

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Minat Berkunjung

Dalam sebuah tempat wisata. Minat berkunjung seseorang dalam menentukan keputusan berkunjungnya dalam memilih tempat wisata yang akan dikunjungi, salah satunya berasal dari pengaruh orang lain dalam mengkomunikasikan pesan atau kesan yang positif atau negatif dari suatu tempat wisata tersebut dan apabila terdapat kesan terhadap tempat wisata yang akan dikunjungi maka itu akan berdampak pada menurunnya minat wisatawan yang ingin berkunjung. Di karenakan pentingnya pengaruh dari komentar dan saran yang relevan di media online bagi wisatawan (Aprilia 2015).

Teori minat berkunjung dianalogikan sama dengan minat beli, seperti penelitian yang dilakukan oleh Albarq (2014: 14) yang menyamakan bahwa minat berkunjung wisatawan sama dengan minat pembelian konsumen. Pengertian minat menurut Kotler dan Susanto (2000: 165) bahwa minat sebagai dorongan, yaitu rangsangan internal yang kuat yang memotivasi tindakan, dimana dorongan ini dipengaruhi oleh stimulus dan perasaan positif akan produk.

2.2 Kata - Kata Kasar

Kata - kata kasar adalah merupakan mengungkapkan dalam bahasa yang bersifat ofensif, memaki, membentak, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelek - jelekkan dan menghina. Atau kata yang melanggar norma sopan santun masyarakat. Dan dampak dari kata kasar dalam bahasa merusak tata bahasa indonesia dan citra bahasa indonesia karena bahasa merupakan cerminan diri (Tjahyanti 2020).

2.3 String Matching

Metode *String Matching* adalah sebuah proses pencarian kecocokan *string* pendek yang disebut *pattern* kedalam *string* yang lebih panjang yang disebut teks, kedua *string* tersebut adalah sekumpulan karakter berupa alfabet yang dilambangkan dengan sebuah Σ (sigma) dan memiliki ukuran σ (tao). *String Matching* melakukan pencarian terhadap angka, alfabet ataupun symbol (Azis, Fitri, and Rahman 2021). *String Matching* dirumuskan dengan persamaan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}x &= x [0 \dots m-1] \\x &= y [0 \dots n-1]\end{aligned}$$

Keterangan :

x = *pattern*

m = panjang *pattern*

y = teks

n = panjang teks

2.4 Algoritma Brute Force

Brute force adalah pendekatan langsung (*straight forward*) untuk memecahkan masalah biasanya didasarkan pada deskripsi masalah dan definisi konsep yang terlibat. Algoritma brute force dapat memecahkan masalah dengan cara yang sangat sederhana, langsung dan jelas. (*obvious way*). Di dalam pencocokan *string* ada istilah *pattern* dan teks. *pattern* adalah kata yang akan dicari dan dicocokkan dengan teks. Sedangkan *tesk* adalah kata yang akan diinputkan untuk dicari/dicocokkan (Bakri and Wibowo 2019).

Misalkan ada sebuah teks dalam *array* $Y[1..n]$ dan *pattren* berada dalam *array*. $X[1..m]$ maka cara kerja algoritma *Brute Force* pencocokan *string* adalah sebagai berikut :

- Mula-mula *string* (*Pattren*) dicocokkan di awal teks.
- Dengan membandingkan setiap karakter dalam *string* (*pattren*) dengan karakter yang sesuai dalam teks, dimulai dengan bergerak dari kiri ke kanan. Jika ada kecocokan, perbandingan akan mengeluarkan hasilnya.
- Jika *string* (*Pattren*) tidak ada kecocokan yang ditemukan dan teks belum habis, maka geser *string* (*Pattren*) satu karakter ke kanan dan berulang langkah ke 2 hingga *pattern* berakhir pada ujung teks (Yuni Puspita Sari, Isnadar Agus 2022).

2.5 Web

Web adalah aplikasi yang berisi dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) yang digunakan dan diakses oleh perangkat lunak menggunakan browser (Kadapi and Arfida 2017). Untuk membuka website, pengguna harus memiliki perangkat (*smartphone*, tablet ataupun komputer) yang terhubung dengan internet atau intranet. Website atau halaman web biasanya berupa dokumen dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*). Akses bisa melalui HTTP atau HTTPS. Ini adalah protokol yang mengirimkan berbagai macam informasi dari server situs web yang ditampilkan kepada pengguna melalui browser web. Situs web memiliki alamat URL yang unik dan sangat khusus yang disebut domain. Misalnya, domain Twitter.com, Google.com, Facebook.com. Website dapat diakses melalui browser dan koneksi internet.

2.6 PHP

PHP adalah bahasa server-sidescripting yang dirancang khusus untuk sebuah web. Kode PHP dapat disisipkan (*embedded*) di halaman HTML. Kode PHP di jalankan di sisi server, bukan di Komputer klien. Dan hasilnya yang ditampilkan adalah Kode HTML. Tujuan dari server-*sidescripting* adalah untuk memastikan bahwa sintaks dan perintah yang diberikan dijalankan sepenuhnya di server dan ditempatkan dalam dokumen HTML biasa. Konstruksi web ini merupakan gabungan dari PHP adalah sebuah bahasa pemrograman dan HTML untuk pembangunnya. lokasi. PHP terkenal karena merupakan bahasa *scripting* yang terintegrasi dengan *tag* HTML, berjalan di server, serta dapat digunakan untuk mewujudkan suatu halaman web dinamis. PHP adalah perangkat lunak *open source* dan lintas platform.

2.7 MySql

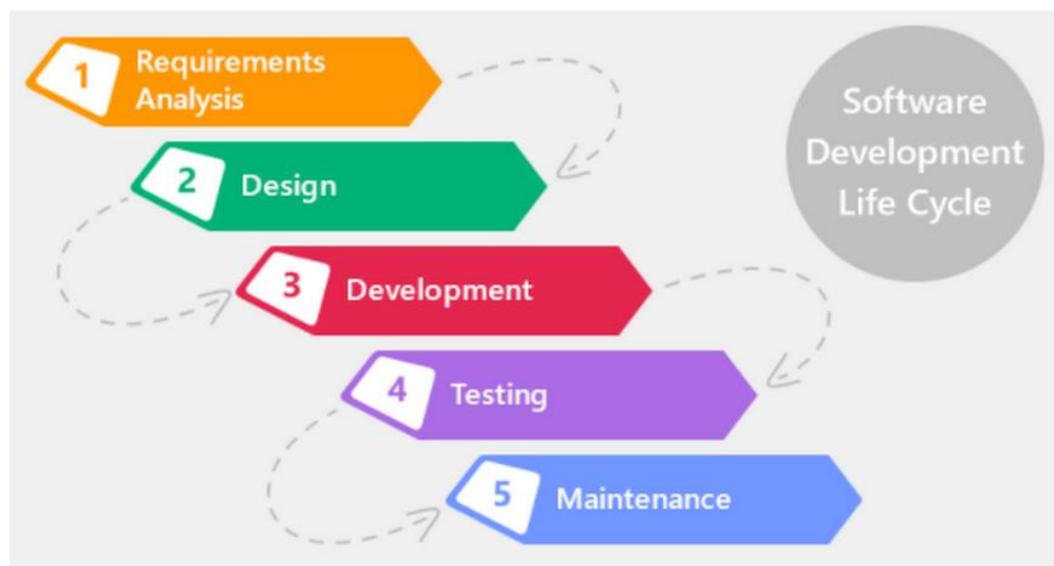
MySQL merupakan sebuah DBMS (*Database Management System*) Oleh banyak DBMS seperti Oracle, MySQL, PostgreSQL. MySQL membantu Anda menangani database menggunakan bahasa SQL menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis website. MySQL bersifat *open source* sehingga Anda dapat

menggunakannya secara gratis (Mariyus, Puwarti, and Aziz 2019). Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau mendukung *database* MySQL.

Meskipun MySQL adalah *database* yang paling populer di kalangan programmer web, program ini adalah *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai tempat penyimpanan data. Sebagai *database* server yang dapat mengelola *database* dengan baik, mysql juga merupakan *database* yang paling populer dan banyak digunakan dibandingkan dengan *database* lainnya. Selain mysql, ada beberapa jenis database server. Selain itu, fitur yang tidak boleh diremehkan adalah *database* Oracle dan PostgreSQL.

2.8. Pengembangan Sistem *WaterFall*

Waterfall adalah model pengembangan aplikasi yang termasuk dalam siklus hidup tradisional yang bergantung pada fase berurutan dan sistematis (Indera, Saleh, and Kristian 2020) . Model pengembangan menyerupai air terjun di mana setiap tahap dijalankan secara berurutan dari atas ke bawah. Penggunaan metode atau model air terjun pertama kali diperkenalkan oleh Herbert D. Bennington pada Simposium 29 Juni 1956 tentang Metode Lanjutan Pemrograman Komputer Digital. Presentasi mencakup pengembangan perangkat lunak SAGE (*Semi Automatic Ground Environment*).



Gambar 2.1 Tahapan - Tahapan Waterfall.

2.8.1 Tahapan - Tahapan *Waterfall*

Dari pengertian di atas, sebenarnya kita sudah mendapatkan tahapan metode pengembangan perangkat lunak ini. Agar lebih jelas, berikut penjelasannya.

1. Requirement

Selama fase ini, pengembang perlu mengetahui semua informasi yang terkait dengan persyaratan perangkat lunak seperti Tujuan Penggunaan Perangkat Lunak dan Batasan Perangkat Lunak Anda. Informasi ini biasanya diperoleh dari wawancara, survei, atau diskusi. Informasi tersebut kemudian dianalisa untuk mendapatkan data yang lengkap tentang kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang sedang dikembangkan.

2. Desain

Tahap Selanjutnya adalah desain. Desain dibuat sebelum proses pengkodean dimulai. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran besar tentang apa perlu dilakukan dan seperti apa sistem yang diinginkan. Oleh karena itu membantu untuk menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem dan menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan yang akan dibuat.

3. Implementasi (Pengkodingan)

Setelah melakukan perancangan *visualisasi* sistem, tahap selanjutnya adalah melakukan tahap pengkodean / koding aplikasi dengan maksud untuk membuat sistem informasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya.

4. Testing (Pengujian Program)

Pada tahap ini akan diuji lebih lanjut fitur yang ada di dalam sistem informasi ini. Jika terdapat kekurangan maka peneliti akan memperbaiki kekurangan tersebut.

5. Perawatan.

Yaitu Tahap melakukan pemeliharaan pada program dengan harapan terus berfungsi dengan baik sehubungan dengan fitur yang telah di tetapkan.

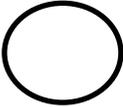
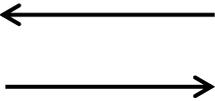
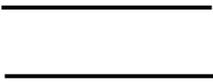
2.9 DFD (*Data Flow Diagram*)

(DFD) Merupakan Mode diagram aliran data yang dapat untuk membuat diagram model yang dapat merinci hubungan antara proses yang ada di sistem Anda. DFD adalah model atau proses logika data yang dibuat untuk menjelaskan dari mana data berasal dan kemana arah tujuan data dari sistem, di mana data disimpan, dan Proses apa yg membentuk data tersebut. Interaksi antar data yang disimpan dan proses apa yang dikenakan pada data itu.

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat pemodelan yang memungkinkan pakar sistem dapat menggambarkan sistem menjadi jaringan proses aktivitas yang saling berhubungan oleh aliran data, baik manual atau komputerisasi (Sulyono, Fitria 2018).

berikut ini adalah penjelasan simbol-simbol DFD:

Tabel 2.1 Simbol-Simbol DFD.

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> Simbol digunakan buat menggambarkan darimana asal atau tujuan dari data
	Proses Merupakan simbol yang digunakan untuk memproses pengolahan data
	<i>Data Flow</i> Merupakan simbol yang digunakan untuk mendeskripsikan aliran data yang berjalan
	<i>Data Store</i> Merupakan simbol yang digunakan untuk data yang telah disimpan.

2.10 Pengujian *Black-Box*

Black-Box Testing adalah metodologi pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak untuk menguji apakah ada kesalahan atau tidak dalam sistem tersebut. *black-box testing* dalam berkerja mengabaikan struktur kontrol dan memusatkan perhatian pada informasi domain. *Black-box Testing* memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk membuat serangkaian kondisi *input* yang melatih semua persyaratan fungsional suatu program (Isnandar Agus 2020).

2.11 Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan acuan dan referensi untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian. Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kata - kata kasar, Algoritma *Brute Force*, *String Matching* :

Tabel 2.2 Jurnal Penelitian Terkait.

No	Nama Jurnal	Kelebihan	Kekurangan
1	Identifikasi Konten Kasar pada Tweet Bahasa Indonesia. Penulis : (Hidayatullah et al. 2019)	Penelitian ini telah berhasil melakukan identifikasi konten kotor yang bersifat ofensif pada data Twitter. Proses identifikasi dilakukan dengan mengklasifikasikan antara tweet yang mengandung kata - kata kasar yang ofensif dengan tweet yang tidak memuat konten kasar serta ofensif.	Belum adanya sebuah sistem yang dapat melakukan <i>filtering</i> terhadap kemunculan kata kotor, kata kasar, dan kata-kata ofensif yang telah berhasil teridentifikasi di dalam suatu teks.
2	Analisa Penerapan Algoritma <i>Brute Force</i> Dalam Pencocokan	Penelitian ini telah berhasil menerapkan algoritma <i>brute force</i>	Sistem pada penelitian ini masih sangat sederhana

	<p><i>String.</i></p> <p>Penulis : (Sumi, Purnawansyah, and Syafie 2018)</p>	<p>dalam melakukan pencocokan <i>string.</i> dan dapat menghasilkan algoritma yang layak untuk beberapa masalah penting seperti pencocokan <i>string,</i></p>	<p>dan belum menggunakan <i>framework</i> dalam pembuatan sistem implementasinya.</p>
3	<p>Analisis Pencocokan <i>String</i> Menggunakan Algoritma <i>Brute Force.</i></p> <p>Penulis : (Mukaromah et al. 2021)</p>	<p>Pada penelitian ini akan diterapkan algoritma <i>brute force</i> dalam melakukan pencocokan <i>sring</i> dan. Penelitian ini telah berhasil menerapkan algoritma <i>brute force</i> dalam melakukan pencocokan <i>string</i></p>	<p>Sistem pada penelitian ini masih sangat sederhana yaitu dengan menggunakan <i>console log</i> dalam implementasi sistem.</p>

2.11.1 Penelitian saat ini.

Pada penelitian saat ini yang berjudul *Tracking* Kata Kata Kasar Pada Kolom Komentar Negatif Pengunjung Tempat Wisata. Memiliki tujuan untuk mencari/mencocokkan dan mengfilter kata-kata kasar pada kolom komentar review pengunjung tempat wisata, menggunakan metode *String Matching* dan algoritma *Brute Force* dalam implelementasi sistem menggunakan basis website dengan *Framework* Laravel. karena website bersifat *mobile* bisa di operasikan oleh banyak OS seperti IOS, Android, Windows, dan Linux dengan menggunakan peramban browser yang tersedia di setiap OS yang ada dan juga dapat di gunakan di berbagai perangkat seperti Laptop, *smartphone* dan Tablet.