



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Kadir (2019:2) “Komputer adalah Mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program”.

Menurut Matondong, dkk. (2019:1) “Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah informasi menurut prosedur yang telah dirumuskan, yang pada mulanya pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak hanya berhubungan dengan matematika”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kadir (2019:2) “Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai”.

Menurut Maulana (2017:21) “Perangkat lunak merupakan abstraksi fisik yang memungkinkan kita untuk berbicara dengan mesin perangkat keras”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa perangkat lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud.



2.1.3 Pengertian Sistem

Menurut Kristanto (2018:1) “Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

Menurut Yakub dalam Ermatita (2016:967) “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran dan maksud.

2.1.4 Pengertian Internet

Menurut Matondang, dkk. (2019:15) “Internet merupakan singkatan dari *interconnected network*, internet juga bisa diartikan sebagai jaringan komunikasi global yang terbuka dan juga menghubungkan jutaan atau miliaran jaringan komputer berbagai tipe dan jenis dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit, dan lain sebagainya”.

Menurut Wiyanto, dkk. dikutip Ardianto dan Akbar (2017:135) “Internet adalah suatu jaringan komputer raksasa yang saling terhubung dan dapat saling berinteraksi”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung satu dengan lainnya yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia.

2.1.5 Metode Pengembangan Sistem

Sukanto dan Shalahuddin (2018:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Sekuensial linier mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan



pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

b. Desain Sistem

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain

d. Pengujian.

Black Box Testing atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program. Dalam pengujian ini, *tester* menyadari apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana melakukannya. Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional – yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil actual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.



2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

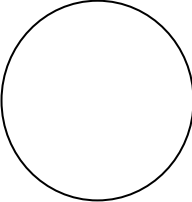
Sukamto dan Shalahuddin (2018:69) menyatakan “*Data Flow Diagram* adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. DFD berguna untuk perancangan sistem yang berorientasi pada alur data sehingga dapat digunakan untuk penggambaran analisa. DFD juga berguna sebagai rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh pembuat sistem kepada pemakai program.

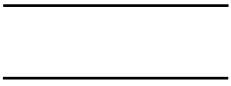


Adapun simbol–simbol atau notasi–notasi yang menggambarkan *Data Flow Diagram* (DFD), sebagai berikut:

1. Teknik Edward Yourdon dan Tom DeMarco

Tabel 2.1 Simbol–simbol *Data Flow Diagram* (DFD) menurut Edward Yourdon dan Tom DeMarco

No.	Notasi	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harus menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.



No.	Notasi	Keterangan
2.		<p>File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel–tabel basis data yang dibutuhkan, tabel–tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel–tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)).</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>External Entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:71-72)



Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membentuk DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul–modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul–modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 dan seterusnya.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

DFD Level 3, 4, 5, dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5, dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.2.2 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:53) “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional”.

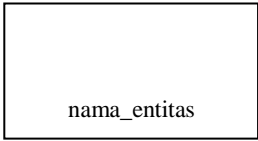
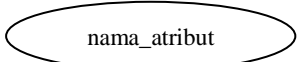
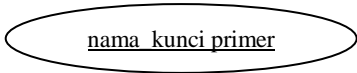
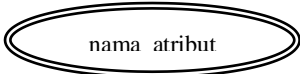
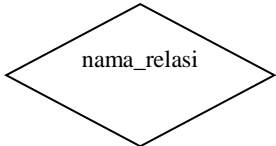
Penggambaran ERD digunakan untuk pengujian pada model yang telah dibuat dan dapat mengabaikan proses yang sudah dibuat hanya dengan menggambar ERD, menjelaskan hubungan-hubungan antar data-data dalam basis data berdasarkan objek–objek dasar data yang memiliki hubungan yang dihubungkan oleh suatu relasi, dan untuk mendokumentasikan data-data yang ada



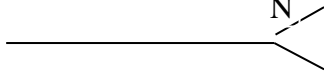
dengan cara mengidentifikasi setiap entitas dari data-data dan hubungannya pada suatu ERD itu sendiri.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD), yaitu:

Tabel 2.2 Simbol–Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas/ <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan tersimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut Kunci Primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut Multinilai/ <i>Multivalued</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.



No.	Simbol	Deskripsi
6.	Asosiasi/Association 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya punya <i>multiplicity</i> ke-mungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas yang lain disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin, 2018:50-51)

2.2.3 Pengertian Flow Chart

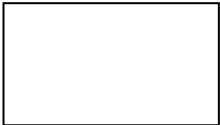
Murhada dan Giap (2011:112-113), “Flowchart adalah bagian-bagian yang mempunyai arus menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah, merupakan cara penyajian dari suatu algoritma”.

Menurut Kadir (2017:36), “Diagram Air (*Flowchart*) merupakan cara lain untuk menuangkan algoritma”.

Fungsi *Flow Chart* digunakan untuk menganalisa, mendesain, mendokumentasikan dan manajemen sebuah proses atau program di berbagai bidang. Secara khusus, *Flow Chart* berfungsi untuk membantu menggambarkan situasi apa yang sedang terjadi dan yang akan terjadi dari sebuah simbol dan tanda penghubungnya. Selain itu, *Flow Chart* ini mampu memperjelas sebuah alur dari suatu sistem baik itu kekurangan atau kelebihan dari berbagai proses di dalam tahapan suatu sistem.

Adapun simbol–simbol yang sering digunakan dalam *Flow Chart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Simbol–Simbol *Flow Chart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
Processing Symbols			
1.		Simbol Offline Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.



2.		Simbol Manual	Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual).
3.		Simbol Decision/logika	Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya/tidak.
4.		Simbol Predefined Proses	Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
5.		Simbol Terminal	Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
6.		Simbol Keying Operation	Untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.
7.		Simbol Offline Storage	Untuk menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
8.		Simbol Manual Input	Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.
Flow Direction Symbols			
1.		Simbol arus / flow	Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses.
2.		Simbol Communication link	Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data/informasi dari suatu lokasi ke lokasi lainnya.
3.		Simbol Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang sama.



4.		Simbol Offline Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/lembar yang berbeda.
Input / Output Symbols			
1.		Simbol Input-output	Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
2.		Simbol Punched Card	Untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output dituliskan ke kartu.
3.		Simbol Magnetic-tape Unit	Untuk menyatakan input berasal dari pita magnetic atau output disimpan ke pita magnetic.
4.		Simbol Disk Storage	Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
5.		Simbol Document	Untuk mencetak laporan ke printer.
6.		Simbol Display	Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, komputer).



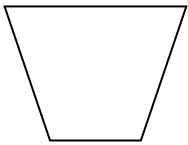
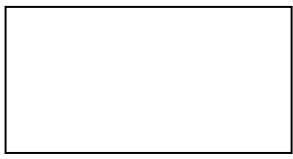
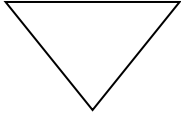
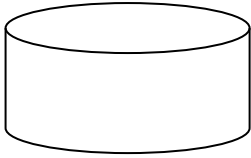

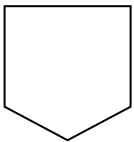
(Sumber: Murhada dan Giap, 2013:268)

2.2.4 Pengertian *Block Chart*

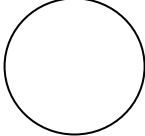

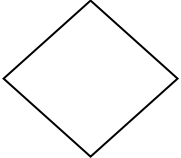


Kristanto (2018:75), “*Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol–simbol tertentu”. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Adapun simbol–simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan.
2.		Multi dokumen
3.		Proses manual
4.		Proses yang dilakukan oleh computer
5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain



No	Simbol	Keterangan
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12.		Layar peraga (<i>monitor</i>)
13.		Pemasukkan data secara manual

(Sumber: Kristanto, 2018:75-77)

2.2.5 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Sukanto dan Shalahuddin (2018:69) menyatakan “Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”. Kamus data biasanya berisi:

1. Nama, nama dari data
2. Digunakan pada, merupakan proses–proses yang terkait data
3. Deskripsi, merupakan deskripsi data
4. Informasi tambahan, seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.



Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir ke sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan database. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di *Data Flow Diagram* (DFD).

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut:

Tabel 2.5 Simbol-simbol Kamus Data (*Data Dictionary*)

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik ... atau...
4.	{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:74)

2.3 Teori Program

2.3.1 Pengertian PHP

Madcoms (2016:2), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis”.

Nugroho (2013:153), “PHP itu adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (*website*, blog, atau aplikasi web)”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa PHP merupakan salah satu pemrograman web *server-side* yang digunakan untuk membuat suatu aplikasi dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.



2.3.2 Pengertian XAMPP

Menurut Riyanto (2011:1) “XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP”.

Menurut Madcoms (2016:186) “XAMPP adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, Php MyAdmin, PHP, Perl, Filezilla dan lain-lain”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah paket PHP berbasis *Open Source* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis PHP.

2.3.3 Pengertian MySQL

Menurut Rusmawan (2019:97) “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Databas Management System*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia”.

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:175) “MySql Adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web. Contog DBMS lainnya adalah : PostgreSQL (freeware), SQL Server, MS Access dari Microsoft, DB2 dari IBM, Oracle dan Oracle Corp, Dbase, FoxPro dsb”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user.

2.4 Teori Judul

2.4.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Sujatmiko (2012: 23) “Aplikasi adalah Program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft excel”.



Menurut Siregar dkk (2018:113) “Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas tertentu untuk pengguna.

2.4.2 Pengertian Pemesanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online “Pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan”.

Menurut Sarwindah (2016) “Pemesanan adalah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli.

2.4.3 Pengertian Perjalanan

Menurut Yunisa (2017:382) “Perjalanan adalah perihal berjalan (cara, gerakan, dan sebagainya) berjalan; kepergian dari suatu tempat ke tempat lain dan sebagainya; jarak (jauh) yang dicapai dengan berjalan dalam suatu waktu yang tertentu; perbuatan; kelakuan; tingkah laku; sejalan *n* sama jalannya (arahnya, tujuannya); setujuan; seiring setujuan (tentang pikiran, kemauan, tujuan); sejajar (tentang gadis); *dua garis~*”.

Menurut Kamus Besar Online “Perjalanan adalah kegiatan bepergian meninggalkan tempat kediaman untuk mengunjungi obyek wisata dan atau bukan obyek wisata dengan menginap di akomodasi komersial, dan atau lebih besar atau sama dengan 24 jam, dan atau jarak perjalanannya lebih besar atau sama dengan 100 km dengan atau tanpa menggunakan alat angkutan, secara perorangan (sendiri) ataupun berkelompok (rombongan)”.



Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa perjalanan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok manusia ke suatu tempat untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya.

2.4.4 Pengertian Haji

Menurut Hamid (2017:663) “Haji adalah berkunjung ke tanah suci, untuk melaksanakan serangkaian amal ibadah sesuai dengan syarat rukunnya”.

Menurut Zulkifli (2017:219) “Haji adalah menyengaja mengunjungi Ka’bah untuk mengerjakan ibadah yang meliputi thawaf, sa’i, wuquf dan ibadah-ibadah lainnya untuk memenuhi perintah Allah SWT dan mengharap keridhaan-Nya dalam masa yang tertentu.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa haji adalah bentuk ritual tahunan bagi kaum muslim yang mampu secara material, fisik, maupun keilmuan dengan berkunjung ke beberapa tempat di Arab Saudi dan melaksanakan beberapa kegiatan pada satu waktu yang telah ditentukan yaitu pada bulan Dzulhijjah.

2.4.5 Pengertian Umroh

Menurut Alim (2018:219) “Umroh adalah ziarah yang berarti mengunjungi; dan *qashdu* yang berarti niat, maksud, tujuan dan sengaja”.

Menurut Zulkifli (2017:231) “Umroh adalah mengunjungi Ka’bah atau meramaikan Masjidil Haram”.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa umroh adalah berkunjung ke tanah suci atau Baitullah dengan tujuan mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan memenuhi syarat tertentu yang telah ditetapkan oleh syara’, dan waktunya boleh kapan saja tidak ditentukan seperti halnya haji.



2.4.6 Pengertian Judul Secara Keseluruhan

Aplikasi Pemesanan Perjalanan Haji dan Umroh pada PT. Azzahra Mumtaza adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memberikan kemudahan bagi calon jamaah dan masyarakat umum untuk mencari informasi yang berhubungan dengan Haji dan Umroh, melakukan pendaftaran, dan melakukan pembayaran pada PT. Azzahra Mumtaza.