

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Paket Wisata

Paket wisata (*tour package*) merupakan suatu rencana yang tersusun rapih untuk perjalanan wisata dengan harga yang sudah ditetapkan di dalam paket wisata tersebut, biaya termasuk transportasi, penginapan *sightseeing tour*, transfer yang semua tercantum di dalam paket wisata tersebut. Harga paket selalu dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi ekonomi perusahaan dan pasar untuk mendapatkan keuntungan yang dicapai. Oleh sebab itu harga paket wisata sangat tergantung terhadap perekonomian di setiap daerah dan harga kebutuhan yang berlaku pada waktu dimana paket dibuat Lubis, AM. (2011).

2. Pemesanan

Menurut Utara dalam Rahman dan Santoso (2015), Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

3. Sistem Informasi

Menurut Yakub (2012), mendefinisikan Sistem informasi sebagai sistem yang memiliki kemampuan untuk mengumpulkan dan

mengelompokkan berbagai informasi dari semua sumber dan memakai berbagai media untuk menampilkan sebuah informasi.

4. *React Native*

Pengertian *React Native* menurut Eisenman (2017) yaitu sebuah *framework* JavaScript untuk menulis secara langsung, membangun *mobile application* untuk iOS dan Android. *React Native* berdasar pada *React*, sebuah perpustakaan JavaScript milik Facebook untuk membangun antarmuka pengguna, tetapi selain untuk penjelajah *web*. *React Native* ditujukan juga pada *platform mobile*. Dengan kata lain pengembang *web* kini dapat menulis *mobile application* yang terlihat dan terasa sangat “asli”, segala kenyamanan karena sebagian besar dari kode yang akan ditulis dapat dibagikan antar platform. *React Native* membuat pengembangan untuk kedua Android dan iOS menjadi mudah.

5. MySQL

MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung kolom. Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah tabel berupa *field* yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam *field* memiliki tipe sendiri-sendiri. (Kustiyahningsih, 2011).

6. HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke user melalui suatu aplikasi *web-browser*. Setiap informasi yang tampil di *web* selalu dibuat menggunakan kode HTML. Oleh karena itu, dokumen HTML sering disebut juga sebagai *web page* (halaman *web*). Untuk membuat dokumen HTML, *programmer* tidak tergantung pada aplikasi tertentu, karena dokumen HTML dapat dibuat menggunakan aplikasi Text Editor, seperti Notepad (untuk lingkungan MS Windows), Emacs atau VI Editor (lingkungan Linux), dan sebagainya (Rahardjo, Budi, 2012).

7. PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa PHP (*Perl 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* dapat ditambahkan ke dalam HTML.

8. Android

Menurut Silvia, Haritman, dan Muladi (2014:2). Android adalah *platform open source* yang komprehensif dan dirancang untuk *mobile devices*. Dikatakan komprehensif karena Android menyediakan semua *tools* dan *frameworks* yang lengkap untuk pengembangan aplikasi pada suatu *mobile devices*. Sistem Android

menggunakan *database* untuk menyimpan informasi penting yang diperlukan agar tetap tersimpan meskipun *devices* dimatikan.

9. *Black Box Testing*

Pengujian *black box testing* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *blackbox* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. (Setiawan, 2011)

Ujicoba *blackbox testing* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

- a. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
- b. Kesalahan *interface*
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
- d. Kesalahan performa
- e. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian mengenai rancang bangun aplikasi pemesanan paket perjalanan wisata pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian terdahulu ini akan digunakan menjadi referensi dalam pengerjaan skripsi. Berikut ini adalah daftar penelitian sebelumnya:

1. Indra Soraya dan Asep Dedy Supriatna pada tahun (2014). Melakukan penelitian tentang pengembangan sistem informasi pemesanan paket perjalanan wisata berbasis online di kabupaten Garut. Mereka membuat aplikasi berbasis *website* dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek dengan *Unified Approach* yang terdiri dari tahapan *Object Oriented Analysis* dan *Object Oriented Design*. Persamaan dalam penelitian tersebut yaitu membuat aplikasi tentang pemesanan paket wisata dan perbedaannya terletak pada rancangan sistem dan metodenya.
2. Ika Yuni Kristiana dan Citra Kurniawan pada tahun (2018). Melakukan penelitian tentang perancangan aplikasi *travel booking* pada transwisata *tour* dan *travelindo* di kota Malang. Dalam penelitiannya mereka membuat aplikasi tersebut dengan sistem berbasis *web mobile* android. Persamaan pada penelitian tersebut yaitu membuat rancangan aplikasi *web mobile* tentang *tour* dan *travel* dan perbedaannya di sistem mereka hanya merancang pemesanan *travel* kendaraan saja tidak dengan paket wisatanya.
3. Tri Oktapiah dan Novrini Hasti pada tahun (2020). Dalam penelitiannya mereka membuat perancangan sistem informasi reservasi paket wisata berbasis *web* di marga *tour* bandung. Perbedaan penelitian tersebut terletak pada proses bisnisnya, dimana ruang lingkup mencakup proses pembayaran dan pembatalan saja.

4. Berdasarkan jurnal internasional yang berjudul "*Mobile Based Recommendation System For The Tour Package Using The Hybrid Method*". I Made Wirawan dan I Wayan Bayu Harsa pada tahun (2018). Melakukan penelitian tentang rekomendasi tempat pariwisata dan paket wisata menggunakan metode *hybrid method*.
5. Berdasarkan Jurnal Internasional yang berjudul "*Android Based Chatbot and Mobile Application For Tour and Travel Company*". Anita Nathania P, Yulia, dan Vanessa Yuwono Putri pada tahun (2018). Dalam penelitiannya, mereka merancang aplikasi layanan pesan instant *chatbot* untuk memudahkan perusahaan tour dan travel berinteraksi secara langsung. Persamaannya pada penelitian yaitu merancang aplikasi paket wisata berbasis mobile. Perbedaannya dalam rancangan sistem tidak menggunakan pesan instant chatbot.
6. Berdasarkan jurnal internasional yang berjudul "*Web and mobile Based Tourist Guide System For Fiji's Tourism in India*". Singh, dkk (2014). Dalam penelitiannya mereka menyajikan sistem informasi panduan tentang rekomendasi tempat pariwisata untuk kota Fiji negara bagian India menggunakan google maps API android. Perbedaan penelitiannya adalah tidak menggunakan google maps API untuk menyajikan informasi tersebut.