



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Pencarian *Entertainment*

2.1.1. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Jogiyanto, 2005). Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata. Kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan elemen yang saling berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

2.1.2. Pencarian

Pencarian atau yang biasa disebut dengan Algoritma pencarian merupakan sebuah algoritma yang menerima masukan berupa sebuah masalah dan menghasilkan sebuah solusi untuk masalah tersebut, yang biasanya didapat dari evaluasi beberapa kemungkinan solusi. Sebagian besar algoritma yang dipelajari oleh ilmuwan komputer adalah algoritma pencarian. Himpunan semua kemungkinan solusi dari sebuah masalah disebut ruang pencarian. (Wikipedia, 2016)

2.1.3. Sistem Pencarian dan *Entertainment*

Sistem pencarian *entertainment* merupakan sebuah sistem pencarian yang dikhususkan hanya untuk mencari tempat-tempat *entertainment* atau hiburan pada suatu daerah tertentu. Jadi, sistem ini digunakan sebagai media pencarian tempat-tempat *entertainment* yang ada disekitar tempat pengguna menggunakan sistem ini dan hanya dikhususkan untuk menampilkan lokasi tempat *entertainment* tersebut dengan menggunakan *web browser*.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa sistem pencarian *entertainment* sebagai program yang dapat digunakan hanya dengan *web browser* karena sistem pencarian *entertainment* ini berbasis *web*. Maka dari itu sistem pencarian *entertainment* ini dapat digunakan melalui *mobile* ataupun *desktop*. Kemudian sistem pencarian *entertainment* ini juga dapat memudahkan untuk memilih tempat-tempat *entertainment* yang ada sesuai dengan keinginan pengguna.

2.2. *Web Browser*

Web Browser adalah metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara, maupun video yang memiliki kelebihan untuk menghubungkan satu dokumen dengan dokumen lainnya (Yuhefizar, 2009). Maka dapat disimpulkan bahwa *web browser* merupakan suatu metode yang digunakan untuk menampilkan informasi di internet, berupa teks, gambar, suara maupun video yang saling berhubungan dari satu dokumen dengan dokumen lainnya.

2.2.1. Fitur *Web* dan Penjelajah *Web*

Penjelajah web dapat dibedakan melalui fitur-fitur pendukungnya, biasanya penjelajah modern dan halaman *web* menggunakan banyak fitur atau teknik yang tidak ada pada masa-masa tertentu (Wikipedia, 2016). Berikut daftar dari beberapa elemen dan fitur-fitur yang ada di dalam penjelajah *web*:

- a) *ActiveX*
- b) *Autocompletion* (Pengisian otomatis) *URL* dan formulir data
- c) Markah buku untuk mengikuti lokasi yang seing diakses
- d) *Cascading Style Sheets (CSS)*
- e) Kuki yang membolehkan sebuah *website* untuk mengetahui seorang pengguna lama
- f) Tombolok *web* adalah halaman *web* “disimpan” dalam memori ketika kita membukanya agar dapat diakses lagi walaupun sedang *offline*
- g) *Digital certificate* (Setifikat Digital)
- h) Pemuatan gambar menggunakan format gambar yang sudah terkenal seperti *GIF, PNG, JPEG, SVG*
- i) *Flash*
- j) *Favicon*
- k) *Font*, ukuran, warna
- l) Formulir untuk mengirimkan informasi
- m) *Frame* dan *Iframes*

- n) Gambar
- o) Integrasi dengan aplikasi desktop lainnya
- p) *Offline browsing* (penjelajah tertutup) terhadap isi *web* yang sudah disimpan terlebih dahulu
- q) *Java applet*
- r) *JavaScript* untuk isi yang lebih dinamis
- s) Pengaturan pengunduhan
- t) Penyaringan iklan (*Ad filtering*)
- u) Plug-in
- v) Sejarah kunjungan ke halaman-halaman *web* terakhir
- w) *Session management*
- x) *Tabbed browsing*
- y) Tabel
- z) *XHTML* dan *XML*
- aa) *DHTML*
- bb) *HTTPS*

2.2.2. Jenis - jenis Penjelajah Web

Berikut Beberapa jenis-jenis dari penjelajah *web* yang populer yaitu:

- a) Google Chrome

Google Chrome adalah sebuah peramban *web* sumber terbuka yang dikembangkan oleh Google dengan menggunakan *rendering WebKit*. (Wikipedia, 2016)

b) Mozilla Firefox

Mozilla Firefox adalah sebuah peramban *web* lintas *platform* gratis yang dikembangkan oleh yayasan mozilla dan ratusan sukarela. Mozilla firefox dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, dan FreeBSD.

c) Internet Explorer

Internet Explorer adalah sebuah peramban *web* dan perangkat lunak tak bebas yang gratis dari Microsoft dan disertakan dalam setiap rilis sistem operasi Microsoft Windows sejak 1995

d) Opera

Opera adalah sebuah peramban *web* dan paket perangkat lunak internet antar-platform. Kemudian opera terdiri dari kumpulan perangkat lunak untuk internet seperti peramban *web*, serta perangkat lunak untuk membaca dan mengirim surat elektronik.

2.3. PHP

PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis, karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML (Arief, 2011). Dengan demikian kode program yang ditulis

dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman untuk membuat sebuah *web* yang dinamis.

2.4. *Rapid Application Development (RAD)*

Rapid application development (RAD) merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik *prototyping* dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem atau aplikasi (Bentley, 2004). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Rapid application development (RAD)* ini adalah sebuah teknik terstruktur yang dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat.

2.5. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’ (Nugroho, 2010). Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Unified Modeling Language (UML)* merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menyederhanakan permasalahan yang kompleks, sehingga lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami.

2.6. *Klasifikasi Kategori*

Penulis mengambil klasifikasi kategori berdasarkan *website* dari groupon.co.id. Dimana pada *website* ini terdapat kategori seperti *beauty & spa, health & fitness, dan fun & event* yang dapat dijadikan kategori bagi

sistem pencarian *entertainment* ini sebagai parameter sebuah kategori. Sebelumnya penulis telah membandingkan dari *website* lain yang terkait seperti *groupon.co.id* yaitu *lakupon.com* dan *ogahrugi.com*. Jadi, alasan penulis memilih *groupon.co.id* sebagai parameter dari kategori tempat hiburannya adalah karena *groupon.co.id* memiliki lebih banyak pilihan kategori yang lebih spesifik dibandingkan *lakupon.com* dan *ogahrugi.com*. Penulis telah mengubah kategori yang ada di *website* *groupon.co.id* menjadi kategori yang ada di dalam sistem pencarian *entertainment* seperti *beauty & spa* menjadi *reflexology*, *health & fitness* menjadi *sport centre*, dan *fun & event* menjadi *karaoke*.

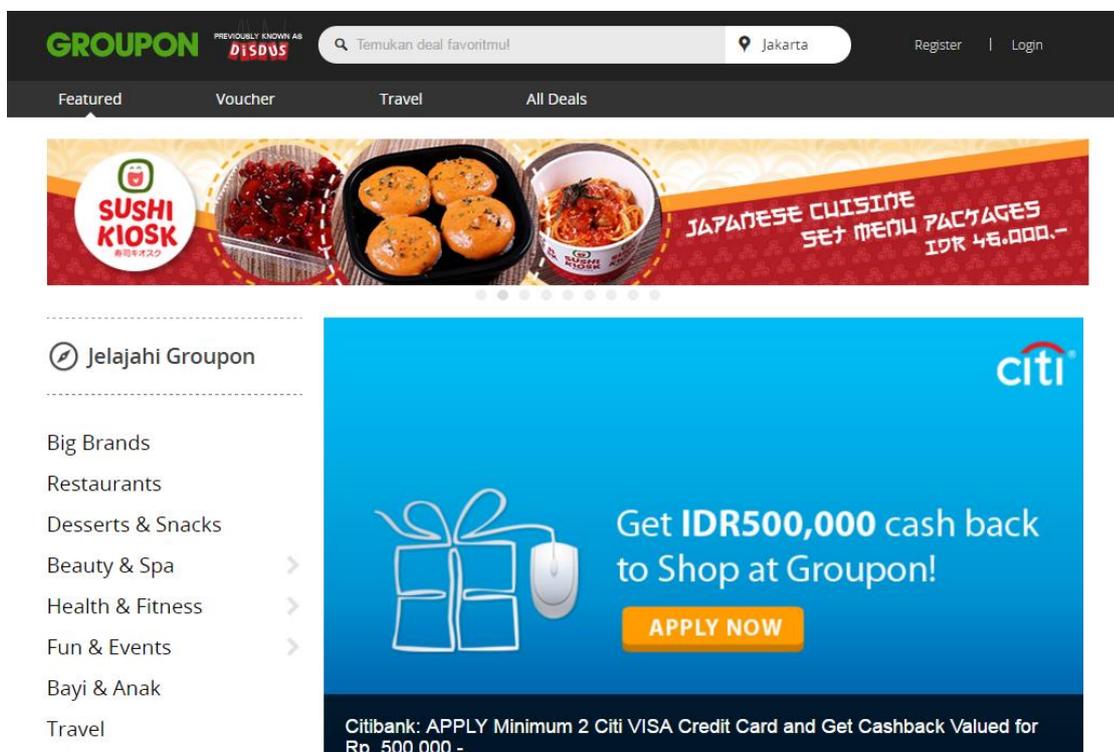


Gambar 2.1. Menunjukkan Kategori Pada Website Lakupon

MULTIMEDIA
NUSANTARA

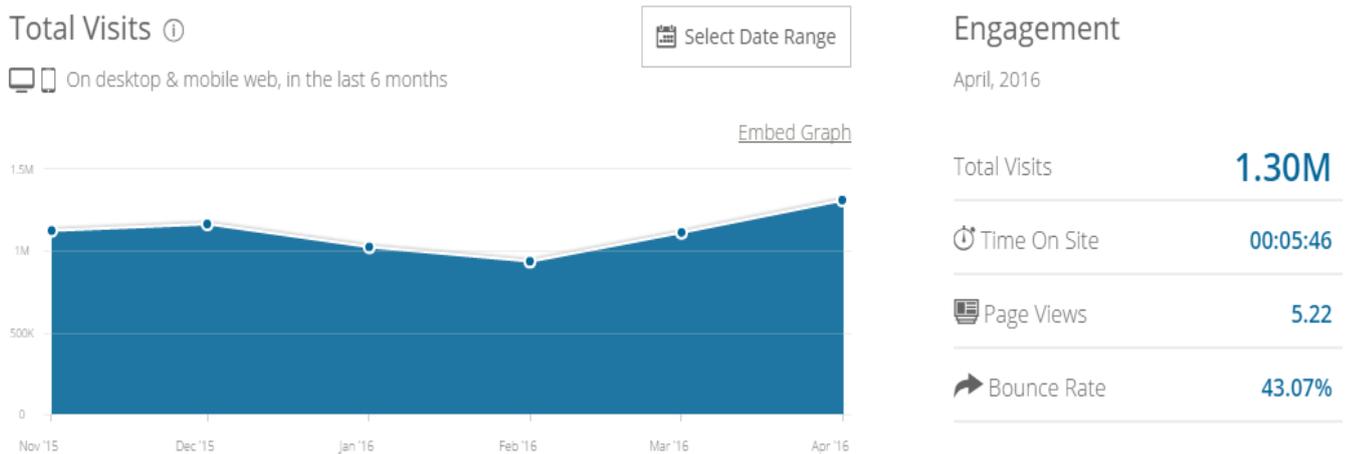


Gambar 2.2. Menunjukkan Kategori Pada Website Ogahrugi

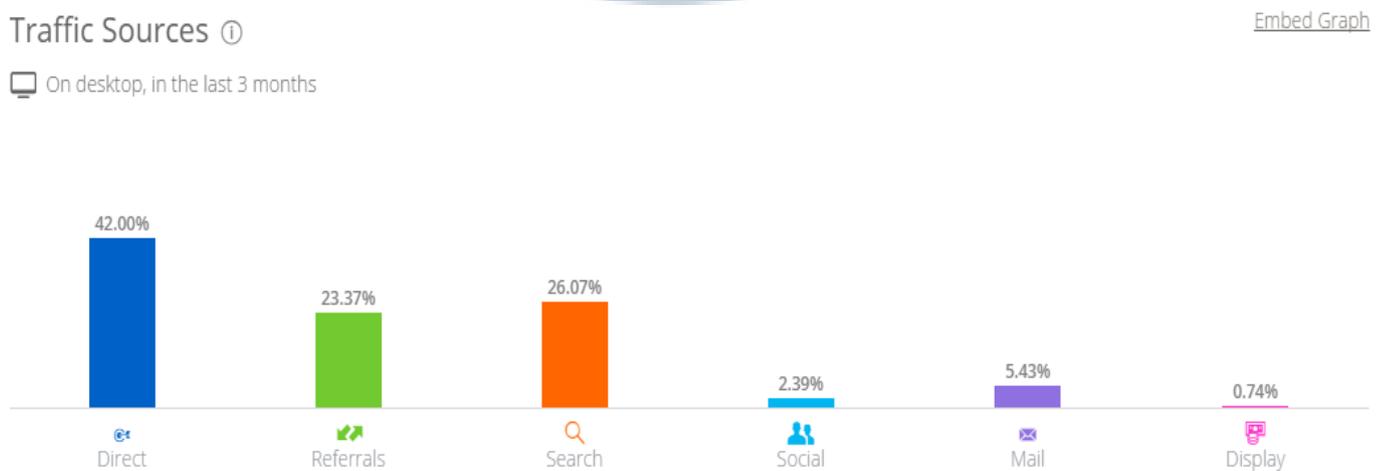


Gambar 2.3. Menunjukkan Kategori Pada Website Groupon

Penulis mengambil klasifikasi kategori berdasarkan *website* tersebut karena *website* tersebut memiliki *traffic* pengunjung yang tinggi. Seperti pada grafik seperti berikut :



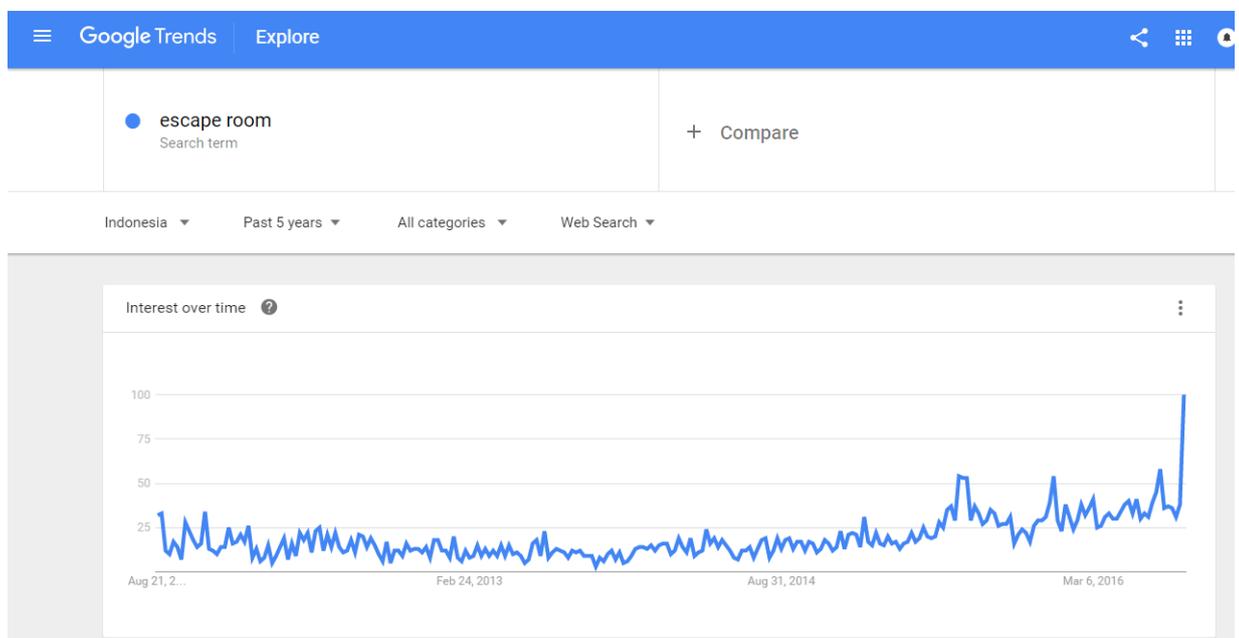
Gambar 2.4. Menunjukkan Traffic Website Groupon



Gambar 2.5. Menunjukkan Grafik Traffic Website Groupon

Grafik tersebut saya peroleh dari *website* www.similarweb.com yang memang khusus dalam menangani *website traffic*.

Untuk kategori terakhir yang penulis ambil yaitu *escape room*, penulis mendapatkan kategori tersebut dari peningkatan jumlah tempat *escape room* di daerah Tangerang dari tahun 2014 sampai dengan tahun 2016 telah mengalami jumlah kenaikan *escape room* setiap tahunnya. Kemudian juga penulis telah melihat peningkatan pencarian kata *escape room* pada google telah mengalami peningkatan dari tanggal 31 Agustus 2014 sampai dengan tanggal 6 Maret 2016 dan terus mengalami peningkatan sampai sekarang. Jadi, kesimpulannya bahwa banyak dari masyarakat di Indonesia yang tertarik dengan adanya tempat hiburan *escape room*. Untuk itu penulis menggunakan *escape room* sebagai salah satu kategori di dalam sistem pencarian *entertainment*.



Gambar 2.6. Menunjukkan Grafik Tingkat Ketertarikan Pada *Escape Room*