

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini, akan membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan tugas akhir. Menjelaskan tentang pembahasan-pembahasan penelitian yang mendukung tugas akhir, seperti apa itu pariwisata, Pulau Harapan, *framework* yang digunakan seperti Laravel menggunakan desain pattern MVC, dan menjelaskan tentang model pengembangan software.

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pariwisata

Pada bab pariwisata akan membahas tentang sejarah pariwisata, pengertian pariwisata dan istilah pariwisata.

2.1.1.1 Sejarah Pariwisata

Untuk lebih memberikan pengertian tentang kompleksitas perbedaan dalam aspek pariwisata modern maka perlu dikemukakan pula. Walaupun hanya sepintas, sejarah perjalanan yang dalam perkembangannya kemudian diartikan sebagai perjalanan wisata.

Pada abad XVIII istilah *to make the grand tour* yang populer di Inggris dimaksudkan sebagai suatu perjalanan ke benua (Eropa). Hal ini merupakan suatu bentuk perjalanan yang diharuskan pada golongan muda dan terpelajar di Inggris sebagai syarat kelengkapan pendidikannya. Mereka itu disebut “wisatawan” (*touris*). Kemudian istilah wisatawan tersebut oleh seorang *novelis* Prancis yang bernama Sthendal diperuntukkan bagi seorang yang melakukan perjalanan dengan tujuan kesenangan. *Novelis* tersebut mengutip batasan pengertian pariwisata yang diberikan dalam kamus *Litters*, yaitu “karena alasan ingin tahu atau sekedar untuk santai”.

Kemudian istilah Prancis itu dipinjam oleh bahasa-bahasa lain dengan pengertian sempit yaitu perjalanan yang dilakukan bukan untuk tujuan komersial, tetapi untuk istirahat, kesehatan, pemuasan hasrat mengetahui tempat-tempat dan rakyat

asing. Dengan kata lain, pariwisata adalah perjalanan untuk kenikmatan dan kesenangan.

Pada abad XIX, melakukan perjalanan ke pusat-pusat peradaban kuno dianggap sebagai unsur pendidikan yang penting sekali bagi setiap orang yang menganggap dirinya terpelajar. Pengarang-pengarang terkenal pada umumnya berusaha memenuhi tugasnya. Banyak karya-karya tulis peninggalan mereka merupakan hasil seni yang sangat indah diantara deretan kesusastraan dunia yang ada sekarang.

Namun, kenyataan masih menunjukkan bahwa perjalanan dengan tujuan tersebut masih pula dianggap mahal oleh kebanyakan masyarakat yang menginginkannya. Hal-hal lain yang masih menghambat peningkatan perjalanan wisata, yaitu tidak ada waktu senggang untuk bisa melakukan perjalanan wisata tersebut karena tidak adanya waktu libur bagi buruh-buruh atau pekerja, dan upah kerja mereka yang pada umumnya masih rendah. Baru kemudian setelah menginjak abad XX pariwisata berubah ciri-cirinya menjadi kegiatan sosial dan gejala umum, paling tidak terjadi di negara-negara yang ekonominya sudah maju.

2.1.1.2 Pengertian dan istilah Pariwisata

Menurut definisi yang luas pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu.

Namun, ada banyak batasan mengenai apa yang dimaksud dengan “wisatawan”. Dalam Intruksi Presiden No. 9/1969 dinyatakan: “wisatawan adalah setiap orang yang berpergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dari kunjungan itu.” Ada lagi yang membedakan antara *tourist* dengan *excursionist*. *Tourist* adalah mereka yang melakukan perjalanan lebih dari 24 jam, sedangkan *excursionist* kurang dari 24 jam.

Seseorang dapat melakukan perjalanan dengan berbagai cara karena alasan yang berbeda-beda. Suatu perjalanan dianggap sebagai perjalanan wisata bila memenuhi tiga persyaratan yang diperlukan, yaitu:

1. Harus bersifat sementara.
2. Harus bersifat sukarela dalam arti tidak terjadi karena dipaksa.
3. Tidak bekerja yang sifatnya menghasilkan upah ataupun bayaran.

Namun, sebelum mencoba memberikan batasan pengertian pada kata pariwisata, perlu dikemukakan bahwa kata tersebut tidak selalu memberikan arti maupun ruang lingkup yang sama. Misalnya seseorang dapat melakukan perjalanan sesuai dengan persyaratan-persyaratan tersebut, baik di dalam negara maupun diluar negara dimana dia bertempat tinggal [6].

2.1.2 Pulau Harapan

Tabel 1 Jumlah Penduduk Tiap Pemukiman

Jumlah Penduduk di tiap Pemukiman								
No	Nama Pulau	Luas (HA)	Penduduk		Jumlah	KK		Jumlah
			Lk	Pr		Lk	Pr	
1.	P. Harapan	6,70	927	957	1.884	403	59	462
2,	P. Sabira	8,82	271	283	554	122	17	139
Jumlah		15,52	1.198	1.240	2.438	525	76	601

(sumber: Kantor Kelurahan Pulau Harapan)

Menurut data yang penulis dapat dari kelurahan Pulau Harapan pada Tabel 1, dijelaskan bahwa luas Pulau Harapan 6.70 hektar. Jumlah penduduk Pulau Harapan yaitu sebesar 1884 orang, diantaranya jumlah laki-laki sebesar 927 orang dan jumlah perempuan sebesar 957 orang. Kemudian jumlah kartu keluarga di Pulau Harapan sebesar 462, diantaranya 403 kartu keluarga laki-laki dan 52 kartu keluarga perempuan.

Menurut wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap warga asli Pulau Harapan yang bernama Ahmad Jaelani, bahwa data yang di dapat adalah warga asli Pulau Harapan agamanya 100% Islam. Pekerjaan warga di Pulau Harapan lebih banyak sebagai nelayan dibandingkan dengan pedagang. Di Pulau Harapan memiliki tempat untuk menuntu ilmu atau sering disebut dengan sekolahan. Ada Sekolah Dasar (SD),

Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTS), dan Madrasah Aliyah (MA).

Menurut warga asli Pulau Harapan yang bernama Ahmad Jaelani bahwa semenjak Pulau Harapan menjadi salah satu tempat wisata, pengangguran yang ada di Pulau Harapan semakin berkurang. Ada yang bekerja sebagai pemandu wisata (*guide*), tukang masak (*catering*), tukang bersihin tempat penginapan (*homestay*), dan menyewakan kapal perahu kepada para wisatawan. Untuk saat ini Pulau Harapan terkenal dengan spot untuk snorkling, dikarenakan Pulau Harapan berdekatan dengan pulau-pulau lainnya. Seperti Pulau Genteng, Pulau Bira, Pulau Putri, Pulau Macan, dan pulau lainnya.

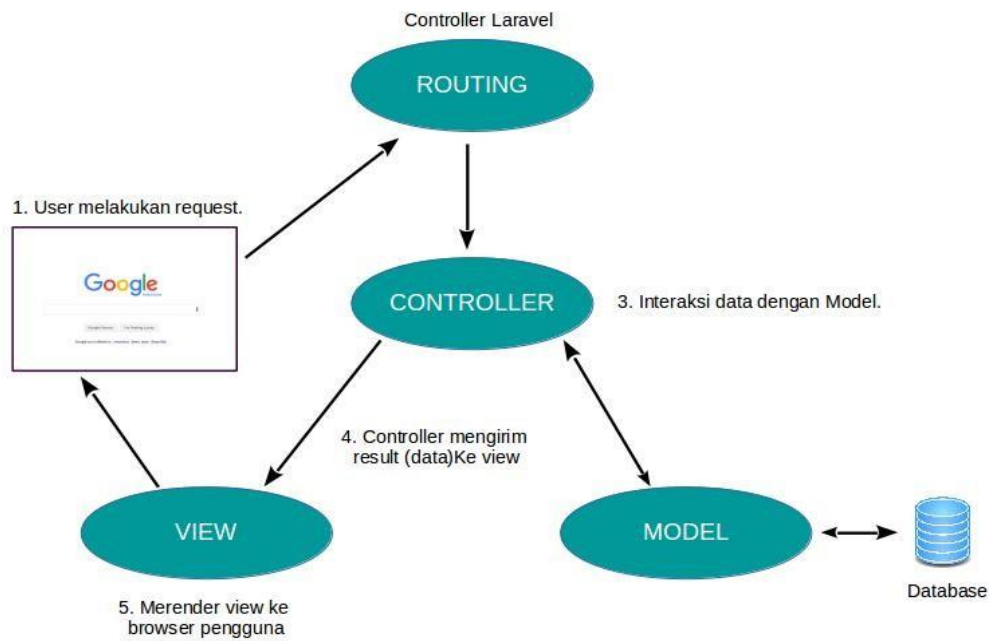
2.1.3 Web Framework

2.1.3.1 Framework Laravel

Framework Laravel adalah sebuah kerangka kerja open source yang diciptakan oleh Taylor Otwell. Laravel merupakan sebuah *framework bundle*, migrasi dan artisan CLI (*Command Line Interface*) yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan banyak fitur terbaik dari kerangka kerja seperti CodeIgniter, YII, ASP NET MVC, Ruby on Rails, Sinatra dan lain-lain. Laravel memiliki fitur yang akan meningkatkan kecepatan pengembangan web. Laravel berusaha meringankan tugas-tugas umum yang digunakan di sebagian besar proyek web, seperti otentikasi, perutean, sesi, dan caching. Laravel bertujuan untuk membuat proses pengembangan yang menyenangkan bagi pengembang tanpa mengorbankan fungsionalitas aplikasi.

2.1.3.2 Alur kerja MVC pada Laravel

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari persentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, controller dan user interface. Contoh alur kerja MVC pada laravel:



Gambar 2 Alur kerja MVC pada laravel

Ada 5 konsep arsitektur pada *framework* laravel yang mempunyai masing-masing fungsi diantaranya:

1. *Routes*: berfungsi sebagai pemberi akses pada setiap request sesuai alur yang telah ditentukan. Didalam routes memiliki 4 intruksi standar, yakni:
 - a. *Get*: berfungsi untuk memanggil request.
 - b. *Put*: berfungsi untuk mengambil data sesuai request.
 - c. *Post*: berfungsi untuk menambahkan data sesuai request.
 - d. *Delete*: berfungsi untuk menghapus data sesuai request.
2. *Controller*: adalah bagian yang menjadi penghubung antara *model* dan *view*. *Controller* memiliki perintah-perintah yang berfungsi untuk memproses bagaimana data ditampilkan dari *model* ke *view* atau sebaliknya. Struktur controller pada penulisan kode program di laravel yakni:
 - a. *Index*: Berfungsi untuk menampilkan data keseluruhan.
 - b. *Create*: Berfungsi untuk memanggil form yang berisikan kolom inputan.
 - c. *Store*: Berfungsi untuk menyimpan data ke dalam table.
 - d. *Show*: Berfungsi untuk menampilkan data sesuai id.
 - e. *Edit*: Memanggil data sesuai id yang berisikan form inputan untuk proses update.

- f. *Update*: Berfungsi untuk mengupdate data pada table.
 - g. *Delete*: Berfungsi untuk menghapus data sesuai id.
3. *Model*: merupakan sekumpulan data yang memiliki fungsi-fungsi untuk mengelola suatu table pada sebuah database. Struktur pemodelan data pada laravel yakni memiliki fungsi yang terdiri dari table, primarykey dan fillable. Dimana ketiga fungsi tersebut harus di lindungi (*protected*). Pada bagian table harus diisi dengan nama table yang sesuai pada database, di bagian primarykey harus diisi sesuai primary key pada table tersebut dan pada bagian fillable diisi dengan bagian-bagian yang mencakup dalam table tersebut.
 4. *View*: merupakan file yang berisi kode html (*Hyper Text Markup Language*) yang berfungsi untuk menampilkan suatu data ke dalam browser. Format *view* pada laravel harus menggunakan istilah *blade*, contohnya seperti: home.blade.php.
 5. *Migration*: merupakan proses perencanaan suatu table, dalam hal ini *migrations* berfungsi sebagai *blueprint* database atau dapat diistilahkan sebagai penyedia sistem kontrol untuk skema database.

2.1.3.3 Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework* CSS yang dapat digunakan untuk mempermudah membangun tampilan web. Bootstrap pertama kali di kembangkan pada pertengahan 2010 di Twitter oleh Mark Otto dan Jacob Thornton. Saat ini Bootstrap dikembangkan secara open source dengan lisensi MIT. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, Bootstrap merupakan sebuah *framework* CSS, yang menyediakan kumpulan komponen-komponen antarmuka dasar pada web yang telah dirancang sedemikian rupa untuk digunakan. Selain komponen antarmuka, Bootstrap juga menyediakan sarana untuk membangun layout halaman dengan mudah dan rapi, serta modifikasi pada tampilan dasar HTML (*Hypertext Markup Language*) untuk membuat seluruh halaman web yang dikembangkan senada dengan komponen-komponen lainnya [5].

2.1.3.4 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengakses database nya. Lisensi Mysql adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersial nya. Tag Mysql adalah “*The World's most popular open source database*”. MySQL tersedia untuk beberapa platform, di antara nya adalah untuk versi windows dan versi linux. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap Mysql, anda dapat menggunakan software tertentu, di antara nya adalah phpmyadmin dan mysql.

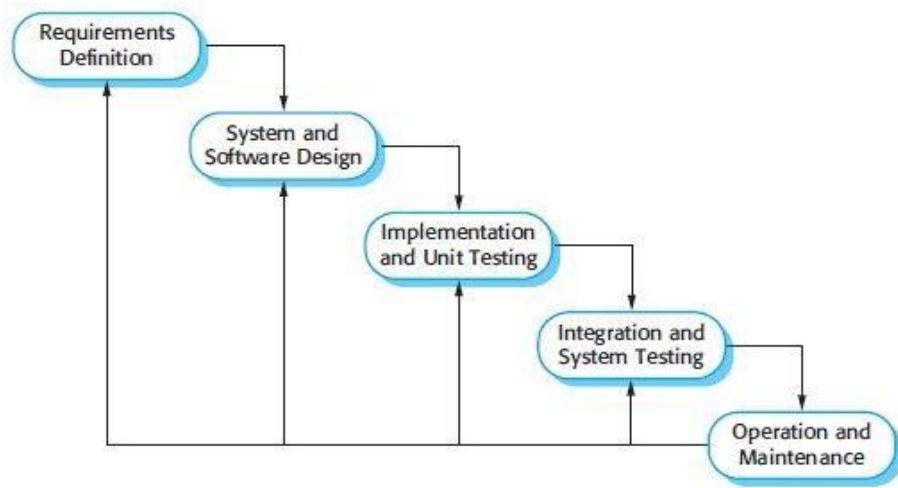
2.1.3.5 PhpmyAdmin

PhpmyAdmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan phpmyadmin, anda dapat membuat database, membuat tabel, menginsert, menghapus dan mengupdate data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual [7].

2.1.4 Model Pengembangan software

2.1.4.1 Waterfall

Waterfall merupakan merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial dengan tujuan yang berbeda untuk setiap fase pengembangannya. Setelah salah satu fase selesai, maka berlanjut ke fase berikutnya dan tidak bisa melakukan revisi ke fase yang sudah di lakukan [8]. Contoh gambar tahapan-tahapan pada waterfall:



Gambar 3 Tahapan Pada Waterfall

Dibawah ini adalah tahapan-tahapan yang dimiliki oleh metode waterfall:

1. Requirements Definition

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. System and Software Design

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras dan perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementation and Until Testing

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integration and System Testing

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirimkan kepada pelanggan.

5. Operation and Maintenance

Ini adalah tahapan terakhir dalam metode waterfall dan biasanya (walau tidak selalu), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan selanjutnya digunakan oleh user. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan [9].

2.1.4.2 UML

UML (*Unified Modelling Language*) adalah satu set ketentuan modelling yang digunakan untuk menspesifikasikan atau mendeskripsikan sebuah sistem piranti lunak dalam suatu kondisi dari objek. UML adalah sebuah bahasa pemodelan sebagai alat bantu untuk memvisualisasi, memspezifikasi, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (*Object Oriented*). Berikut adalah beberapa model tools diagram pada UML:

1. Diagram Use Case

Diagram yang menggambarkan aktifitas actors dan use case yang dilakukan oleh sistem dari sudut pandang pengamatan seseorang. Model use case menggambarkan sistem sebagai sebuah kotak hitam dan interaksi antara aktor dan sistem dalam suatu bentuk teks yang terdiri dari input user dan respon-respon sistem bukan bagaimana sistem itu bekerja.

2. Diagram Class

Diagram yang menggambarkan hubungan antara class-class yang didalamnya terdapat atribut dan fungsi dari suatu objek. Diagram class mempunyai 3 relasi dalam penggunaannya yaitu: hubungan interkasi antar class (*Assosiation*), hubungan antar class dari khusus ke umum (*Generalization*), hubungan antar class yang dibatasi oleh sistem (*constraint*).

3. Diagram Sequence

Diagram yang menggambarkan interaction bagaimana suatu operasi dilakukan, apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya berdasarkan waktu. Sequence diagram membantu untuk mengidentifikasi setiap data masuk dan keluar dari sebuah sistem.

4. Diagram Collaboration

Diagram yang menggambarkan interaction sama halnya dengan diagram sequence akan tetapi lebih memusatkan atau memfokuskan pada kegiatan objek dari waktu pesan itu dikirimkan. Diagram sequence mengacu terhadap konteks objek sedangkan diagram collaboration mengacu terhadap waktu.

5. Diagram State

Diagram yang menggambarkan keadaan dari satu state ke state lainnya dalam masa transisi dari suatu objek pada sistem yang mengalami perubahan akibat dari respon yang diterima. Pada umumnya stateclass tidak dapat digambarkan untuk semua class dan satu class dapat memiliki lebih dari satu stateclass.

6. Diagram Activity

Diagram yang menggambarkan berbagai aliran dari aktivitas dalam sistem yang dirancang. Diagram activity digunakan untuk mendeskripsikan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih.

7. Diagram Deployment

Diagram yang menggambarkan konfigurasi fisik perangkat lunak dan perangkat keras pada sistem serta hubungan antara node-node. Tujuan atau fungsi dari deployment diagram yaitu untuk menggambarkan secara umum proses yang terjadi pada suatu sistem atau software [10].

2.1.4.3 Black Box Testing

Black Box Testing adalah suatu proses pengujian terhadap aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui performa dari aplikasi yang telah dikerjakan. Menurut Janner Simarmata (2010) black box testing memiliki klasifikasi sebagai berikut:

1. Pengujian Fungsional (*functional testing*)

Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan. Pengujian fungsional meliputi seberapa baik sistem melaksanakan fungsinya, termasuk perintah-perintah pengguna, manipulasi data, pencarian dan proses bisnis, pengguna layar, dan integrasi.

2. Pengujian Tegangan (*stress testing*)

Pengujian tegangan berkaitan dengan kualitas aplikasi didalam lingkungan.

3. Pengujian Beban (*load testing*)

Pada pengujian beban, aplikasi akan diuji dengan beban berat atau masukan, seperti yang terjadi pada pengujian situs web, untuk mengetahui apakah aplikasi/situs gagal atau kinerjanya menurun.

4. Pengujian Khusus (*ad-hoc testing*)

Jenis pengujian ini dilakukan tanpa penciptaan rencana pengujian atau kasus pengujian. Salah satu penggunaan terbaik dari pengujian khusus adalah untuk penemuan. Pengujian ini membaca persyaratan atau spesifikasi (jika ada) jarang memberikan panduan yang jelas mengenai bagaimana sebuah program benar-benar bertindak, bahkan dokumentasi pengguna tidak menangkap “*look and feel*” dari sebuah program.

5. Pengujian Penyelidikan (*exploratory testing*)

Pengujian penyelidikan mirip dengan pengujian khusus dan dilakukan untuk mempelajari/mencari aplikasi.

6. Pengujian Usabilitas (*usability testing*)

Pengujian usabilitas adalah proses yang bekerja dengan pengguna akhir secara langsung maupun tidak langsung untuk menilai bagaimana pengguna merasakan paket perangkat lunak dan bagaimana mereka berinteraksi dengannya.

7. Pengujian Asap (*smoke testing*)

Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa apakah aplikasi tersebut sudah siap untuk pengujian yang lebih besar dan bekerja dengan baik tanpa cela sampai tingkat yang paling diharapkan.

8. Pengujian Pemulihan (*recovery testing*)

Pengujian Pemulihan pada dasarnya dilakukan untuk memeriksa seberapa cepat dan baiknya aplikasi bisa pulih terhadap semua jenis crash atau kegagalan hardware, masalah bencana, dan lain-lain.

9. Pengujian Volume (*volume testing*)

Pengujian volume adalah pengujian sebuah sistem (baik perangkat keras dan perangkat lunak) untuk serangkaian pengujian dengan volume data yang diproses adalah subjek dari pengujian.

10. Pengujian Domain (*domain testing*)

Pengujian domain merupakan penjelasan yang paling sering menjelaskan teknik pengujian.

11. Pengujian Skenario (*scenario testing*)

Pengujian skenario adalah pengujian yang realistis, kredibel dan memotivasi stakeholder, tantangan untuk program dan mempermudah penguji untuk melakukan evaluasi.

12. Pengujian Regresi (*regression testing*)

Pengujian regresi adalah gaya pengujian yang berfokus pada pengujian ulang setelah ada perubahan. Pada pengujian regresi berorientasi risiko.

13. Penerimaan Pengguna (*user acceptance*)

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak akan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan.

14. Pengujian Alfa (*alpha testing*)

Pada jenis pengujian ini, pengguna akan diundang ke pusat pengembangan. Pengguna akan menggunakan aplikasi dan pengembang mencatat setiap masukan atau tindakan yang dilakukan oleh pengguna.

15. Pengujian Beta (*beta testing*)

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak didistribusikan sebagai sebuah versi beta dengan pengguna yang menguji aplikasi disitus mereka. Pengecualian atau cacat yang terjadi akan dilaporkan kepada pengembang [11].

2.1.4.4 UAT

UAT (*User Acceptance Testing*) merupakan pengujian yang dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah staff atau karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan atau fungsinya [12]. UAT juga dapat dikatakan sebagai sebuah pengujian yang dilakukan oleh user untuk mengetahui performa dari aplikasi.

2.1.4.5 Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan [13]. Skala Likert dapat diartikan juga sebagai suatu skala yang digunakan untuk mengetahui pendapat atau persepsi seseorang atau sebuah kelompok terhadap suatu hal yang dihadapkan kepada mereka. Ada 5 gradasi pilihan tingkat persetujuan dalam skala Likert, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Ragu-Ragu (RG)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Selain gradasi Persetujuan dapat juga digunakan pada beberapa jenis gradasi tentang sikap dan pendapat, diantaranya sebagai berikut:

- Sangat Suka
- Suka
- Netral
- Tidak Suka
- Sangat Tidak Suka

STT - NF

2.2 Penelitian Terkait

Tabel 2 Penelitian terkait

No	Judul	Penulis	Tahun	Framework	Kesimpulan
1	Pengembangan kawasan Pariwisata Terpadu di kepulauan Seribu	Abdur Razak dan Rimadewi Suprihardjo	2013	Tidak ada	Terdapat beberapa pembagian zona, yaitu zona inti yang terdiri dari pulau-pulau dengan kegiatan wisata alam (snorkeling, diving) serta kegiatan rekreasi yang menjadi kegiatan wisata utama dan pendukung, sedangkan kegiatan wisata konservasi merupakan wisata penunjang
2	Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website	I Gede Handika, Ayi Purbasari	2018	Laravel	Website travel dengan metode web engineering dan teknik SEO
3	Perancangan dan Implementasi Pariwisata Kota Pati Berbasis Web Menggunakan Framework Yii	Daniel Arde Megawan	2016	Yii	Website pariwisata yang menggunakan Framework Yii dan melakukan pengujian sistem melalui metode blackbox testing

4	Rancang bangun Aplikasi Reservasi Wisata Berbasis Web Menggunakan MVC <i>Framework</i> Studi Kasus Wisata Pulau Harapan Kepulauan Seribu	Rian Hardiansyah	2019	Laravel	Penelitian ini membuat rancang bangun menggunakan MVC <i>framework</i> untuk wisata Pulau Harapan Kepulauan Seribu. Penelitian aplikasi ini menggunakan konsep MVC <i>framework</i> yaitu laravel. Dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur yang dibuat oleh penulis, diantaranya ada fitur booking dan accept booking.
---	--	------------------	------	---------	--

Berdasarkan penelitian terkait pada Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa saat ini penggunaan *framework* PHP masih banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis website. Dapat disimpulkan juga bahwa banyak website yang menerapkan *framework* PHP dalam pengembangan aplikasi dalam bidang pariwisata. Penelitian saya merupakan pengembangan dari penelitian nomor 1 yang dimana saya sudah menggunakan pendekatan MVC *framework* sebagaimana sama seperti penelitian nomor 2 dan nomor 3. Saya menggunakan objek penelitian pulau harapan, sedangkan penelitian nomor 2 merupakan travel untuk wisata umum sebagai objek penelitian dan penelitian nomor 3 menggunakan kota Pati sebagai objek penelitian.

STT - NF