

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penjelasan Tentang Pariwisata

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Istilah pariwisata di Indonesia baru dikenal pada awal tahun 1960-an yang diperoleh di tempat terpisah dari dua orang budayawan Indonesia, yaitu Prof.Mr.Moh.Yamin dan Prof.Dr.Prijono atas permintaan Presiden Sukarno kepada Sri Sultan Hamengkubuwono IX selaku Ketua Dewan Tourisme Indonesia (DTI). Kedua budayawan intelektual tersebut memberikan istilah pariwisata guna mengganti istilah *tourism* atau *travel* yang konotasinya bisa terkait dengan selera rasa *pleasure* (kesenangan), *excitement* (kegembiraan), *entertainment* (hiburan), *adventure* (petualangan) dan sebagainya.

Secara etimologis, istilah pariwisata berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu :

1. **Pari** = Penuh, Lengkap, Berkeliling.
2. **Wis (*man*)** = Rumah, Kampung, Komunitas.
3. **Ata** = Pergi terus menerus, Mengembara.

Bila dirangkaikan menjadi satu kata melahirkan istilah pariwisata berarti pergi secara lengkap, meninggalkan rumah (kampung) berkeliling terus menerus, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan kata "*tour*", sedang untuk pengertian jamak "kepariwisataan" dapat digunakan kata "*tourisme*" atau "*tourism*", lebih lanjut batasan pariwisata menurut

ketetapan Presiden Republik Indonesia dan MPRS No.10 tahun 2009 pasal 1, sebagai berikut:

"Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha".

Pariwisata memiliki dua aspek, aspek kelembagaan dan aspek substansial, yaitu sebuah aktifitas manusia (Oka A, 2005). Dilihat dari sisi kelembagaannya, pariwisata merupakan lembaga yang dibentuk sebagai upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan rekreatif. Sebagai sebuah lembaga, pariwisata dapat dilihat dari sisi menejemennya, yaitu bagaimana perkembangannya, mulai dari direncanakan, dikelola, sampai di pasarkan pada pembeli, yakni wisatawan. Sebagai sebuah substansi, pariwisata merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat, yaitu berkaitan dengan cara penggunaan waktu senggang yang dimilikinya.

Pariwisata dapat disoroti dari berbagai macam sudut pandang karena memiliki sifat kompleks. Kompleksitas yang terkandung dalam pariwisata antara lain, pariwisata sebagai pengalaman manusia, pariwisata sebagai perilaku sosial, pariwisata sebagai fenomena geografis, pariwisata sebagai sumber daya, pariwisata sebagai bisnis, dan pariwisata sebagai industri (Oka A, 2005).

2.1.2 Kepariwisata di Kabupaten Pacitan.

Sektor pariwisata di Kabupaten Pacitan mempunyai peluang yang cukup prospektif untuk dikembangkan menjadi industri pariwisata, ini cukup beralasan, karena obyek wisata yang ada cukup beragam dan mempunyai ciri khusus dan nilai lebih. (Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga: Pesona Wisata Pacitan, 2013).

Pengembangan kepariwisataan tidak hanya mampu meningkatkan pendapatan asli daerah semata, yang lebih penting kepariwisataan di Kabupaten Pacitan mampu memberdayakan masyarakat sendiri sehingga mereka merasa memiliki, melaksanakan, melestarikan, dan pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dengan cara memberikan lapangan kerja dan kesempatan berusaha.

Potensi Pariwisata di Kabupaten Pacitan meliputi Wisata Pantai, Wisata Goa, Wisata Budaya atau Religius, Wisata Rekreasi, Wisata Industri. Potensi obyek wisata dikembangkan melalui program pembangunan kepariwisataan, mencakup kegiatan peningkatan dan rehabilitasi obyek wisata yang ada, peningkatan sarana dan prasarana ke lokasi obyek wisata, pengelolaan obyek wisata berupa menggalang kerja sama dengan biro perjalanan dan perhotelan, penataan manajemen perhotelan dan rumah makan serta kegiatan promosi.

Obyek-obyek wisata di Kabupaten Pacitan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa katagori antara lain :

1. Obyek wisata yang sudah dibangun dan telah memberikan kontribusi bagi pendapatan masyarakat dan daerah antara lain: Pantai Teleng Ria, Pantai Tamperan, Goa Gong, Goa Tabuhan, Pemandian air hangat dan Pantai Srau.
2. Obyek wisata yang mempunyai prospek yang baik perlu pengangan dan pembangunan yang konseptual seperti Pantai Klayar, Pantai Watukarung, Pantai Srau, Pantai Sidomulyo, Luweng Jaran dan Luweng Ombo serta kegiatan atraksi wisata seperti Ceprotan, Tari Khetek Ogleng dan Monumen Panglima Besar Jenderal Sudirman.
3. Obyek wisata lainnya yang menjadi wahana pelengkap kepariwisataan baik itu Goa dan Obyek wisata Sejarah dan sebagainya.

Bersamaan dengan kemajuan teknologi Kabupaten Pacitan telah melakukan peningkatan mutu pariwisata, yaitu melalui promosi obyek wisata yang ada dan meningkatkan kerjasama dengan industri wisata antara lain jasa perjalanan, jasa akomodasi, jasa makanan dan minuman, penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi, ataupun industri pariwisata yang lain. Dengan dibangunnya media informasi dan *Pacitan Tourism Information Center* sebagai media atau tempat yang memberikan informasi kepariwisataan di Kabupaten Pacitan, masih belum memberikan kemudahan kepada wisatawan dan pelaku industri pariwisata untuk mempromosikan produknya, dimana pelaku industri kurang adanya

interaksi antara wisatawan (*costumer*), dan tidak adanya media untuk mempromosikan produknya. Sehingga perlunya dibangun sebuah media informasi yang terintegrasi dan adanya interaksi antara wisatawan (*costumer*) dan pengelola wisata serta kepastian untuk melakukan perjalanan wisata.

Dengan berdirinya jasa biro perjalanan (*travel agent*) yang melayani perjalanan wisata diharapkan memberikan kemudahan bagi yang ingin melakukan perjalanan dan berkeliling untuk berwisata.

2.2 Penjelasan Tentang *eTourism*

2.2.1 Pengertian *eTourism*

eTourism diambil dari kata *elektronic Tourism* yang merupakan integrasi antara Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan industri pariwisata, ini merupakan salah satu konsep yang akan dipaparkan dalam tugas akhir ini. (Chandiana J, 2005) memberikan definisi untuk istilah ***eTourism***, yaitu “*A dynamic interaction between Information and Communication Technologies (ICTs) and Tourism exists. Each transforms the other: ICTs are applied to tourism processes to maximize efficiency and effectiveness of the organization, tourism unites Business Management, Information and Communication.*”

Adapun konsep *eTourism* yang dimaksud adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada customers, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih

mudah diakses dalam bentuk *Telematika*. Oleh karenanya, *eTourism* dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Relatif murah, karena tidak mengenal konsep promosi *door to door* sehingga keterbatasan dana promosi dan masih lemahnya jaringan pemasaran yang dimiliki selama ini akan diatasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.
2. Memperpendek rantai distribusi, karena teratasi dengan penggunaan teknologi informasi sehingga semua informasi tersedia dalam bentuk layanan Telematika.

a. *Telematika*

Istilah *Telematika* pertama kali digunakan pada tahun 1978 oleh *Simon Nora* dan *Alain Minc* dalam bukunya *L'informatisation de la Societe*. Istilah *Telematika* yang berasal dari kata dalam bahasa Perancis *telematique* merupakan gabungan dua kata: telekomunikasi dan informatika.

Telekomunikasi sendiri mempunyai pengertian sebagai teknik pengiriman pesan, dari suatu tempat ke tempat lain, dan biasanya berlangsung secara dua arah. 'Telekomunikasi' mencakup semua bentuk komunikasi jarak jauh, termasuk radio, telegraf/telex, televisi, telepon, fax, dan komunikasi data melalui jaringan komputer. Sedangkan pengertian Informatika (Inggris: *Informatics*) mencakup struktur, sifat, dan interaksi dari beberapa sistem yang dipakai untuk mengumpulkan data,

memproses dan menyimpan hasil pemrosesan data, serta menampilkannya dalam bentuk informasi.

Jadi pengertian *Telematika* sendiri lebih mengacu kepada industri yang berhubungan dengan penggunaan komputer dalam sistem telekomunikasi. Yang termasuk dalam *Telematika* ini adalah layanan dial up ke Internet maupun semua jenis jaringan yang didasarkan pada sistem telekomunikasi untuk mengirimkan data. *Internet* sendiri merupakan salah satu contoh telematika.

b. *Information Communications Technologies (ICT)*

ICT (Information and Communication Technologies) merupakan konteks bahasa dalam bentuk bahasa inggris akan tetapi dalam bahasa indonesia kita kenal dengan sebutan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Di *The Dictionary of Computers, Information Processing and Telecommunications* (Hariyadi, 1993), *ITC* merupakan Teknologi pengadaan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran berbagai jenis informasi dengan memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir karena adanya dorongan-dorongan kuat untuk menciptakan teknologi baru yang dapat mengatasi kelambatan manusia mengolah informasi.

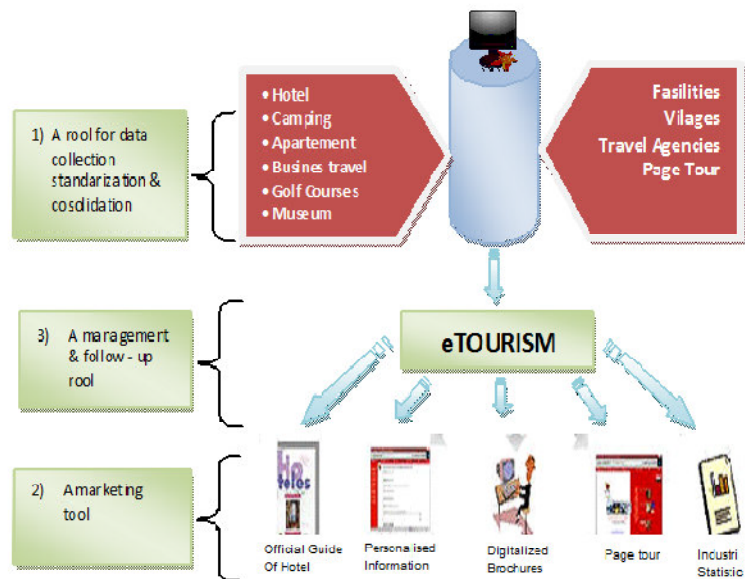
2.2.2 Prinsip *eTourism*

Konsep *eTourism* memiliki prinsip yang diselaraskan dengan pemanfaatannya yaitu dalam peningkatan pembangunan pariwisata. Berdasarkan definisi *eTourism* (Chandiana J, 2005), maka terdapat tiga unsur yang menjadi prasyarat dari *eTourism* yaitu *ICT*, *Tourism* dan *Business*. *eTourism* memerlukan waktu dan proses sosialisasi yang memadai agar para pelaku pariwisata, bisnis, dan pemerintah serta masyarakat mampu memahaminya untuk kemudian mendayagunakan potensinya. Untuk mewujudkan sistem informasi yang baik, teratur dan tersinergi harus memenuhi suatu standar sistem informasi. Standar ini meliputi persyaratan minimal untuk faktor-faktor dari sistem informasi tersebut. Menurut pengertian sistem informasi secara umum, unsur-unsur yang terkandung di dalamnya mencakup manusia, teknologi, prosedur dan organisasi.

2.2.3 Pengembangan *eTourism*

Dari paparan diatas, maka sistem pengembangan kepariwisataan yang berbasis *eTourism* terdiri dari tiga komponen utama yaitu: pengumpulan data, konsolidasi, manajemen serta implementasi, dan yang ke tiga adalah pemasarannya, dari ketiga komponen di bawah ini dapat di gambarkan dalam

(gambar 2.1) :



Gambar 2.1 Konsep Dasar E-Tourism

Berdasarkan *gambar 2.1* terlihat ada tiga tingkatan utama dalam penyusunan sistem *eTourism* yaitu :

- 1) Bagian-bagian koleksi data, yang merupakan dasar dalam melakukan konsolidasi pemilahan. Pada bagian ini terdapat elemen-elemen seperti hotel, tempat rekreasi, restourant, serta event-event penting yang bisa diakses oleh konsumen. Oleh karena itu, pengumpulan data serta penerapan dan konsolidasi menjadi tujuan utama dalam tingkatan pertama.
- 2) Manajemen dan follow-up dalam hal ini mencakup perancangan sistem yang akan disusun berdasarkan bagian-bagian konsolidasi pada tingkatan pertama.

- 3) Mencakup aplikasi ataupun penerapan sistem yang terjadi dalam rangka pemasaran. Tingkatan ketiga pada dasarnya merupakan tingkatan penyampaian dan penyebaran informasi kepada wisatawan.

2.3 Sistem Pemasaran Dan Distribusi Produk Industri Pariwisata.

2.3.1 Pemasaran Pariwisata

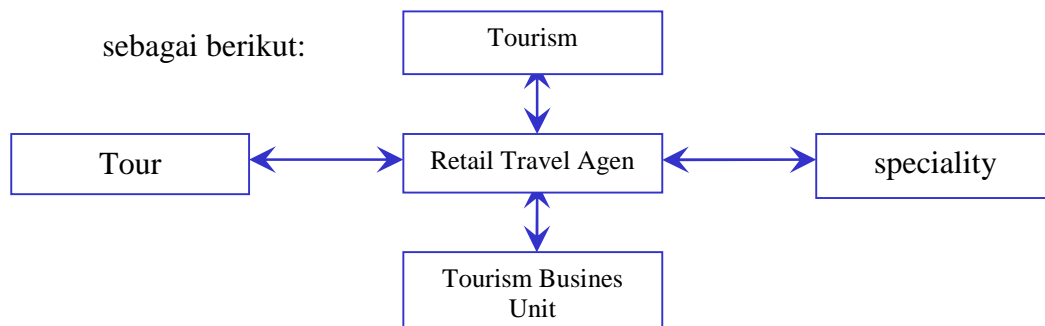
Pemasaran pariwisata, sangat kompleks sifatnya, dibandingkan dengan pemasaran barang-barang yang dihasilkan perusahaan manufaktur yang biasa dikenal. Produk yang ingin dipasarkan sangat terikat dengan supplier yang menghasilkannya, instansi, organisasi atau lembaga pariwisata yang mengelolanya.

Menurut J.Krippendorf dalam bukunya *Marketing Et Tourisme* yang dimaksud dengan Pemasaran pariwisata adalah suatu sistem dan koordinasi yang harus dilakukan sebagai kebijaksanaan bagi perusahaan-perusahaan kelompok industri pariwisata, baik milik swasta atau pemerintah, dalam ruang lingkup lokal, regional, nasional, atau internasional untuk mencapai kepuasan wisatawan dengan memperoleh keuntungan yang wajar". Produk industri yang dipasarkan itu tidak berwujud (*intangible product*), karena itu tidak dapat di pindah kan, dicoba, di tabung atau ditumpuk di gudang dimana hubungan antara penjual dan pembeli berakhir kalau transaksi selesai dilakukan. Pembeli hanya ada hak pakai sementara waktu. Berbeda dengan *tangible pruduct* seperti produk manufaktur, pemindahan hak milik dari penjual kepada pembeli terjadi setelah transaksi selesai (Oka A.Yoeti: 2005).

Hal ini membuat cara pemasaran produk pariwisata lebih sukar dibanding pemasaran produk manufaktur suatu perusahaan. Karena tidak bisa ditabung, produk yang tidak terjual dapat mendatangkan kerugian bagi produsen produk yang bersangkutan, oleh karena itu diperlukan apa yang disebut “*Capacity manajement*” yang fungsi dan tugasnya mengusahakan agar kelebihan kapasitas yang terjadi dapat dikurangi dan tidak menimbulkan kerugian yang lebih banyak.

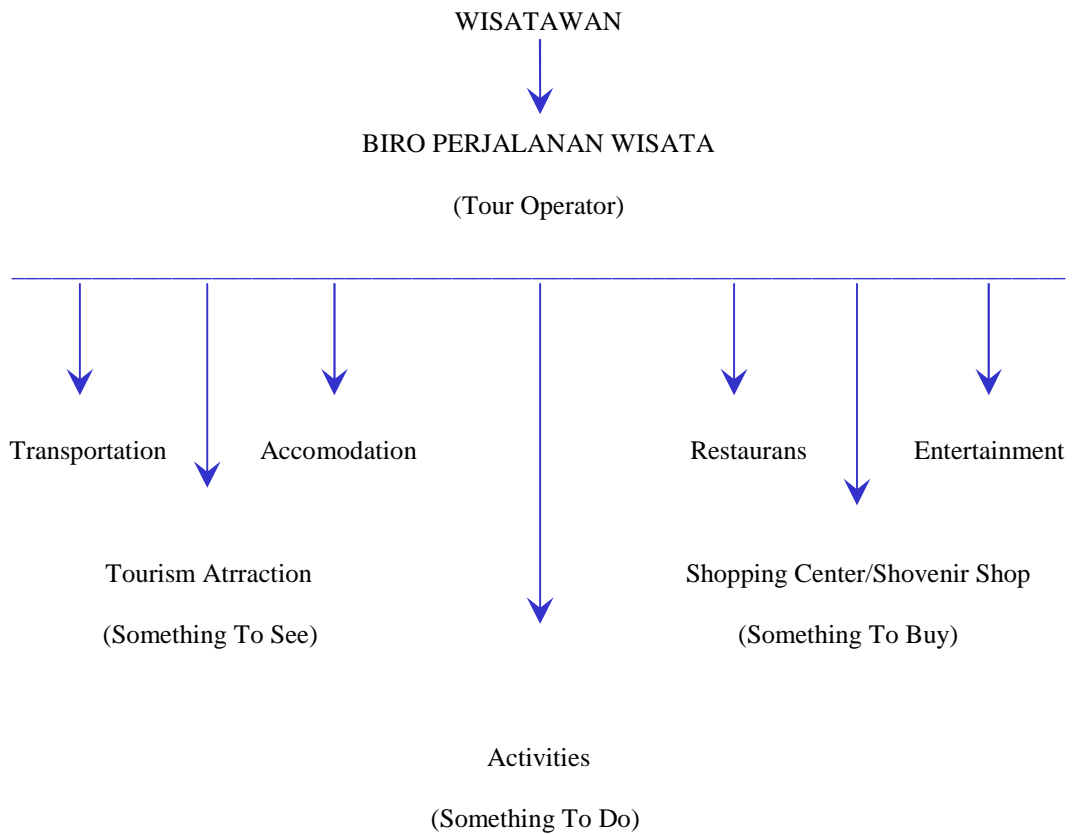
Mengenai sistem distribusi ini berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Mill dan Marrison mengatakan industri pariwisata memiliki kelebihan dari industri lain, perantara penjual berfungsi menjembatani antara produsen dan konsumen, baik untuk konsumen secara pribadi atau rombongan.

Tugas utama perantara adalah menjalin hubungan kerjasama yang saling menguntungkan dengan perusahaan kelompok industri pariwisata kemudian mengemas paket wisata dengan menggunakan *single product* yang nantinya membentuk bermacam-macam paket wisata sesuai target pasar yang dituju. Dapat digambarkan konsep kerangka sistem distribusi sebagai berikut:



Gambar 2.2 Sistem distribusi perjalanan

Namun dalam prakteknya terlihat seperti tampak dalam *gambar 2.3* sebagai berikut:



Gambar 2.3 *Posisi sistem distribusi*

2.3.2 Produk Industri Pariwisata

Untuk memasarkan suatu produk, seorang pemasar harus dan mutlak terlebih dahulu mengetahui secara detail produk yang akan dipasarkannya. Yang dimaksud dengan produk wisata menurut *The Association of International Expert and Scientific in Tourism (AIEST)* dalam tahun 2012 memberi batasan sebagai berikut: “Semua bentuk pelayanan yang dinikmati wisatawan semenjak ia berangkat meninggalkan tempat dimana ia bisa tinggal hingga ia kembali pulang ” dari batasan

yang telah di berikan di atas pada dasarnya di bagi dalam tiga komponen yaitu:

2.3.2.1 *Accessibilities of the tourist destinatio* (akses tujuan wisata)

Yaitu semua yang dapat memberi kemudahan kepada wisatawan untuk datang berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata (DTW) diantaranya adalah:

Infra struktur : *Air port , Seaport, Railways*

Transportasi : *Airline , Bus, taxis, and Tourism buses*

2.3.2.2 *Facilities of the tourist destination* (fasilitas tujuan wisata)

Bila *Accessibility* fungsinya memberi kemudahan untuk berkunjung maka dalam hal fasilitas fungsinya adalah memenuhi kebutuhan wisatawan selama tinggal untuk sementara waktu di DTW yang di kunjunginya diantaranya adalah:

Accomodations units :Hotel, Villas, Appartement

Transportatins at the destinations : Car Rental, Coaches, Taxis

Other Fasilities : Handicarf, Art, Souvenir.

Retail Outlet : Local Travel Agent

2.3.2.3 *Tourist Attractions* (atraksi wisata)

Yaitu semua yang menjadi daya tarik mengapa wisatawan tertarik datang berkunjung ke DTW yaitu alam, budaya, Kesenian Rakyat Produk industri pariwisata itu merupakan kumpulan dari beberapa produk dari perusahaan-perusahaan termasuk kelompok industri pariwisata dalam hal ini bertindak sebagai penyedia jasa

(*supplier*). *Supplier* ini terdiri dari *Transfer servis, hotel acomodation, restourans, Tourist Attractions, Shovenir shop and shopping center*.

2.4 Gambaran umum perjalanan wisata

2.4.1 Klasifikasi perjalanan wisata

Berdasarkan ruang lingkup kegiatan perjalanan, maka perjalanan wisata (*tour*) dapat dibagi dalam beberapa kelompok, diantaranya adalah :

2.4.1.1 Domestik tour

Domestik tour dapat diartikan sebagai perjalanan wisata dengan ruang lingkup masih di dalam suatu negara yang sama (contoh : perjalanan wisata yang dilakukan dari Balikpapan ke Bali). Jika dievaluasi secara global maka bentuk perjalanan ini tidak banyak membawa dampak kepada Negara yang bersangkutan karena perjalanan tersebut bersifat lokal atau masih berada di dalam Negara itu sendiri.

2.4.1.2 Inbound tour

Inbound tour adalah kegiatan perjalanan wisata dimana dilakukan oleh wisatawan asing yang datang mengunjungi Indonesia (contoh : perjalanan wisata yang dilakukan oleh seorang wisatawan asal Belanda ke Indonesia).

Adapun dampak dari inbound tour adalah sebagai berikut :

1. Dampak positif :

- a) Penerimaan devisa Negara

- b) Pembukaan lapangan pekerjaan di Negara yang dikunjungi
- c) Mendorong investor untuk berinvestasi
- d) Meningkatkan popularitas dari keberadaan daerah tujuan wisata
- e) Pertukaran budaya antar bangsa
- f) Tumbuh kesadaran akan pentingnya memelihara budaya bangsa.

2. Dampak negatif :

- a) Terjadinya inflasi
- b) Menurunkan hasil produksi pertanian
- c) Menurunnya peran tempat ibadah karena dijadikan obyek kunjungan wisata
- d) Terjadinya degradasi moral
- e) Komersialisasi budaya maupun adat
- f) Pelanggaran keimigrasian

2.4.1.3 *Outbound tour*

Outbound tour adalah suatu perjalanan wisata yang dilakukan wisatawan asal Indonesia yang melakukan perjalanan ke luar negeri (contoh : perjalanan wisata yang dilakukan oleh wisatawan Indonesia ke Singapura).

Adapun dampak yang ditimbulkan *outbound tour* adalah :

1. Dampak positif :

- a) Menciptakan lapangan kerja
- b) Meningkatkan wawasan tentang budaya dan adat bangsa – bangsa di dunia
- c) Menumbuhkan toleransi
- d) Terjalannya pertukaran budaya antar bangsa

2. Dampak negatif :

- a) Mengurangi devisa Negara
- b) Mengurangi rasa nasionalisme (bagi kalangan tertentu)
- c) Terjadinya degradasi moral
- d) Perubahan gaya hidup yang bertentangan dengan budaya lokal.

2.4.2 Pengertian Biro Perjalanan Wisata (BPW)

Beberapa definisi yang berkaitan dengan BPW adalah sebagai berikut :

- 1) Nyoman S. Pendit memberikan pengertian bahwa BPW adalah perusahaan yang memiliki tujuan untuk menyiapkan suatu perjalanan bagi seseorang yang merencanakan untuk mengadakannya.
- 2) R. S. Damardjati menjelaskan bahwa BPW adalah perusahaan yang khusus mengatur dan menyelenggarakan perjalanan dan persinggahan orang-orang termasuk kelengkapan perjalanannya, dari suatu tempat ke tempat lain, baik di dalam negeri, dari dalam negeri, ke luar negeri atau dalam negeri itu sendiri.

3) Menurut undang–undang No. 10 tahun 2009 pasal 14 huruf (d), disebutkan bahwa BPW merupakan usaha penyedia jasa jasa perencanaan perjalanan atau jasa pelayanan dan penyelenggaraan pariwisata, termasuk penyelenggaraan perjalanan ibadah.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa BPW memiliki tugas dan fungsi penyedia jasa dan penyelenggara wisata salah satunya adalah paket wisata.

2.5 Penjelasan Paket wisata

2.5.1 Pengertian Paket wisata

Paket wisata adalah suatu perjalanan wisata yang direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu travel agent, atau biro perjalanan atas resiko dan tanggung jawab sendiri, yang acara, lamanya waktu wisata, tempat-tempat yang di kunjungi, akomodasi, transportasi, serta makan dan minuman yang telah di tentukan oleh biro perjalanan dalam suatu harga yang telah di tentukan pula jumlahnya (Yoeti, 2005).

2.5.2 Jenis Paket Wisata

2.5.2.1 Dilihat Dari Penyusunannya

Paket wisata ditinjau dari sudut penyusunannya dapat dibedakan menjadi dua yaitu : (suyono, 2000)

a) Ready Made Tour

Ready made Tour adalah wisata paket yang disusun oleh *tour operator* tanpa menunggu permintaan dari calon peserta atau penyusunan produk sepenuhnya atas inisiatif *tour operator* . Jumlah peserta yang akan mengikuti tour

ditentukan atas dasar kebijaksanaan *tour operator* dengan memperhatikan factor pendukung.

b) Tailored Made Tour

Tailored Made Tour adalah wisata paket yang penyusunannya dilakukan setelah adanya permintaan dari calon peserta atau inisiatif muncul dari calon peserta.

2.5.2.2 Dilihat dari Kegiatannya

Dan paket wisata dilihat dari kegiatannya dapat dibedakan menjadi:

1. *Pleasure Tourism* Yaitu paket wisata yang disusun untuk tujuan ingin mengetahui suatu daerah tujuan wisata dalam acara mengisi liburannya guna menghilangkan kepenatan diri atas rutinitas sehari-hari.
2. *Recreation Tourism* Jenis paket wisata yang disusun dengan tujuan utamanya memanfaatkan hari liburannya guna pemulihan kesegaran jasmani maupun rohani.
3. *Cultural Tourism* Paket wisata yang diselenggarakan khusus untuk mengetahui adat-istiadat, gaya dan cara hidup suatu bangsa, sejarah, seni budaya maupun acara keagamaan.
4. *Adventure Tourism* Paket wisata yang dilakukan di alam terbuka untuk melatih ketangkasan jasmani serta menyegarkan rohani dengan mengambil resiko yang cukup membahayakan

keselamatan jiwa dengan dipandu oleh seseorang atau lebih yang berpengalaman.

5. *Sport Tourism* Paket wisata yang dilakukan dalam rangka melatih atau melakukan uji ketangkasan jasmani atau mengikuti pertandingan olah raga di daerah atau di negara lain.
6. *Bussiness Tourism* Paket wisata yang dilakukan dalam rangka melakukan studi kelayakan usaha di daerah atau di negara yang dikunjungi.
7. *Convention Tourism Paket* wisata dalam rangka mengikuti kegiatan atau menghadiri suatu acara konferensi, seminar, pameran atau sejenisnya yang diselingi dengan kegiatan wisata diwaktu senggangnya.
8. *Special Interest Tourism* Paket wisata khusus yang memerlukan keahlian dan kemampuan khusus pula bagi pesertanya dengan klasifikasi jumlah pesertanya yang terbatas seperti pilgrime, terjun payung, gantole atau sejenisnya. Yaitu paket wisata yang disusun untuk tujuan ingin mengetahui suatu daerah itu.

2.5.3 Perhitungan harga wisata

Secara garis besar harga wisata dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$TP = TC + SC$$

Keterangan:

TP : Tour price (Harga wisata)

TC : Total Cost (Jumlah Biaya)

SC : *Surcharge* (keuntungan)

Surcharge dinyatakan dalam persentase tertentu dan diperhitungkan dari jumlah biaya. Guna memudahkan perhitungan, maka hasil akhir yang dicari dari perhitungan ini harga wisata per orang. Untuk biaya dalam perhitungan harga wisata dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu: (Suyitno,2000).

1. Biaya tetap (*fixed cost*)

Biaya tetap adalah biaya yang menjadi tanggungan kelompok wisatawan secara kolektif , besarnya ditentukan oleh besarnya jumlah kelompok, misalnya: tip pengemudi, ongkos parkir, donasi, *tour guide fee*, biaya administrasi dan lain-lain.

2. Biaya tidak tetap (*variable cost*)

Biaya tidak tetap adalah biaya yang merupakan tanggungan peserta secara perorangan. Besarnya ditentukan oleh jumlah peserta misalnya : meals, entrance fee, *air port tax* dan lain-lain.

Berikut format perhitungan harga wisata yang dapat dilihat pada table 2.1

Table 2.1 format perhitungan harga wisata

No	Uraian	Biaya Tetap	Biaya Tidak Tetap
1		(1)	(1)
2	Jumlah Biaya	(1)	(1)
	Biaya per Peserta		(2)
	Surcharge (...%)		(3)
	Harga Per peserta (<i>net price</i>)		(4)
	Dibulatkan		(5)

(Suyitno, 2000)

Keterangan :

- 1) Merinci dan menjumlah biaya tetap dan biaya berubah.
- 2) Menghitung jumlah biaya per orang dengan menggunakan rumus

$$\text{TCP} = ((\text{TFC}/\text{n}) + \text{TVC})$$

Dimana :

TCP : *Total cost Person* (Jumlah biaya per orang)

TFC : *Total Fixed Cost* (Jumlah Biaya Tetap)

TVC : *Total variable Cost* (Jumlah Biaya Tidak Tetap)

n : *Number of participant* (Jumlah peserta).

3. Menghitung Surcharge
4. Menghitung harga wisata per orang (*net price per person*) dengan cara menambah jumlah biaya per orang dengan *surcharge*.
5. Kemudian Dibulatkan

2.6 Pengertian Sistem Informasi

2.6.1 Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*sistema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang

saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut adalah:

1. Batasan Sistem adalah daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan yang lain atau dengan lingkungan luarnya.
2. Penghubung Sistem adalah media penghubung antara suatu sistem dengan sistem lainnya yang dalam gambaran sistem ditunjukkan dengan garis panah.
3. Masukan Sistem (*Input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, bisa berupa program, data lewat keyboard ataupun signal input.
4. Keluaran Sistem (*Output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi suatu keluaran berupa informasi atau data dan sisa pembuangan seperti panas.
5. Pengolah Sistem adalah bagian dari sistem yang mengolah masukan menjadi keluaran.
6. Sasaran sistem adalah tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*) dari sistem tersebut.

Kualitas dari sistem tergantung dari tiga hal, yaitu :

- 1) Akurat yaitu informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.

- 2) Tepat waktu yaitu informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat.
- 3) Relevan yaitu informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya.

2.6.2 *Informasi*

Informasi adalah faktor terpenting dalam sistem untuk pengambilan suatu

keputusan. Definisi dari informasi adalah :

Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data itu sendiri adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input untuk menghasilkan informasi. Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya.

2.6.3 *Sistem Informasi*

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu.

Dalam sistem informasi diperlukan klasifikasi alur informasi, hal ini disebabkan keanekaragaman kebutuhan akan suatu informasi oleh

pengguna informasi. Kriteria dari sistem informasi antara lain, fleksibel, efektif dan efisien.

2.7 Penjelasan Tentang Web

2.7.1 Pengertian www

Teknologi *World Wide Web* (WWW) atau Web mulai berkembang sejak tahun 1990 ketika seorang peneliti bernama Tim Berners-Lee mengimplementasikan sistem manajemen untuk mencegah terjadinya kehilangan informasi dari seluruh struktur penelitian yang dilakukan oleh European Organization for Nuclear Investigation. Perkembangan teknologi Web terkait secara langsung dengan perkembangan Internet. Internet telah menjadi tulang punggung utama dari perkembangan teknologi Web. Pertumbuhan penggunaan Internet berbanding lurus dengan penambahan penggunaan Web sebagai salah satu aplikasi dari Internet. Kenaikan tersebut bahkan telah mencapai angka enam puluh dua persen pertahun. Teknologi Web pada dasarnya adalah sebuah sistem informasi yang berfungsi sebagai perantara. Perantara disini diartikan sebagai suatu program yang bertindak untuk pihak lain atau merupakan suatu proses perubahan atau merupakan proses pertukaran informasi. Dalam hal bertindak sebagai perantara, teknologi Web umumnya dibedakan menjadi dua jenis layanan perantara, yaitu perantara dari sisi penyedia layanan (server) maupun perantara dari sisi pengguna layanan (user). Perantara dari sisi server memiliki tugas untuk melayani pengiriman atau penerimaan data dan informasi dari dan kesisi user.

Sedangkan Web dipandang dari sisi user dapat diartikan sebagai pemberi layanan terhadap permintaan yang diajukan oleh user.

Karakteristik utama dari sebuah Web adalah adanya keterkaitan (interlink) antara satu Web dengan Web lain. Dengan adanya karakteristik tersebut, maka tujuan utama dari “dibuatnya” Web oleh Tim Berners-Lee telah tercapai yaitu mencegah terjadinya kehilangan secara menyeluruh seluruh data karena tidak adanya sistem distribusi data sebagaimana jika dilakukan menggunakan teknologi Web. Selain memiliki karakteristik keterkaitan, teknologi Web juga memiliki ciri khas lain yaitu *evolution* dan *decentralization* yang masing-masing berarti teknologi Web akan selalu berevolusi (*evolution*) dan teknologi Web merupakan teknologi yang tersebar (*decentralization*). Agar teknologi Web selalu berkarakteristik keterkaitan, berevolusi dan terdesentralisasi, pengembangan teknologi Website dibagi menjadi tiga aspek bagian. Bagian pertama adalah aspek representasi atau perwakilan (*representation aspect*) yang memiliki fungsi strukturisasi dan menampilkan kembali (*represent*) segala informasi yang tersimpan dalam Web dalam kapasitasnya sebagai perantara dari sisi server.

Desain dalam pengembangan teknologi Web yang kedua adalah aspek identifikasi (*identification aspect*) yang menggambarkan teknologi Web berfungsi sebagai media identifikasi dan melokalisasikan informasi diseluruh jaringan. Selanjutnya, apabila sebuah informasi dalam jaringan telah distrukturisasikan, ditampilkan kembali (*representing*) kemudian

telah diidentifikasi serta telah disimpan dalam suatu media penyimpanan (*storage*) atau yang lazim disebut sebagai Web Hosting, diperlukan suatu aspek teknologi Web terakhir yaitu aspek interaksi (*interaction*) yang berfungsi untuk mengakses, memperbarui, mengganti, memproses atau saling menukar informasi (*information exchange*) antara jaringan yang satu dengan jaringan lainnya yang saling terinterkoneksi. Interaksi ini merupakan bentuk komunikasi antara user dengan server atau server dengan server yang terjadi melalui jalur transmisi elektronik atau biasa disebut sebagai suatu protokol (*protocol*). Dengan demikian terlihat masing-masing aspek desain tersebut akan menggambarkan seperangkat konsep independensi yang keberadaannya dapat dikombinasikan. Oleh karena itu, aspek representasi, identifikasi, dan interaksi dalam desain teknologi Web merupakan sebuah garis tegak lurus, yang saling terkait. (Hasnul A,2012).

2.7.2 *Pengertian Struktur HTML*

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah markup language yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen hypertext agar dapat berdiri secara independen. Dokumen HTML tersebut dapat berupa representasi dari dokumen berita online, surat elektronik (*e-mail*), perangkat database atau tempat belanja online (*e-shopping*) yang dipresentasikan oleh Web melalui Web browser. Meskipun demikian perlu diketahui, HTML bukanlah bagian dari dokumen itu sendiri melainkan atribut mandiri sebagai faktor representasi dari Web. Secara

sederhana dapat dikatakan dokumen HTML adalah sebuah dokumen yang SGML. Hal tersebut disebabkan karena dokumen HTML memiliki sebuah entitas, struktur dan logika program yang telah sesuai dengan SGML. (Hasnul A,2012).

2.7.3 *Pengertian Appserv Network /Apache*

Untuk membuat sebuah pemrograman web server-site, diperlukan sebuah web server. Ada banyak server yang berkembang dan sering digunakan dalam membangun aplikasi berbasis web seperti misalnya PWS dan IIS yang dipakai oleh ASP-nya Microsoft, Web Server Netscape, Qitami, Caudium, dan Apache. PHP triad menyediakan Apache sebagai HTTP server dalam paketnya.

Pada awalnya, Apache di desain pada Sistem berbasis UNIX tetapi akhirnya berkembang untuk berbagai sistem seperti Microsoft Windows, 2000, NT, 98, dan Selanjutnya seperti di dalam versi UNIX, apache memiliki beberapa hal yang dibutuhkan untuk feature-feature baru dan memiliki API sehingga dapat digunakan dengan lebih mudah bagi pemakainya. Untuk mengetahui tentang Apache secara lebih detail anda dapat mengunjungi situs resmi yang dimilikinya yaitu <http://apache.org/>. (Hasnul A,2012).

2.7.4 *Sekilas Mengenai PHP*

PHP (dulu: Personal Home Page, sekarang PHP: Hypertext Preprocessor) merupakan script untuk membuat suatu aplikasi yang dapat terintegrasikan ke dalam halaman HTML, sehingga suatu halaman web

tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Script PHP merupakan saingan berat dari ASP.

Pada dasarnya memang cara kerja kedua bahasa pemrograman web tersebut memiliki persamaan, yaitu script disisipkan pada HTML dan dijalankan oleh web server. Sebagai sebuah server-side, script PHP juga memiliki keunggulan seperti:

- 1) Source program atau script tidak dapat dilihat dengan menggunakan fasilitas view HTML source, yang ada pada web browser seperti internet Explorer atau semacamnya.
- 2) Script tersebut dapat memanfaatkan sumber-sumber aplikasi yang dimiliki oleh server, seperti misalnya untuk keperluan database connection. Saat ini, PHP sudah mampu melakukan koneksi dengan berbagai database seperti MySQL, Direct MS-SQL, Velocis, IBM DB2, Interbase, PostgreSQL.dBase, FrontBase, Solid, Empress, mSQL, Sybase, FilePro (readonly-Personix, Inc.), Unix dbm, Informixdab bahkan semua database yang mempunyai provider ODBC seperti misalnya Microsoft Access dan lain-lain.
- 3) Pada aplikasi yang dibuat dengan PHP, pada saat server akan mengerjakan script dan hasilnya yang dikirimkan ke web browser. Hal itu akan menyebabkan aplikasi tidak memerlukan kompatibilitas web browser atau harus menggunakan web browser tertentu dan pasti dikenal oleh web browser apapun.

PHP dapat melakukan semua aplikasi program CGI, seperti mengambil nilai form, menghasilkan halaman web yang dinamis, mengirimkan dan menerima cooki. PHP juga dapat berkomunikasi dengan layanan-layanan yang menggunakan protokol IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP dan sebagainya. (Hasnul A,2012).

2.7.5 Internet

Internet berasal dari kata *Interconnection-Networking*, adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap dilihat sebagai media maya yang meliputi bisnis, politik, hiburan, dll. Jadi dengan adanya internet bisa menyiarkan dan mengakses secara langsung baik berita maupun informasi secara *online* ke seluruh penjuru dunia tanpa ada batasan wilayah geografis dari penggunanya.

Internet adalah “suatu sarana atau alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan antar komputer diseluruh dunia tanpa mengenal batas ruang dan waktu dengan menggunakan sarana pembantu yaitu modem yang berfungsi mengubah sinyal digital ke analog begitu juga sebaliknya” (Microsoft Press,1995)

2.7.6 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak pembuat database yang bersifat terbuka atau open source dan berjalan di semua platform baik Linux maupun Windows. MySQL merupakan program pengakses database yang bersifat network sehingga dapat digunakan untuk

aplikasi multi user. MySQL merupakan Relational Database Management System (RDMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License), dimana setiap orang bebas untuk menggunakannya, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersil. (Jugianto, 2001)

MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.

Peran MySQL di dalam sebuah sistem berfungsi sebagai database secara umum untuk memanipulasi data yang kompleks, seperti mencari jumlah data, mencari rata-rata nilai yang ada dalam suatu tabel dan lain-lain. Dengan adanya fungsi memungkinkan kita memanfaatkan server untuk melakukan pemrosesan, '*Server Side Processing*'. Data langsung diproses di dalam server yang memberikan informasi tentang pemakaian server database serta informasi pemakai yang sedang melakukan akses ke dalam server MySQL. Kadang digunakan oleh pemakai untuk mengetahui siapa yang sedang login ke dalam database yang sedang ditinggalkan oleh pemakainya, atau kadang juga kita ingin mengetahui pada saat ini kita sedang memakai account user milik siapa.

2.7.7 Domain

Nama domain (*domain name*) adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama [server komputer](#) seperti [web server](#) atau [email server](#) di [jaringan komputer](#) ataupun [internet](#). Nama domain berfungsi untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke server, selain juga dipakai untuk mengingat nama server yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai [alamat IP](#). Nama domain ini juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah [situs web](#) seperti contohnya "wikipedia.org". Nama domain kadang-kadang disebut pula dengan istilah [URL](#), atau alamat website.

Pada awalnya nama domain hanya dapat dituliskan dengan ke-26 abjad Latin, namun saat ini telah dimungkinkan untuk menggunakan abjad asing dengan [Internasionalisasi nama domain](#).

2.7.8 Hosting

1) Pengertian Hosting

Hosting (disebut juga *Web Hosting* / sewa hosting) adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah website dan sehingga dapat diakses lewat Internet. Data disini dapat berupa file, gambar, email, aplikasi/program/script dan database.

Pengertian Hosting dapat diibaratkan sebagai contoh berikut; sebuah website diibaratkan sama dengan kios/ruangan di Mall.

Manajemen Mall menyewakan ruangan, infrastruktur, listrik, telepon dan fasilitas lainnya agar orang-orang dapat membuka usaha. Setiap kios pengelolanya dapat berbeda, dekorasinya berlainan dan beroperasi masing-masing dengan caranya sendiri.

2) Cara instalasi hosting

Cara install di Cpanel Hosting, Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menginstall di hosting kita, diantaranya adalah:

- a. Dengan Cara Manual
- b. Dengan Bantuan Fantastico
- c. Dengan Bantuan Softaculous

Cara termudah untuk melakukan instalasi di Cpanel hosting kita adalah dengan menggunakan bantuan *fantastico* dan *softaculous*. Dengan bantuan dua tools ini proses dapat dilakukan oleh siapa saja, tidak peduli seorang pemula yang belum begitu mengerti tentang instalasi.

Cara Install di Cpanel Hosting Dengan Bantuan Softaculous:

1. Langkah pertama adalah masuk ke Cpanel hosting anda, namadomain.com/cpanel. Masukkan username dan password Cpanel hosting.

2. Setelah berada di dalam Cpanel, kita bisa scroll ke bagian bawah untuk mencari link untuk Softaculous. Lalu klik link softaculous tersebut dan kita akan diarahkan ke halaman berikutnya.
3. Setelah kita berada di dalam halaman Softaculous, langkah selanjutnya adalah menginstal WordPress nya. Anda akan melihat logo WordPress di halaman instalasi, lalu arahkan kursor mouse ke logo tersebut dan klik **Install**.
4. Setelah itu kita akan masuk ke halaman berikutnya, dimana kita bisa masukkan beberapa data untuk domain yang akan diinstall script WordPress. Masukkan data-data yang diperlukan seperti [nama domain](#), nama blog, deskripsi, admin user name, dan admin password, untuk kolom lainnya biarkan saja default. Oh ya, jangan lupa untuk menyimpan data penting WP admin seperti username dan password untuk login. Periksa kembali data yang kita masukkan, bila sudah yakin klik **Install**. Tunggu proses installasinya, biasanya hanya beberapa detik saja.
5. Setelah proses instalasi selesai, langkah selanjutnya adalah mengecek WP admin kita. Coba masuk ke WP admin dengan mengetikkan namadomain.com/wp-admin di browser, lalu masukkan user name dan password yang sudah dibuat tadi untuk login. Sampai di sini proses instalasi script WordPress ke Cpanel Hosting sudah selesai.

2.8 Database dan DBMS (*Database Management Sistem*)

Pengertian dari database adalah: “Kumpulan dari data yang berhubungan satu dengan yang lainnya yang tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Database perlu disimpan untuk keperluan informasi lebih lanjut dan database perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

Database diakses dan dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak yang disebut DBMS(Database Management Sistem). Ada banyak sekali model-model dari database tersebut diantaranya adalah :

MySQL database MySQL sebagai databasenya yang dijadikan satu paket dengan appserv atau xampp. MySQL sudah ada didalam paketnya untuk melakukan penanganan pengolahan berbasis data. Sebenarnya, pengolahan data tidak harus menggunakan database. PHP juga mengenal pengolahan data dengan menggunakan file teks. Tetapi menyimpan data dalam file biasanya memiliki banyak keterbatasan. File teks tidak memiliki kemampuan untuk mengolah data, misalnya menghitung total nilai, rata rata, dan lain sebagainya.

Demikian juga dalam hal pencarian data. Semakin besar ukuran file, pencarian data yang dilakukan pada “*.TXT” akan menjadi lebih sulit. Untuk itulah diperlukan database. Dengan database, program akan lebih mudah mengendalikan akses terhadap data.

MySQL merupakan *Relational Database Management System (RDBMS)* yaitu hubungan antar tabel yang berisi data-data pada suatu database. Hal tersebut lebih baik daripada jika semua data terkumpul menjadi satu dalam satu tabel.

Kelebihan hal di atas, yaitu dapat mempercepat, pencarian suatu data. Tabel-tabel tersebut di-*link* oleh suatu relasi yang memungkinkan untuk mengkombinasikan data dari beberapa tabel ketika seorang *user* menginginkan menampilkan informasi dari suatu database.

MySQL merupakan database yang dikembangkan dalam bahasa *SQL* (*Structured Query Language*). *SQL* merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara *script* program dengan database server dalam hal pengolahan data. Dengan *SQL* dapat membuat tabel yang nantinya akan diisi dengan data, memanipulasi data (misalnya menambah data, menghapus data, dan mengupdate data), serta membuat suatu perhitungan dengan berdasarkan data yang ditemukan. (Jugianto,2001).