam yang berubah.

#### 2. Danau Biru

Danau Biru terdapat di beberapa daerah di Indonesia, diantaranya ada di beberapa daerah di Jawa Barat serta di Kalimantan. Dengan tipe keindahan yang berbeda-beda. Yang di Kalimantan sendiri Danau Biru, memiliki air yang berwarna biru toska dengan sekeliling alam yang ditumbuhi pohon yang masih asri.

Selain menikmati keindahan alam yang tersaji, kamu dapat berfoto-foto dengan latar keindahan alamnya. Bahkan lokasi ini sering juga digunakan untuk Prewedding. Menikmati cantiknya sunrise dapat kamu lakukan ketika berada di Danau Biru, dengan udara yang sangat sejuk suasana akan terasa sangat menyegarkan.

### 3. Bukit Bougenville

Bukit Bougenville atau Taman Bukit Bougenville merupakan sebuah tempat wisata keluarga di Singkawang, yang didominasi oleh sedikitnya sekitar 46 spesies Bunga Bougenville yang berasal dari dalam maupun dari luar negeri.

Selain itu, ada pula tanaman hias khas Kalimantan seperti Anggrek Hitam, aneka tanaman Kantung Semar, Anggrek Kuping Gajah, dan lain sebagainya. Pokoknya untuk kamu yang mencintai kembang pasti akan merasa betah ketika berada di Bukit Bougenville.

Juga dilengkapi dengan kebun buah, yang berisi dengan berbagai macam jenis buah-buahan. Taman yang memiliki luas 1,5 ha ini juga dilengkapi dengan hutan homogen yang ditumbuhi dengan pohon gaharu, yang dikenal sebagai salah satu tanaman yang paling mahal di dunia.

### 4. Pulau simping

Sebagai negara kepulauan, tidak aneh lagi jika Indonesia memiliki banyak pulau-pulau kecil yang bisa dijadikan destinasi wisata. Bahkan, pulau terkecil di dunia ternyata berada di Indonesia. Terletak di Singkawang, Kalimantan Barat, pulau dengan luas hanya setengah hektare ini dinamai Pulau Simping. Dulunya, pulau ini disebut Kelapa Dua.

Pulau Simping juga sudah diakui PBB sebagai pulau terkecil di dunia. Meski begitu, pulau ini tetap memiliki pemandangan yang menawan dan dicari wisatawan. Dirangkum dari berbagai sumber, Pulau Simping ini ternyata merupakan pulau yang ditinggalkan oleh penduduknya karena mengalami abrasi parah. Sementara, nama Kelapa Dua berasal dari sepasang pohon kelapa yang dulu ada di pulau ini. Meski begitu sekarang sudah banyak pohon kelapa yang tumbuh di Pulau Simping.

Pulau Simping juga merupakan pulau yang memiliki pantai indah dan perairan dangkal di sekitarnya. Karena itulah, Pulau Simping menjadi destinasi yang cocok untuk berenang atau sekadar bermain air. Selain itu, pantai di pulau terkecil di dunia ini juga cocok untuk menikmati panorama matahari terbenam.

Pulau Simping sendiri bisa dikunjungi hanya dengan berkendara 20 menit dari Singkawang menuju Pantai teluk mak Jantu. Sementara dari arah Pontianak, dibutuhkan sekitar 3 jam perjalanan.

### **2.2.2 Sistem**

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu (Jogiyanto 2005). Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sistem juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan (Hamim Tohari 2014:2).

Karakteristik suatu sistem menurut Hamim Tohari (2014:2) antara lain sebagai berikut:

a. Komponen atau elemen (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Adanya batas sistem, maka sistem dapat membentuk satu kesatuan, karena dengan batas sistem ini, fungsi dan tugas dari subsistem satu dengan yang lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi. Dengan kata lain, batas sistem merupakan ruang lingkup atau *scope* dari sistem atau subsistem itu sendiri.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan atau merugikan. Lingkungan luar sistem yang bersifat menguntungkan harus dipelihara dan dijaga supaya tidak hilang pengaruhnya. Sedangkan lingkungan yang bersifat merugikan harus dihilangkan supaya tidak mengganggu operasi dari sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem merupakan suatu media (penghubung) antara satu subsistem dengan subsistem lainnya yang membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber daya mengalir dari subsistem yang satu ke subsistem lainnya. Dengan kata lain, melalui penghubung, output dari subsistem akan menjadi input bagi subsistem lainnya.

e. Masukan (*Input*)

Input adalah energy atau sesuatu yang dimasukkan ke dalam suatu sistem yang dapat berupa masukan yaitu energy yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi atau masukan sinyal yang merupakan energy yang diproses untuk menghasilkan suatu luaran.

f. Luaran (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang di olah dan di klasifikasikan menjadi luaran yang berguna, juga merupakan luaran atau tujuan akhir daari sistem.

g. Pengolah (*Process*)

Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah *input* menjadi *output*.

h. Sasaran (*Objektive*)

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.

### 2.2.3 Informasi

Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Sutabri:2002).

Informasi merupakan aset penting bagi suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu, informasi harus berkualitas, dijaga, dan dipelihara dengan baik. Sedangkan kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal :

a). Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Akurat harus mencerminkan maksud dan penyampaiannya harus akurat, dari sumber sampai penerima informasi.

b).Tepat Waktu

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah tidak berlalu tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan diadakannya pengambilan keputusan. Bila keputusan terlambat, maka akan berakibat fatal bagi organisasi atau perusahaan.

Informasi harus mempunyai manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda.

#### 2.2.4 Sistem Informasi

Mengacu pada pendapat James Bower dan kawan-kawan dalam bukunya *Computer Oriented Accounting Information System*, maka sistem penghasil informasi atau yang dikenal dengan Sistem Informasi memiliki pengertian yaitu suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan (Hamim Tohari 2014:7).

#### 2.2.5 Rancang bangun

Rancang Bangun adalah program yang menentukan aktifitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai atau pengguna *computer*.

#### 2.2.6 Website

*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* (Angga Reza Palevi, Krisnawati 2013:2).

Teknologi web semakin banyak digunakan untuk pembuatan *website* hingga *web application*. Jenis-jenis *website* baru pun mulai bermunculan dan dikembangkan oleh para *developer*.

*Website* dengan jenis baru lahir sebagai *prototype* bagi pengembang lain untuk mengembangkan jenis *website* serupa (Master Dukom 2011:9).

Jenis-jenis *website* yaitu sebagai berikut :

a. *Web Static*

Adalah jenis *website* yang mana pengguna tidak bisa mengubah *content* dari web tersebut secara langsung menggunakan *browser*. Interaksi yang terjadi antara pengguna dan *server* hanyalah seputar pemrosesan *link* saja. Jenis web ini menggunakan *client side script*, yaitu *script-script* yang dapat dimengerti oleh computer klien saja (dalam hal ini browser) seperti html, javascript, html, css, dan lain-lain.

b. *Web Dinamis*

Dalam web dinamis, interaksi yang terjadi antara pengguna dan *server* sangat kompleks. Seseorang bisa mengubah *content* dari halaman tertentu dengan menggunakan *browser*.

*Request* yang dikirimkan oleh pengguna dapat diproses oleh *server* yang kemudian ditampilkan dalam isi yang berbeda-beda menurut alur programnya. Jenis web ini menggunakan *server side script*, yaitu bahasa pemrograman yang dapat diproses oleh *server* untuk kemudian ditampilkan di *browser* pengguna dengan *client side script*.

Contoh dari web dinamis misalnya adalah forum-forum yang ada di internet. Disitu kita bisa mengisi *content* dari web tersebut, mengubah data diri, dan mengirimkan pesan.

### 2.2.7 Portal

Situs jenis portal merupakan pintu gerbang bagi situs lainnya seperti halnya juga *search engine*. Tetapi di dalam portal situs-situs tersebut lebih disusun untuk disajikan. Berbeda dengan *search engine* situs-situs tersebut bukan dicari datanya secara otomatis oleh mesin pencari tetapi disimpan dan dikelola oleh pengelola portal secara *dictionary*. Umumnya portal-portal besar juga menyediakan layanan internet lain seperti email bagi member dan lain-lain (Dukom, 2011:12).

### 2.2.8 Web Portal

Web Portal adalah *website* yang menjadi pintu gerbang, *starting point* bagi pengunjung untuk memulai aktivitasnya di internet. Web portal yang bersifat *horizontal* menyediakan berbagai informasi dan layanan umum. Sedangkan portal *vertical* menyediakan informasi dan layanan yang *spesifik* untuk bidang tertentu saja, sehingga bersifat personal bagi pengunjungnya.

Merancang sebuah *website* portal sangat berguna bagi personal maupun instansi guna untuk memberikan suatu informasi yang berhubungan dengan personal maupun instansi itu sendiri. (Amirwan et Al, 2016).

### 2.2.9 MySQL

MySQL merupakan *software RDBMS (server database)* yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user (multi-user)* dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan.

### 2.2.10 PHP

PHP sudah tidak asing lagi bagi programmer untuk membuat situs web yang bersifat dinamis karena gratis dan berguna dalam merancang aplikasi web. Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa "PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML".

Sedangkan, menurut Solichin (2016:11) mengemukakan bahwa "PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web".

PHP merupakan bahasa (script) pemrograman yang sering digunakan pada sisi server sebuah web (Wahana Komputer, 2010:1). Kumpulan kutipan diatas menerangkan bahwa hypertext preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat/mengembangkan aplikasi berbasis web dan bersifat open source dan ditanamkan ke dalam script HTML.

### 2.2.11 HTML5

HTML5 merupakan pengembangan terbaru dari HTML. Syntax pada HTML5 di buat lebih sederhana untuk memudahkan web developer. HTML 5 memperkenalkan fitur-fitur baru seperti animasi, audio, transisi, tipografi, dan masih banyak lagi. Dengan begitu, HTML5 dapat di gantikan permasalahan-permasalahan pada teknologi web sebelumnya. Salah satu contohnya adalah menggantikan penggunaan flash pada web yang membutuhkan waktu yang lebih lama untuk melakukan load sebuah halaman (Granell, C.2012 :6).

### 2.2.12 CSS

Css adalah bahasa yang mempresentasikan halaman web. seperti warna, layout, dan font. dengan menggunakan CSS, seorang web developer dapat membuat halaman web yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. pembuatan css biasanya terpisah dengan halaman HTML. meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman HTML.

### 2.2.13 Java Script

JavaScript adalah bahasa pemrograman komputer yang dinamis, ringan, dan paling umum digunakan sebagai bagian dari laman web. JavaScript juga salah satu bahasa pemrograman populer yang mampu membuat halaman web dapat berinteraksi dengan penggunanya.

JavaScript pertama kali di kembangkan pada pertengahan dekade 90an. meskipun memiliki nama yang hampir serupa dengan Java, JavaScrip berbeda dengan bahasa pemrograman Java. Untuk penulisanya, JavaScrip dapat di sisipkan di dalam dokumen HTML ataupun di jadikan dokumen tersendiri yang kemudian di asosiasikan dengan dokumen lain yang dituju(David Flanagan, 2006)

JavaScript pertama kali dikenal sebagai LiveScript. JavaScript membuat penampilan pertamanya di Netscape 2.0 pada tahun 1995 dengan nama LiveScript. Inti tujuan umum bahasa telah disematkan di Netscape, Internet Explorer, dan browser web lainnya.

#### 2.2.14 Framework CI (*Codeignite*)

CodeIgniter adalah sebuah *web application network* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis.

CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat,