

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Sistem Informasi

2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.[1]

Berikut adalah pengertian sistem menurut para ahli :

1. Sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya. [2]
2. Sistem merupakan serangkain bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. [3]
3. Sistem adalah sesuatu yang memiliki bagian-bagian yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu melalui tiga tahapan, yaitu *input*, proses, *output*. [4]
4. Sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama dengan menerima masukan-masukan *input* serta menghasilkan keluaran *output* dalam proses transformasi yang teratur.. [5]
5. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan sesuatu kegiatan atau menyelesaikan sasaran tertentu. [6]
6. Sebuah sistem terdiri dari atas bagian-bagian atau komponen yang terpadu untuk satu tujuan. Model dasar dari bentuk sistem ini adalah adanya masukan, pengolahan, dan keluaran. Akan tetapi, sistem ini dapat dikembangkan hingga menyertakan media penyimpanan. [7]

Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang :

a) Sistem alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

b) Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*human machine system*).[1]

Dengan demikian sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. Menurut Richard F. Neuschel suatu prosedur adalah suatu urutan operasi klerikal (tulis-menulis), yang melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi.[1]

2.1.2 Informasi

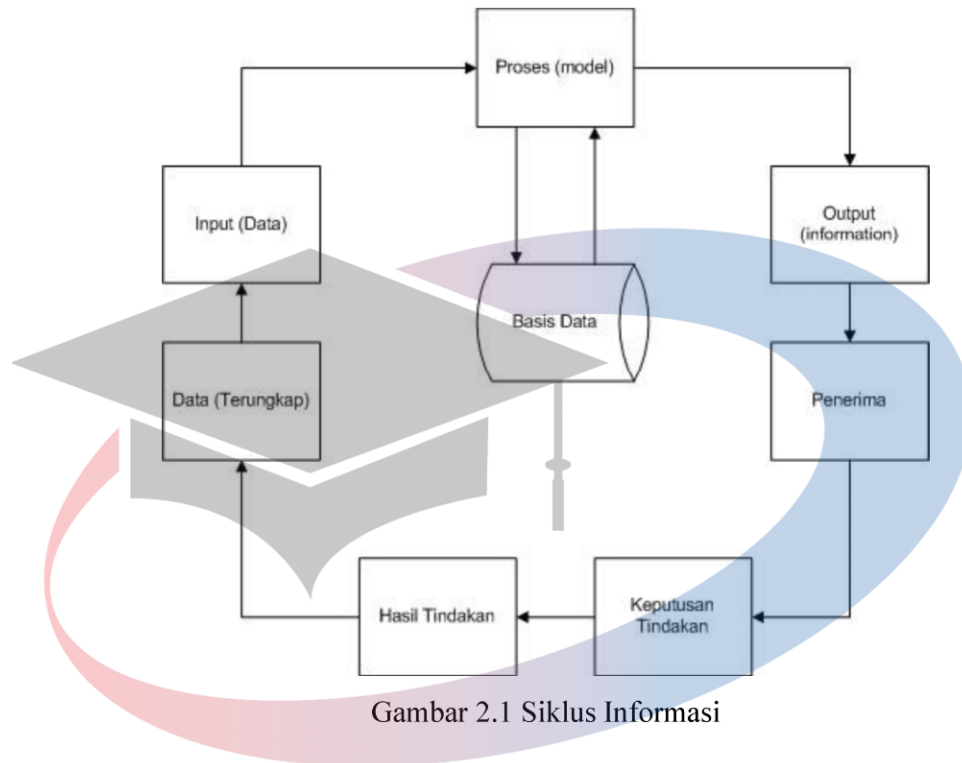
Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. [1]

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang. [8]

Fungsi utama dari sebuah informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambil keputusan dapat menentukan keputusan lebih cepat, informasi juga memberikan standar, aturan, maupun indikator bagi pengambil keputusan.[1]

Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan model proses tertentu. Misalkan suhu dalam *Fahrenheit* diubah ke *Celcius*. Dalam hal ini digunakan model matematik berupa rumus konversi dari derajat *Fahrenheit* menjadi satuan derajat *celcius*. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, kemudian penerima menerima informasi tersebut, yang berarti menghasilkan keputusan dan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data yang ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan

seterusnya disebut sebagai siklus informasi (*information cycle*) yang bisa juga disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycles*).[1]



Gambar 2.1 Siklus Informasi

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [9]

Sistem informasi yang diselenggarakan cara untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, dan menyimpan data dan terorganisir cara untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi dengan cara yang suatu organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. [10]

Sistem Informasi dapat diartikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan para

perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses.[11]

Sistem Informasi yang berbasis komputer yang biasa disebut Sistem Informasi Manajemen dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

1. Perangkat Keras : komponen untuk melengkapi kegiatan masukan, proses, dan keluaran data.
2. Perangkat Lunak : program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
3. Database : kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
4. Telekomunikasi : komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja.
5. Manusia : personel dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem. [11]

Sebuah sistem memiliki karakteristik ataupun sifat-sifat sebagai berikut :

1) Komponen Sistem (*System Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa suatu kesatuan subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2) Batas Sistem (*System Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan suatu sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.

3) Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

Batas luar sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4) Penghubung Sistem (*System Interface*)

Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain dan memungkinkan sumber daya yang mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung.

5) Masukan Sistem (*Input System*)

Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk subsistem yang lain.

6) Pengolah Sistem (*System Output*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya.

7) Sasaran Sistem (*System Objectives*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. [12]

2.2 Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Sementara sistem desain diartikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi diimplementasikan. Dengan demikian, analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai : Proses organisasional kompleks di mana sistem informasi berbasis komputer diimplementasikan. [11]

Tanggung jawab seorang analisis berdasarkan pendekatan ANSI, yang meliputi :

- a. Bagaimana membangun sistem informasi.
- b. Bagaimana menganalisis kebutuhan dari sistem informasi.
- c. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis komputer.
- d. Bagaimana memecahkan masalah dalam organisasi melalui sistem informasi.[11]

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user. [13]

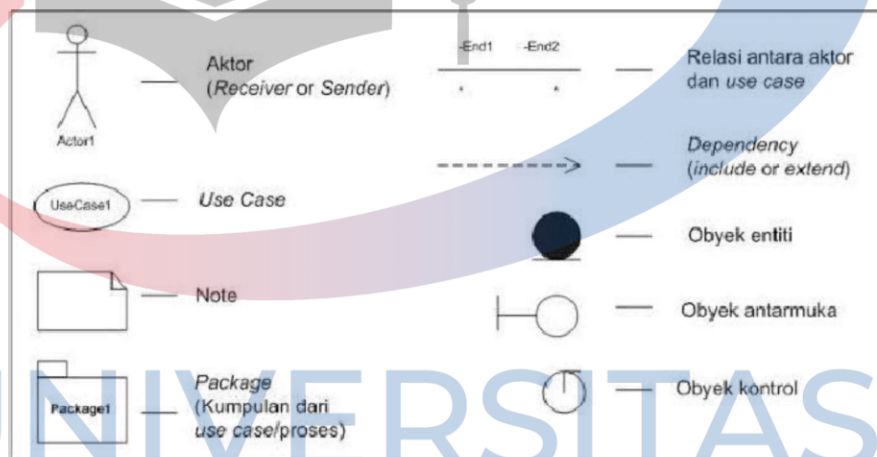
Perancangan sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap. Teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik. [14]

2.3 Use Case Diagram

Use Case menggambarkan fungsi-fungsi sistem dari sudut pandang pengguna eksternal dan dalam sebuah cara dan terminology yang mereka pahami. Agar permintaan tersebut dipenuhi secara akurat dan menyeluruh, diperlukan tingkat keterlibatan pengguna yang sangat tinggi, juga pakar yang mempunyai pengetahuan mengenai proses bisnis atau kejadian bisnis.[15]

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan konteks sistem yang akan dibangun dan fungsionalitas yang disediakan oleh sistem itu. Use Case Diagram juga menggambarkan siapa (atau apa) berinteraksi dengan sistem [16]

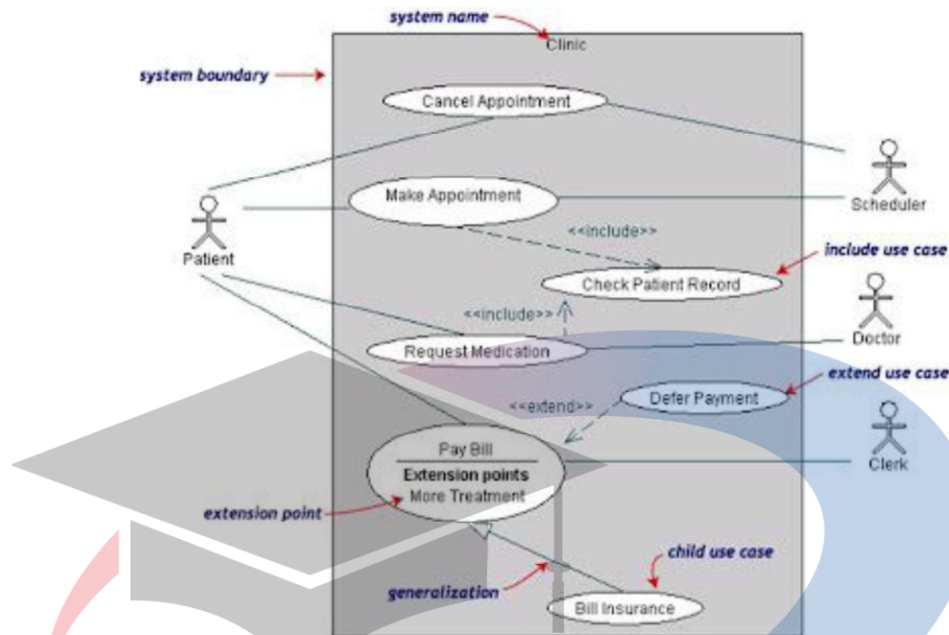
Use Case diagram adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem, biasanya dalam menanggapi permintaan dari pengguna sistem. [13]



Gambar 2.2 Simbol-Simbol pada Use Case Diagram

Berikut adalah cara membuat use case diagram :

- Mengidentifikasi *actor*. Perhatikan bahwa aktor sebenarnya adalah peran yang dimainkan pengguna. Alih-alih menyusun daftar aktor sebagai nama orang, sebaiknya identifikasi peran spesifik yang dimainkan oleh orang-orang tersebut. Ingatlah bahwa orang yang sama mungkin memainkan berbagai peran karena ia menggunakan sistem. Contoh aktor : mahasiswa, dosen, *order clerk*, *auditor* dsb.
- Setelah peran aktor teridentifikasi, langkah berikutnya adalah menyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh peran-peran tersebut dalam penggunaan sistem. Tujuan tersebut merupakan tugas yang dilakukan oleh aktor untuk mencapai beberapa fungsi bisnis yang memberikan nilai tambah bagi bisnis. Contoh : melihat info biodata, menyimpan data login, mengirim testimoni.[17]

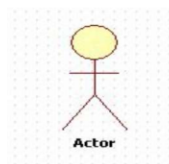


Gambar 2.3 Contoh Interaksi Antara Aktor dan Sistem (*Use-case*)

Komponen Pembentuk *Use Case Diagram* :

1. *Actor*

Pada dasarnya *actor* bukanlah bagian dari *use case diagram*, namun untuk dapat terciptanya suatu *use case diagram* diperlukan beberapa *actor*. *Actor* tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah *actor* mungkin hanya memberikan informasi inputan pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima, dan memberi informasi pada sistem. *Actor* hanya berinteraksi dengan *use case*, tetapi tidak memiliki kontrol atas *use case*. *Actor* digambarkan dengan *stick man*. *Actor* dapat digambarkan secara umum atau spesifik, dimana untuk membedakannya kita dapat menggunakan *relationship*. [18]



Gambar 2.4 *Actor*

2. *Use Case*

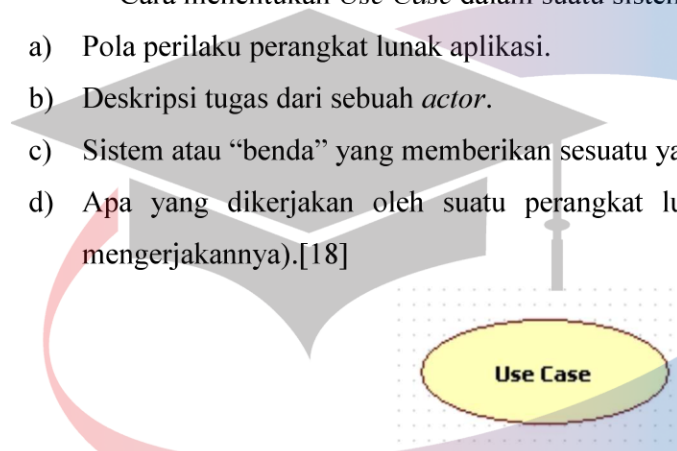
Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer*

atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Catatan : *Use case diagram* adalah penggambaran sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (*user*), sehingga pembuatan *use case* lebih dititikberatkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian.

Cara menentukan *Use Case* dalam suatu sistem:

- a) Pola perilaku perangkat lunak aplikasi.
- b) Deskripsi tugas dari sebuah *actor*.
- c) Sistem atau “benda” yang memberikan sesuatu yang bernilai kepada *actor*.
- d) Apa yang dikerjakan oleh suatu perangkat lunak (*bukan bagaimana cara mengerjakannya).[18]



Gambar 2.5 Use Case

Ada beberapa relasi yang terdapat pada *use case diagram*:

1. *Association*, menghubungkan link antar elemen.
2. *Generalization*, disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.
3. *Dependency*, sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke elemen lainnya.
4. *Aggregation*, bentuk *assosiation* dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

[18]

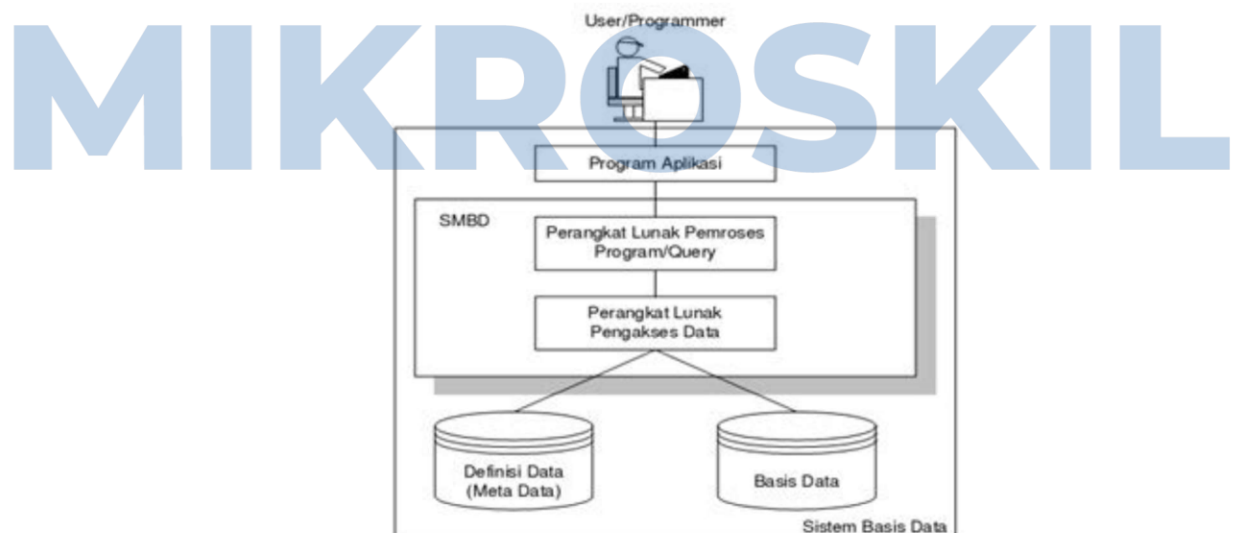
Tipe relasi/*stereotype* yang mungkin terjadi pada *use case diagram*:

1. *Include*, yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.
2. *Extends*, kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan alarm.
3. *Communicates*, mungkin ditambahkan untuk asosiasi yang menunjukkan asosiasinya adalah *communicates association* . Ini merupakan pilihan selama asosiasi hanya tipe *relationship* yang dibolehkan antara *actor* dan *use case*. [18]

2.4 Konsep Basis Data

Basis data adalah kumpulan informasi yang disusun dan merupakan suatu kesatuan yang utuh yang disimpan di dalam perangkat keras (komputer) secara sistematis sehingga dapat diolah menggunakan perangkat lunak. Dengan sistem tersebut data yang terhimpun dalam suatu database dapat menghasilkan informasi yang berguna. Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya: penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan obyek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara obyek tersebut. Ada banyak cara untuk mengorganisasi skema, atau memodelkan struktur basis data: ini dikenal sebagai model basis data atau model data. Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang menurut istilah layman mewakili semua informasi dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan dimana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom.[19]

Sistem Basis Data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan.[19]



Gambar 2.6 Konsep Sistem Basis Data

Model-model data adalah sekumpulan *tool* konseptual untuk mendeskripsikan data, relasi antar data, *semantic* data dan konsistensi konstrain. Konsep yang paling sering digunakan adalah konsep basis data model relasional karena pencarian field dari suatu tabel atau banyak tabel dapat dilakukan dengan cepat. Pencarian atribut yang berhubungan pada tabel yang berbeda dapat dilakukan dengan menghubungkan terlebih dahulu tabel-tabel tersebut dengan menggunakan atribut yang sama (*joint operation*). Konsep basis data model relasional memiliki beberapa definisi penting sebagai berikut:

- a) Kumpulan objek atau relasi untuk menyimpan data.
- b) Kumpulan dari operator yang melakukan suatu aksi terhadap suatu relasi untuk menghasilkan relasi-relasi lain.
- c) Basis data relasional harus mendukung integritas data sehingga data tersebut harus akurat dan konsisten.[19]

Contoh dari relasi adalah tabel. Kita dapat menggunakan perintah-perintah SQL untuk menampilkan data dari tabel. Basis data relasional memiliki fungsi-fungsi kegunaan sebagai berikut:

- a) Mengatur penyimpanan data
- b) Mengontrol akses terhadap data
- c) Mendukung proses menampilkan dan memanipulasi data.[19]

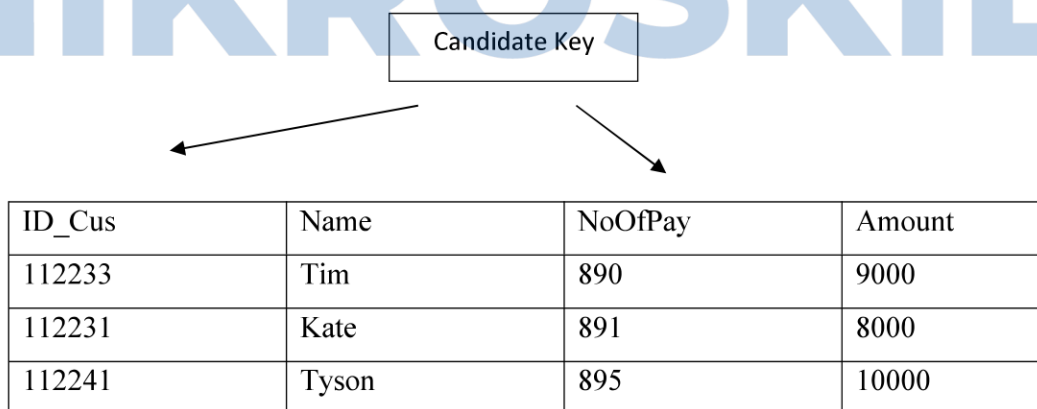
Beberapa istilah yang perlu kita pahami mengenai basis data relasional antara lain:

1. Tabel : struktur penyimpanan dasar dari basis data relasional, terdiri dari satu atau lebih kolom (*column*) dan nol atau lebih baris (*row*).
2. *Row* (baris) : kombinasi dari nilai-nilai kolom dalam tabel; sebagai contoh, informasi tentang suatu departemen pada tabel Departmen. Baris seringkali disebut dengan "*record*".
3. *Column* (kolom) : menggambarkan jenis data pada tabel; sebagai contoh, nama departemen dalam tabel Departmen. Kolom di definisikan dengan nama kolom dan tipe data beserta panjang data tertentu.

4. *Field* : pertemuan antara baris dan kolom. Sebuah *field* dapat berisi data. Jika pada suatu *field* tidak terdapat data, maka *field* tersebut dikatakan memiliki nilai “null”.
5. *Primary key* : kolom atau kumpulan kolom yang secara unik membedakan antara baris yang satu dengan lainnya; sebagai contoh adalah kode departemen. Kolom dengan kategori ini tidak boleh mengandung nilai “null”, dan nilainya harus *unique* (berbeda antara baris satu dengan lainnya).
6. *Foreign key* : kolom atau kumpulan kolom yang mengacu ke *primary key* pada tabel yang sama atau tabel lain. *Foreign key* ini dibuat untuk memaksakan aturan-aturan relasi pada basis data. Nilai data dari *foreign key* harus sesuai dengan nilai data pada kolom dari tabel yang diacunya atau bernilai “null”.[19]

Kunci merupakan elemen record yang dipakai untuk menemukan record tersebut pada waktu akses atau bisa digunakan untuk identifikasi tiap *record*. Berikut adalah jenis-jenis kunci dalam basis data :

- i. *Superkey* : kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi *entity* atau *record* dari tabel tersebut secara unik
contoh : misalnya *database* akademik maka *super key* yang digunakan adalah :
npm,nama_mhs,tgl_lahir, alamat, dst
- ii. *Candidate key* : *superkey* dengan jumlah atribut minimal. *Candidat key* ini tidak boleh berisi atribut dari tabel yang lain
contoh : npm dan nama_mhs



Gambar 2.7 Contoh Candidate Key

- iii. *Primary key* : Salah satu atribut dari *candidate key* dapat dipilih menjadi *primary key* dengan 3 kriteria sbb :
- Key tersebut lebih natural untuk dijadikan acuan
 - Key tersebut lebih sederhana
 - Key tersebut cukup *unique*
- contoh : npm.
- iv. *Alternate key* :Setiap atribut dari *candidate key* yang tidak terpilih sebagai *primary key* akan dinamakan *alternate key*. Pada contoh sebelumnya bila untuk *primary key* dipilih ID_Cus maka *alternate key* nya adalah No.of Pay
contoh : nama_mhs.
- v. *Foreign key* : merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *primary key* pada tabel lain. Akan terjadi pada suatu relasi yang memiliki kardinalitas one to many atau many to many
Contoh : npm, kode_matkul pada relasi ambil_matkul.
- vi. *Composite key* : merupakan gabungan dua *key* atau lebih yang secara unik dapat mengidentifikasi sebuah tupel.
Contoh : npm, dan kode_matk. [19]

UNIVERSITAS MIKROSKIL

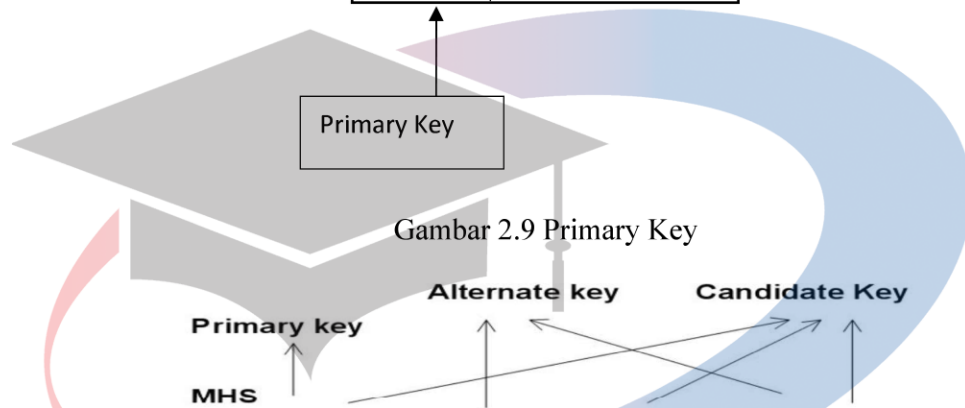
Primary Key

Foreign Key

KODE	MK	SKS	KD-Dosen
TEL 100	Fisika	3	D-101
TEL 200	Isyarat	2	D-109
TEL 210	T.Kendali	2	D-101

Gambar 2.8 Contoh Primary Key dan Foreign Key

KD-Dosen	Nama_Dosen
D-100	Badu,S.T
D-101	Ir.Thomas
D-109	Harry,S.T,M.T



Gambar 2.9 Primary Key

NPM	Nama	Alamat
10296832	Nurhayati	Jakarta
10296126	Astuti	Jakarta
31296500	Budi	Depok
41296525	Prananingrum	Bogor
50096487	Pipit	Bekasi
21196353	Quraish	Bogor

Gambar 2.10 Jenis-Jenis Kunci

2.5 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* saat ini sangat dibutuhkan karena alat-alat telekomunikasi yang tersebar di seluruh dunia membutuhkan aplikasi-aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaan penggunanya dimanapun dan kapanpun terutama dalam hal informasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, telepon seluler dan PDA.

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Misalnya termasuk perangkat lunak perusahaan , *software* akuntansi , perkantoran , grafis perangkat lunak dan pemutar media. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan

berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.[20]. Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh-contoh aplikasi ialah program pemproses kata dan *Web Browser*. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung.

Aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain.[20]

Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device* . Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemai oleh pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur *game*, *music player*, sampai *video player* membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.[21]. Perangkat *mobile* memiliki banyak jenis dalam hal ukuran, desain *layout*, tetapi mereka memiliki kesamaan karakteristik yang sangat berbeda dari *desktop system*. Perangkat *mobile* memiliki memori yang kecil.

2.6 Pariwisata

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha (*business*) atau untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata – mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.[22]

Pariwisata adalah salah satu jenis industri yang baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor – sektor produktif lainnya. [23]

Pariwisata mencakup tiga elemen utama, yaitu :

1. *A dynamic elemen*, yaitu travel ke suatu destinasi wisata
2. *A static elemen*, yaitu singgah di daerah tujuan
3. *A consequential elemen*, atau akibat dari dua hal di atas (khususnya terhadap masyarakat lokal), yang meliputi dampak ekonomi, sosial dan fisik dari adanya kontak dengan wisatawan. [24]



UNIVERSITAS
MIKROSKIL