

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di Indonesia saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat, namun di Indonesia masih ada banyak destinasi wisata yang sampai saat ini masih melayani pembayaran tiket wisata menggunakan uang tunai. Hal ini disebabkan karena beberapa daerah di Indonesia memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi dan juga kebiasaan dari warga lokal yang sudah terbiasa yang melakukan pembayaran secara tunai, maka Turis asing yang datang dari luar daerah juga wajib untuk membawa uang tunai. Namun membawa uang tunai dengan jumlah yang besar saat berpergian memiliki resiko keamanan yang signifikan. Turis bisa menjadi target pencurian atau kehilangan uang tunai mereka dalam situasi yang tidak terduga. Sebagian tempat wisata di Indonesia yang terletak di daerah terpencil atau kurang berkembang, dimana akses ke layanan perbankan seperti ATM masih terbatas. Keterbatasan ini dapat menyulitkan Turis untuk melakukan transaksi keuangan secara efisien. Saat Turis membeli tiket wisata untuk masuk ke objek wisata tertentu, mereka seringkali membayar dengan uang tunai. Namun, kadang-kadang loket tiket wisata sering mengalami masalah ketika Turis melakukan pembayaran dengan nominal uang yang besar daripada harga tiket, karena loket wisata tidak memiliki stok uang kembalian yang cukup. Hal ini akan membuat Turis maupun wisatawan lokal merasa terganggu jika mereka tidak mendapatkan uang kembalian yang tepat setelah membayar tiket. Ini dapat mengurangi pengalaman positif Turis atau wisatawan lokal yang berkunjung pada wisata tersebut.

Dengan adanya pembayaran digital, industri pariwisata dapat merasakan manfaat dari peningkatan pengeluaran oleh Turis. Meningkatkan kenyamanan dalam proses pembayaran dapat mendorong Turis dan wisatawan lokal untuk melakukan lebih banyak transaksi, seperti memesan akomodasi wisata atau menggunakan layanan lainnya. Pembayaran digital melalui payment gateway dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi Turis. Mereka tidak perlu khawatir dengan membawa uang tunai atau mencari ATM terdekat, sehingga pengalaman wisata

yang mereka dapat lebih lancar. Dengan adanya pembayaran digital menggunakan Payment Gateway, tempat-tempat wisata yang kurang berkembang dapat merasakan manfaat ekonomi tambahan dan pengetahuan baru. Ini dapat memacu pertumbuhan pada sektor pariwisata dan memberikan dampak positif pada daerah tersebut.

Payment Gateway merupakan sebuah media untuk melakukan pembayaran secara online bagi penjual dan pembeli. *Payment gateway* juga dapat melancarkan proses pembayaran secara baik, bentuk pembayaran *payment gateway* di Indonesia berupa *virtual account*, Gopay, dan QRIS..

sistem keamanan yang digunakan dalam payment gateway juga sangat ketat karena menggunakan Address verification sistem, card security code, dan 3D secure password. payment gateway di Indonesia sudah menyebar luas pada bidang jasa pariwisata seperti, pemesanan penginapan dan hotel.

Manfaat menggunakan payment gateway juga sangat menguntungkan dikarenakan metode pembayaran yang lebih variatif, proses instalasi yang mudah, proses transaksi sangat cepat, memiliki jangkauan yang luas hingga ke mancanegara, dan proses transaksi yang tidak terbatas.

Pada penelitian ini akan dirancang sebuah aplikasi e-commerce untuk sektor pariwisata menggunakan metode Payment Gateway untuk mempermudah wisatawan melakukan transaksi pemesanan tiket dan memudahkan petugas Wisata dalam mengolah data transaksi penjualan tiket. Dengan adanya penyediaan payment gateway juga lebih menjaga keamanan dan privasi wisatawan dan petugas wisata dalam melakukan transaksi.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis Website pada wisata Pulau Bair dengan menggunakan *Framework Laravel* dan *Payment Gateway*.

1.3. RUANG LINGKUP

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dijelaskan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi E-Tourism berbasis website dengan menggunakan aspek-aspek payment gateway yang berhubungan dengan E-Tourism seperti pemesanan online, pembayaran dan aktivasi wisata, dan keamanan data
2. Permasalahan model pembayaran yang dipecahkan oleh payment gateway adalah keamanan transaksi, verifikasi identitas, integrasi dengan metode pembayaran yang berbeda, dan penanganan pembayaran ulang.
3. Teknologi Payment Gateway yang akan digunakan adalah Encryption, API (Application Programming Interface), Mobile payment integration, dan Complicance and security.
4. Pengembangan sistem pembayaran elektronik berbasis payment gateway yang telah terintegrasi oleh layanan *Midtrans*
5. Tentang aplikasi yang dibangun
 - a. Sisi *admin* terdiri dari pihak pengelola wisata yang memiliki hak dalam mengelola aplikasi, memiliki hak akses membaca, menambah, dan menghapus data pada sistem.
 - b. Sisi *User* terdiri dari calon wisatawan yang dapat melakukan pemesanan dan pembayaran serta melihat informasi yang ada pada website.
 - c. Sistem akan menyimpan data kegiatan travel pada *database MySQL*
6. Contoh data yang digunakan disini adalah wisata Pulau Bair.
7. Cara menguji keberhasilan dari tujuan penelitian dengan melakukan uji sistem pembayaran, pengumpulan data, analisis data, interpretasi hasil, dan pelaporan hasil.
8. Model pembayaran pada penelitian ini menggunakan model Develop.

9. Mode develop akan diuji menggunakan metode pengujian Blackbox.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah memudahkan wisatawan dan petugas wisata untuk melakukan pembayaran dan pembelian tiket secara online melalui aplikasi berbasis Website yang telah dirancang dengan metode *Payment Gateway*

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Dengan menggunakan sistem *Payment Gateway* pada aplikasi pemesanan tiket wisata ini dapat memudahkan calon wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket wisata.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistem penulisan skripsi dengan judul “Impelmentasi Sistem Menggunakan *Payment Gateway* Pada Wisata Pulau Bair Maluku Tenggara” disusun untuk memberikan penjelasan umum tentang penelitian yang dilakukan. sistematika penulisan ini terbagi dalam beberapa bagian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada penelitian ini diangkat 4 permasalahan yang dihadapi oleh Turis dan petugas wisata. (1) Turis asing yang selalu membawa uang tunai ketika berwisata di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi, (2) Turis sering menjadi target pencurian dan sering kehilangan uang tunai dalam jumlah yang besar, (3) beberapa tempat wisata yang letaknya di daerah-daerah terpencil memiliki keterbatasan layanan perbankan seperti ATM yang tidak ada di tempat wisata, (4) Turis sering membayar tiket wisata dengan nominal uang yang lebih besar dari harga tiket, hal ini terkadang membuat petugas wisata kesulitan dalam mengembalikan uang dari Turis karena stok uang tunai yang terbatas di loket wisata.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bagian ini akan dibahas pustaka-pustaka yang diacu yaitu

tentang penelitian-penelitian tentang (1) perancangan website E-Commerce dengan Payment Gateway, (2) sistem pemesanan tiket berbasis website, (3) pembayaran Payment Gateway untuk pemesana tiket, dan (4) implemtasi Framework Laravel pada sistem informasi.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan dilakukan analisis tentang kendala apa saja yang dihadapi pada sektor pariwisata di Pulau Bair, terdapat masalah utama yaitu (1) bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis website pada wisata Pulau Bair (2) Turis sering mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi untuk berwisata. Dari permasalahan tersebut akan dirancang sebuah aplikasi berbasis website yang dapat memudahkan Turis dalam melakukan transaksi pada pihak pengelola wisata.

BAB 4 IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijabarkan kode-kode penting yang menjadi inti dari pembuatan sistem ini. Selanjutnya akan dilakukan pengujian berupa eksekusi sistem untuk diperiksa apakah aplikasi/sistem dapat bekerja sesuai dengan yang dikerjakan sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia. Pengujian akan dilakukain dengan metode pengujian Blackbox. Setelah aplikasi dipastikan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, selanjutnya sistem akan diimplementasikan pada kasus. Akan diamati juga apa saja yang terjadi, apakah muncul kendala dalam implementasi, apa penyebabnya dan bagaimana cara mengatasinya. Hal-hal yang tidak dapat diatasi akan menjadi saran untuk peneliti berikutnya.

BAB 5 PENUTUP

Pada bagian ini akan disimpulkan hal-hal penting yang ditemukan saat implementasi dan temuan-temuan apa saja yang tidak dapat teratasi untuk dituliskan sebagai saran.