

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. SISTEM INFORMASI**

Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksananya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk. [9]

Sistem Informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai. [9]

Sistem Informasi adalah kumpulan elemen-elemen atau sub sistem yang disatukan yang saling berkaitan atau berhubungan untuk mengelola data sehingga menjadi berarti bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan di saat ini atau di masa yang akan datang. [9]

Dari pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan tertentu.

#### **B. PARIWISATA**

Parwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan diluar tempat dimana mereka biasa hidup dan bekerja dan juga kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di suatu tempat tujuan. [3]

Pariwisata adalah kegiatan perpindahan orang untuk sementara waktu ke destinasi diluar tempat tinggal dan tempat bekerjanya dan melaksanakan kegiatan selama di destinasi dan juga penyiapan-penyiapan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan mereka. [3]

Pariwisata berasal dari dua kata yaitu Pari dan Wisata. Pari dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan Wisata dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "reavel" dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu maka kata "pariwisata" dapat juga diartikan sebagai perjalanan yang

dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain yang dalam bahasa Inggris disebut juga dengan istilah “Tour”. [3]

Menurut undang-undang no 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, bahwa keadaan alam, flora, dan fauna sebagai karunia tuhan yang maha esa, serta peninggalan sejarah, seni, dan juga budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan sumber daya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk peningkatan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat sebagaimana terkandung dalam Pancasila dan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. [3]

Definisi pariwisata memang tidak pernah persis diantara para ahli. Pada dasarnya pariwisata merupakan perjalanan dengan tujuan untuk menghibur yang dilakukan diluar kegiatan sehari-hari yang dilakukan guna untuk memberikan keuntungan yang bersifat permanen ataupun sementara. Tetapi apabila dilihat dari segi konteks pariwisata bertujuan untuk menghibur dan juga mendidik.

### C. SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

System Usability Scale merupakan metode yang digunakan untuk menilai suatu produk dengan mengukur tingkat usability. SUS sampai saat ini cukup populer dan serign kali digunakan atau dipilih sebagai metode dalam suatu penelitian usability produk. Awalnya SUS dibuat oleh seorang bernama John Brooke pada tahun 1986, dimana SUS ini memungkinkan untuk mengevaluasi berbagai macam produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat selular, situs web dan aplikasi *mobile*. [10]

SUS menggunakan kuesioner dengan 10 pernyataan untuk menilai suatu produk. Dengan jumlah pernyataan yang cukup banyak maka dalam menyelesaikan pernyataan SUS waktunya hanya membutuhkan 3 hari. Dalam menjawab pernyataan sus digunakan skala *likert* yaitu dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. [10]

**Tabel 2. 1 Pernyataan System Usability Scale (SUS) John Broke 1995**

1.	Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi Tegal Bahari
2.	Saya menemukan bahwa aplikasi Tegal Bahari, tidak harus dibuat serumit ini
3.	Saya pikir aplikasi Tegal Bahari mudah untuk digunakan

4.	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang untuk dapat menggunakan aplikasi Tegal Bahari
5.	Saya menemukan berbagai fungsi pada aplikasi Tegal Bahari diintegrasikan dengan baik
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi Tegal Bahari
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi Tegal Bahari dengan cepat
8.	Saya menemukan aplikasi Tegal Bahari sangat rumit untuk digunakan
9.	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi Tegal Bahari
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi Tegal Bahari

**Tabel 2. Variable Skala Likert**

No	Skala Likert	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Ragu - Ragu	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut memiliki arti masing – masing. Jika di artikan berdasarkan Acceptability Ranges, arti tersebut dapat dilihat pada table berikut :

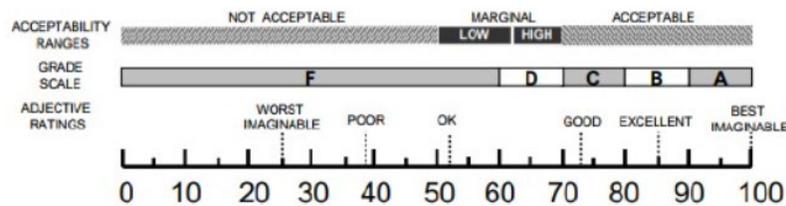
**Tabel 2. 2 Arti Skor**

Skor SUS	Arti Skor
0-50,9	Not Acceptable

51-70,9	Marginal
71-100	Acceptable

Selain penafsiran berdasarkan *Acceptable Range* yang ditunjukkan pada Tabel 2.3, terdapat opsi lain untuk menafsirkan hasil SUS dan langkah langkahnya di jabarkan yaitu :

*Grade Scaled* , dibagi kedalam 5 grade yaitu A (90-100), B (80-89), C (70-79), D (60-69), dan F (<60). *Adjective Rating*, menggambarkan nilai SUS yang awalnya angka menjadi kata sifat. Skala peringkat *Adjective* : Worst imaginable, Awful, Poor, Baik, Good, Excellent, dan Best Imaginable.



Gambar 2. 1 Interpretasi Skor SUS