

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori dasar yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membangun sistem informasi.

3.1 Sistem Informasi

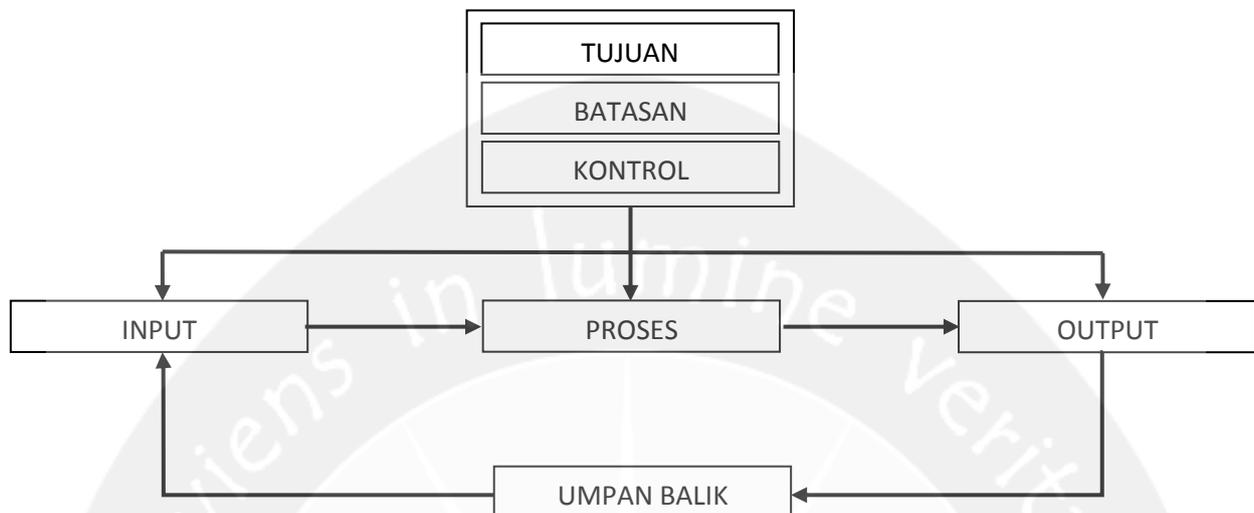
3.1.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan (Mulyanto,2009). Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Kristanto,2008).

Menurut beberapa sumber perancangan sistem didefenisikan sebagai berikut:

1. Penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengeturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Jogiyanto,2005)
2. Gambaran secara menyeluruh terminologi yang digunakan serta bagaimana dari masing-masing komponen rancangan sistem masukan, keluaran, pemrosesan, pengendalian, database, dan *platform* teknologi akan dirancang (Verzello,2008)

Elemen-elemen yang terdapat dalam sistem meliputi: *input*, proses, *output*, dan umpan balik (Krisatanto,2008) hubungan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 3.1.1 Elemen-elemen Sistem

Dari gambar 1 dapat dimengerti bahwa tujuan, batasan dan control akan berpengaruh kepada *input*, proses, dan *output*. Inputan yang masuk akan diproses kemudian nantinya akan menghasilkan *output* yang memiliki umpan balik terhadap *inputannya*. Tujuan, batasan dan kontrol merupakan aspek-aspek yang harus diperhatikan ketika kita akan membangun sebuah sistem.

3.1.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi suatu manajemen di dalam pengambilan keputusan. Untuk memahami arti dari sistem informasi, terlebih dahulu kita harus mengerti dua kata yang menyusunnya yaitu sistem dan informasi. Setelah mengetahui definisi awal kata-kata yang menyusun, kita bisa mengetahui definisi dari kata "Sistem Informasi" itu sendiri. Definisi sistem informasi adalah pengaturan orang, data, proses, dan information *technology*(IT)/teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai *output* informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi (Whitten,2004).

Sistem informasi didefinisikan oleh Gelinas, Oram, dan Wiggins (1990) Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.

Sistem Informasi Pariwisata.

Sistem Informasi Pariwisata merupakan sistem yang menyajikan informasi mengenai suatu objek wisata, kawasan wisata atau wahana di suatu objek atau kawasan wisata. Sistem ini juga menyajikan tentang beberapa informasi yang menunjang kegiatan kepariwisataan seperti akomodasi, transportasi, tiket, dan penginapan. Informasi tersebut disajikan dalam satu sistem sehingga dapat mempermudah, mendukung para wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk berkunjung pada suatu daerah.

Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten.

Kabupaten Klaten merupakan sebuah Kabupaten yang termasuk dalam Provinsi Jawa Tengah. Klaten memiliki berbagai macam potensi tempat wisata dari wisata alam, wisata buatan, wisata keluarga sampai wisata religi dan masih banyak lagi. Saat ini berwisata sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian masyarakat Indonesia dan luar negeri. Pengunjung yang datang tidak hanya wisatawan dari lokal setempat namun juga berasal dari berbagai Kota disekitarnya dan mancanegara.

Kabupaten Klaten terletak diantara dua pusat kebudayaan besar yaitu Kerajaan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta. Hal itu menyebabkan di Kabupaten Klaten juga masih kental dengan adat kebudayaan yang sampai sekarang masih banyak dilestarikan seperti perayaan nyadran, apeman, kupatan dan lain-lain. Selain wisata alam dan wisata budaya, tempat wisata yang tak kalah pentingnya di Kabupaten Klaten adalah wisata religi.

Wisata religi ini maksudnya wisata hati yang diperuntukkan masyarakat yang percaya terhadap suatu tempat untuk berkunjung ketempat leluhur atau tokoh masyarakat setempat, tempat ini biasanya berupa makam tokoh terkenal pada masa lampau.

Beberapa destinasi atau daftar wisata yang ada di Kabupaten Klaten meliputi:

1. OBJEK DAN DAYA TARIK WISATA ALAM: Sendang Kali Reno (Deles Kemalang), Rowo Jombor (Jombang, Krakitan), Gua Kendil dan Gua Payung (Krakitan Bayat), Bukit Petung (Sidorejo Kemalang), Goa Jepang (Desa Sidorejo Kecamatan Kemalang).
2. OBJEK DAN DAYA TARIK WISATA BUATAN: Museum Gula Jawa Tengah dan Pabrik Gula Gondang Baru (Gondang Klaten), Bumi Perkemahan Kepurun (Ds. Kepurun Kec. Manisrenggo), Taman Bukit Sidagora (Desa Krakitan Kecamatan Bayat), Monumen Slamet Riyadi (Ds. Sidoarjo Kec. Polanharjo), Agrowisata rambutan (Ds. Tulung Kec. Tulung).
3. OBJEK DAN DAYA TARIK WISATA BUDAYA (WISATA ZIARAH): Makam Pahlawan 45 (Jonggrangan), Makam Ki Ageng Perwito (Ds. Ngreden Kec. Wonosari), Arca Nyi Loro Tanjungsari (Desa Ceper Kecamatan Ceper), Makam Ki Ageng Gribig (Kelurahan Jatinom Kec. Jatinom), Masjid Besar Jatinom (Kelurahan Jatinom Kec. Jatinom), Pesanggrahan Pakoe Boewono X.
4. OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA BUDAYA (PENINGGALAN SEJARAH) DIKLATEN: Taman Wisata Candi Prambanan (Dk. Ngringin Ds. Tlogo Kec. Prambanan), Candi Lumbung (Dk. Ngangkruk Ds. Tlogo Kec. Prambanan), Candi Bubrah (Dk. Ngangkruk Ds. Tlogo Kec. Prambanan), Candi Sewu (Dk. Ngangkruk Ds. Tlogo Kec. Prambanan), Candi Plaosan (Dk. Plaosan Ds. Bugisan Kec.

Prambanan), Candi Sojiwan (Dk. Banjarsari Ds. Kebondalem Kidul Kec. Prambanan).

5. OBJEK DAN DAYA TARIK WISATA BUDAYA (WISATA KERAJINAN): Sentra Kerajinan Tatah Sungging Wayang Kulit (Desa Gemampir Kec. Karangnongko), Sentra Pembuatan Cor Logam, Sentra Kerajinan Keramik, Sentra Industri Konveksi (Desa Wedi Kecamatan Wedi).
6. OBJEK DAN DAYA TARIK WISATA BUDAYA (UPACARA TRADISIONAL): Upacara Yaqowiyu (Kelurahan Jatinom, Kec. Jatinom), Upacara Bersih Sendang Sinongko (Desa Pokak, Kec. Ceper), Upacara Ruwahan/Jodangan (Desa Paseban, Kec. Bayat), Upacara Syawalan (Desa Krakitan, Kec. Bayat), Upacara Maleman (Desa Jonggrangan, Kec. Klaten Utara), Upacara Sadranan (Desa Ringinputih, Kec. Karangdowo).
7. OBJEK DAN DAYA TARIK WISATA BUDAYA (SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL): Wayang Orang, Wayang Kulit, Wayang Babad, Jathilan, Karawitan.
8. DESA WISATA: Desa Wisata Keprabon (Kec. Polanharjo), Desa Wisata Janti (Ds. Janti Kec. Polanharjo), Desa Wisata Paseban (Kec. Bayat), Desa Wisata Krakitan (Kec. Bayat), Desa Wisata Jatinom (Kec. Jatinom).

3.2 Database Management System (DBMS)

DBMS adalah sistem aplikasi yang menyediakan fasilitas untuk melakukan fungsi:

1. Pendefinisian data yang meliputi penentuan tipe, struktur, dan batasan data yang akan disimpan dalam database.
2. Konstruksi data yang meliputi proses penyimpanan data ke dalam database yang pengendaliannya diatur oleh DBMS.
3. Manipulasi data merupakan fungsi untuk menampilkan data, mengubah data serta menampilkan data yang ada dalam bentuk laporan (Sardi, 2004).

3.3 World Wide Web (WWW)

Menurut Turban, Rainer dan Potter (2005, p680), *World Wide Web* adalah sistem standar yang digunakan oleh *internet* secara *universal*, berfungsi untuk menyimpan, menelusuri, memformat, dan menampilkan informasi melalui arsitektur *client/server*. Sebuah *web* dibangun oleh *hypertext* standar yang disebut *HyperText Markup Language (HTML)*, yang memformat dokumen dan memadukan *link hypertext* dinamis ke dokumen-dokumen lain yang disimpan di dalam komputer.

3.4 PHP Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. PHP digunakan dalam pemrograman web, khususnya *server-side scripting*. *Script* ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam *HTML*, sehingga suatu halaman *web* tidak lagi bersifat *statis*, namun menjadi bersifat *dinamis*. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, Anda bisa menampilkan isi database ke halaman *web*. Kelahiran *PHP* bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah *skrip Perl* yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar Riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi *tools* yang disebut "*PHP Hypertext Preprocessor*". Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan *PHP/FI Versi 2*. Pada versi ini pemrogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag *HTML* dan kode *PHP* bisa berkomunikasi dengan database dan melakukan perhitungan kompleks sambil berjalan (Kadir, 2002).