

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pariwisata

Pengertian pariwisata menurut Norval dalam Primadany (2013), adalah keseluruhan kegiatan yang berhubungan dengan masuk, tinggal, dan pergerakan penduduk asing di dalam atau di luar suatu negara, kota, atau wilayah tertentu. Menurut Prayogo (2018) Pariwisata secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari satu tempat ke tempat lain membuat rencana dalam jangka waktu tertentu, untuk tujuan rekreasi dan mendapatkan hiburan sehingga keinginannya terpenuhi.

2.2 Jenis-jenis Pariwisata

Menurut Spillane dalam Ambari (2014:10-11), jenis pariwisata antara lain:

1. Pariwisata untuk Menikmati Perjalanan (*Pleasure Tourism*), jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, mencari udara segar yang baru, memenuhi kehendak ingin tahunya, mengendorkan ketegangan sarafnya, melihat sesuatu yang baru, menikmati keindahan alam, mendapatkan ketenangan dan kedamaian di daerah luar kota.
2. Pariwisata untuk Rekreasi (*Recreation Tourism*), jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang menghendaki pemanfaatan hari-hari liburnya untuk beristirahat menghilangkan keletihan dan kelelahannya, memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohaninya.
3. Pariwisata untuk Kebudayaan (*Cultural Tourism*), jenis pariwisata ini dilakukan karena adanya keinginan untuk mempelajari adat istiadat, kelembagaan, dan cara hidup rakyat daerah lain, selain itu untuk mengunjungi monumen bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu,

pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan, atau untuk ikut serta dalam festival-festival seni musik, teater, tarian rakyat, dan lain-lain.

4. Pariwisata untuk Olahraga (*Sports Tourism*), jenis pariwisata ini dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu :
 1. *Big Sports Event*, yaitu pariwisata yang dilakukan karena adanya peristiwa-peristiwa olahraga besar seperti Olympiade Games, World Cup, dan lain-lain.
 2. *Sporting Tourism of the Practitioner*, yaitu pariwisata olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekan sendiri, seperti pendakian gunung, olahraga naik kuda, dan lain-lain.
5. Pariwisata untuk Urusan Usaha Dagang (*Business Tourism*), perjalanan usaha ini adalah bentuk professional travel atau perjalanan karena ada kaitannya dengan pekerjaan atau jabatan yang tidak memberikan kepada pelakunya baik pilihan daerah tujuan maupun pilihan waktu perjalanan.
6. Pariwisata untuk Berkonvensi (*Convention Tourism*), konvensi sering dihadiri oleh ratusan dan bahkan ribuan peserta yang biasanya tinggal beberapa hari di kota atau negara penyelenggara.

2.3 Perancangan

Pengertian perancangan menurut Soetam Rizky dalam Prasetyo (2016) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Selanjutnya menurut Menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018:5), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru

2.4 Media

Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Menurut

kamus besar bahwa bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Secara etimologi kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. (Suprianto, 2018).

2.5 Promosi

Menurut Laksana (2019:129) promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut. Sedangkan menurut pemikiran Suprianto (2018) dapat diartikan bahwa promosi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu tentang produk baik barang atau jasa, merek dagang atau perusahaan dan lain sebagainya kepada konsumen sehingga dapat membantu pemasaran meningkatkan penjualan.

2.6 Media Promosi

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Anggraini dkk (2022), dapat diambil kesimpulan bahwa media promosi ialah serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk mengomunikasikan keunggulan produk. Pengertian lain dari media promosi adalah media yang dipakai untuk mempromosikan produk. Sedangkan menurut Salmiah dkk (2020) berpendapat bahwa penggunaan media ini harus memperhatikan tujuan promosi dan siapa target konsumennya, agar tepat sasaran.

Media promosi dibagi menjadi 2 jenis dalam periklanan yaitu:

- 1) *Above The Line* (ATL) atau Media Lini Atas.

Pemasaran atau marketing *Above The Line* (ATL) merupakan pemasaran produk atau jasa yang menggunakan media massa. Media yang digunakan biasanya adalah media televisi, radio, media cetak, internet, dan sebagainya. ATL merupakan media tidak langsung yang mengenai audience karena sifatnya yang terbatas pada penerimaan *audience*.

Ciri-ciri *Above The Line* (ATL):

- a. Target *audience* yang luas.
 - b. Lebih untuk menjelaskan sebuah konsep atau ide dan tidak ada interaksi langsung dengan *audience*.
 - c. Media yang digunakan merupakan media massa berupa TV, radio, majalah, Koran, billboard, dan sebagainya.
- 2) *Below The Line* (BTL) atau Media Lini Bawah.

Below The Line (BTL) merupakan aktifitas marketing atau promosi yang dilakukan ditingkat retail atau konsumen dengan salah satu tujuannya adalah merangkul konsumen agar tertarik dengan suatu produk. BTL merupakan media langsung yang mengenai *audience*, contohnya: program bonus atau hadiah, event, pembinaan konsumen, dan sebagainya.

Ciri-ciri *Below The Line* (BTL):

- a. Target *audience* terbatas.
- b. Media atau kegiatannya memberikan *audience* kesempatan untuk merasakan, menyentuh atau berinteraksi, bahkan langsung membeli.
- c. Media yang digunakan adalah *event, sponsorship, sampling, point of sale (POS) materials, consumer promotion*, dan sebagainya (Pratama, 2013).

2.7 Web

“Website” atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui alur koneksi internet” (Abdullah et al., 2016). Sedangkan menurut (Yuhfizar, 2013) menyatakan “Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan”. Kemudian menurut (Muhyidin et al., 2020) menyatakan “Website merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di

internet)”. Selanjutnya menurut (Doni & Rahman, 2020) Website adalah sekumpulan dokumen yang berada pada server dan dapat dilihat oleh user dengan menggunakan browser. Dokumen itu bisa terdiri dari beberapa halaman. Tiap-tiap halamannya memberi informasi atau interaksi yang beraneka ragam. Informasi atau interaksi yang beraneka ragam. Informasi dan interaksi itu bisa berupa tulisan, gambar atau bahkan dapat ditampilkan dalam bentuk video, animasi, suara, dan lain-lain. Jadi dari keempat sumber diatas dapat disimpulkan bahwa website merupakan suatu kumpulan halaman-halaman informasi dalam bentuk data digital berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet.

2.8 Wisata Alam

Menurut Suwantoro (1997, dalam Utami, 2017), wisata alam adalah bentuk kegiatan wisata alam yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan tata lingkungan. Wisata alam memiliki sumber daya yang berasal langsung dari alam. Selain itu, wisata alam berpotensi dan berdaya tarik bagi wisatawan serta kegiatannya ditujukan untuk pembinaan cinta alam, baik dalam kegiatan alam maupun setelah pembudidayaan. Menurut Marpaung (2002, dalam Utami, 2017), wisata alam menggunakan pendekatan *environmental planning approach*. Penekanan dari pendekatan ini adalah pada konservasi lingkungan tetapi memperhatikan kebutuhan pengunjung akan fasilitas dan kebutuhan dalam melakukan aktivitasnya. Wisata alam dapat berupa, pantai, gunung, pemandangan alam dan wisata bahari atau wisata tirta.

2.9 Taman Wisata Alam

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya, taman wisata alam adalah kawasan pelestarian alam yang dimanfaatkan terutama untuk wisata alam dan rekreasi. Menurut Citra (2016) bahwa taman wisata alam yaitu hutan wisata yang mempunyai berbagai keindahan alam, baik

keindahan flora dan fauna maupun keindahan alam itu sendiri yang mana memiliki keunikan corak untuk kepentingan rekreasi dan kebudayaan.

2.10 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan. (Agustini dan Kurniawan, 2019). Visual Studio Code juga terintegrasi dengan paket manajer dan repositori, dan membangun tugas-tugas umum lainnya untuk dilakukan setiap hari supaya alur kerja lebih cepat VS Code terdapat Git, dan memberikan alur kerja dan sumber Git yang hebat dan terintegrasi dengan Editor (Kahlert & Giza, 2016).

2.11 PHP


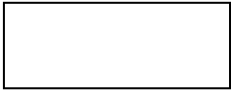
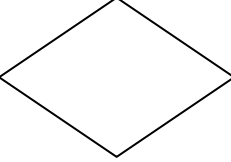


Hypertext Preprocessor (PHP) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis data kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML (Supono & Putratama, 2018:1). PHP juga disebut sebagai pemograman Server Side Programming, dikarenakan PHP bersifat *Open Source* atau bahasa dengan hak cipta terbuka, atau dengan kata lain pengguna diperbolehkan untuk mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya (Supriyanta dan Nisa,2015).

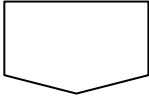
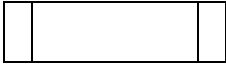
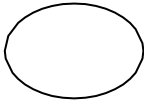



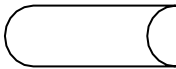
2.12 Flowchart

Menurut Nurmalina (2017 : 86) *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu flowchart juga berguna sebagai fasilitas

untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. Menurut Adelia (2011. dalam Yogi 2016) *Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Flowchart* adalah bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. *Flowchart* digunakan untuk merepresentasikan maupun mendesain program. Oleh karena itu *flowchart* harus bisa merepresentasikan komponen-komponen dalam bahasa pemrograman.

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Fungsi
Simbol Terminator 	Permulaan/akhir program
Simbol Process 	Proses penghitung/ proses pengolahan data
Simbol Decision 	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
Simbol <i>Input/Output</i> 	Proses <i>input/output</i> data
Simbol <i>Arrows</i> 	Arah aliran program

<p>Simbol <i>Off-line Connector</i></p> 	<p>Penghubung bagianbagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda</p>
<p>Simbol <i>Predefined Process</i></p> 	<p>Permulaan sub program</p>
<p>Simbol <i>Connector</i></p> 	<p>Penghubung bagian bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman</p>
<p>Simbol <i>Preparation</i></p> 	<p>Proses inisialisasi/pemberian harga awal</p>
<p>Simbol <i>Magnetic-tape Unit</i></p> 	<p>Menyatakan input berasal pita <i>magnetic</i> atau <i>output</i> disimpan ke pita <i>magnetic</i></p>
<p>Simbol <i>Document</i></p> 	<p>Menyatakan <i>input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau <i>output</i> dicetak ke kertas</p>
<p>Simbol <i>Punched Card</i></p> 	<p>Menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i></p>

2.13 Penelitian Terdahulu

Guna menghindari adanya plagiarisme beberapa hasil penelitian dan publikasi yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penerapan Website Sebagai Sarana Promosi Wisata Budaya pada Kabupaten Lombok Timur	Aris Sudianto (2018)	Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode teknik survey dimana data dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara dengan pihak terkait,serta studi literatur yang berhubungan dengan masalah yang di angkat.	Dengan menggunakan website sebagai media sarana promosi wisata budaya dapat mengurangi biaya promosi yang digunakan dalam mempromosikan objek wisata budaya di kabupaten lombok timur, selain itu juga dengan menggunakan website para wisatawan dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui secara cepat tentang objek wisata budaya yang ingin diketahui tanpa harus bersusah payah mencari informasi di tempat lain hal ini dapat mendorong pariwisata di pulau lombok khususnya lombok timur menjadi meningkat.
2.	Perancangan Media Promosi Berbasis Web Dengan Metode Waterfall	Nofri yudi Arifin (2017)	Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Model <i>Waterfall</i> . Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: <i>System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing</i> dan <i>Maintenance</i> .	Menjelaskan bahwa : 1. Sistem informasi pada Rendi Barbershop dirancang menggunakan bahasa pemrograman berbasis <i>web</i> seperti <i>html, PHP, dan MySQL</i> . Fitur yang diperoleh dari rancangan ini berupa informasi yang terdapat pada Rendi Barbershop guna meningkatkan jumlah pelanggan yang datang. 2. Implementasi sistem yang dirancang dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan menjadikan sistem informasi yang ada menjadi lebih optimal.

3.	Perancangan Media Promosi Objek Wisata Taman Air Gua Sunyaragi Di Cirebon	Ivoni Putri Damayanti, Bijaksana Prabawa (2017)	Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengamatan langsung, wawancara kepada pengelola dan pemandu Taman Air Gua Sunyaragi, studi pustaka dan kuesioner kepada pengunjung dan responden yang dapat mewakili target khalayak sasaran. Kemudian penulis juga melakukan analisis SWOT dan matriks perbandingan untuk mengetahui potensi lebih lanjut sebagai landasan perancangan.	Dengan adanya perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu pengelola untuk mempromosikan objek wisata budaya Taman Air Gua Sunyaragi, dan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas bahwa Cirebon memiliki objek wisata budaya bersejarah yang harus dilestarikan keberadaannya.
4.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo	Raysa Puteri Ardhiyani , Herry Mulyono (2018)	Metode yang digunakan oleh peneliti adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan mysql, merancang antar muka menggunakan Macromedia Dreamweaver dan PHP, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web.	Hasil perancangan berupa sitem informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan wisata Kabupaten tebo selanjutnya dengan adanya perancangan desain web ini diharapkan adanya proses perancangan serupa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih lengkap dari karya yang ada.

5.	Penerapan Perancangan Promosi Berbasis Website Dalam Meningkatkan Informasi Pemasaran Pariwisata di Banggai Kepulauan	M. Zikran R Nurdin (2021)	Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah kualitatif, dengan metode deskriptif. Data yang digunakan adalah data primer dengan melakukan wawancara dengan key informan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya perancangan website pariwisata di Kabupaten Banggai Kepulauan dapat memberikan informasi bagi wisatawan atau pengguna dalam hal informasi wisata, kuliner, travel agent, transportasi, budaya dan sejarah, penginapan dan oleh-oleh khas daerah. Hal ini juga dibuktikan dengan tanggapan para pemangku kepentingan melalui penyebaran kuesioner.
----	---	---------------------------	---	--

(Sumber Data: Olahan Peneliti, 2023)

Dari kelima penelitian tersebut, penelitian terdahulu ini menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya. Namun, terdapat perbedaan dalam penelitian terdahulu terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan antara lain:

1. Aris Sudianto (2018), “Penerapan Website Sebagai Sarana Promosi Wisata Budaya pada Kabupaten Lombok Timur”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian saat ini, persamaan tersebut terletak pada hasil dari penelitian yang menghasilkan sebuah sistem informasi atau aplikasi berbasis web yang berguna untuk membantu calon wisatawan mendapatkan informasi terkait wisata budaya yang ada di kabupaten Lombok Timur. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah ruang lingkup wilayah yang menjadi objek penelitian, dimana penelitian ini ruang lingkungannya meliputi sebuah kabupaten sedangkan penelitian saat ini hanya dalam sebuah tempat wisata.
2. Nofri Yudi Arifin (2017), “Perancangan Media Promosi Berbasis Web Dengan Metode Waterfall”. Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah metode yang digunakan yaitu deskriptif, tahapan-tahapan dan hasil dari penelitian yang menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang menjadi media promosi sebuah produk atau layanan. Kemudian yang menjadi perbedaan diantara penelitian ini adalah

tempat dan ruang lingkup serta jenis layanan yang dipromosikan didalam aplikasi berbasis web tersebut.

3. Ivoni Putri Damayanti, Bijaksana Prabawa (2017), “Perancangan Media Promosi Objek Wisata Taman Air Gua Sunyaragi Di Cirebon”. Persamaan yang ada dari penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah tujuan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media promosi terhadap objek wisata tertentu. Sedangkan perbedaan yang ada terletak pada metode penelitian dimana pada penelitian ini menggunakan metode kuisioner serta bentuk-bentuk media promosi yang dihasilkan terdiri dari berbagai macam bentuk media promosi.
4. Raysa Puteri Ardhiyani, Herry Mulyono (2018), “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo”. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah hasil penelitian yang sama yaitu menghasilkan media promosi berbasis web yang berisi tentang informasi tempat wisata yang juga berisi daya tarik wisata yang mampu menarik minat pengunjung. Sedangkan perbedaan yang ada adalah sistem media promosi berbasis web yang memiliki banyak fungsi sistem bagi *admin* yang seharusnya tidak perlu disertakan.
5. M. Zikran R Nurdin (2021), “Penerapan Perancangan Promosi Berbasis Website Dalam Meningkatkan Informasi Pemasaran Pariwisata di Banggai Kepulauan”. Persamaan yang ada pada penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, serta tahapan dalam pembuatan website promosi. Selanjutnya yang menjadi perbedaannya ialah pada penelitian ini tidak hanya menghasilkan tapi juga menerapkan dan kemudian meminta respon dari beberapa pihak yang berhubungan atau terkait dengan penelitian ini.