

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMBAYARAN MENGGUNAKAN
PAYMENT GATEWAY
PADA SEKTOR PARIWISATA
(Studi Kasus Pulau Bair)**



HILMAN RUMAF

Nomor Mahasiswa : 185410124

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2023

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMBAYARAN MENGGUNAKAN
PAYMENT GATEWAY
PADA SEKTOR PARIWISATA**

Diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang
Strata Satu (S1)



Program Studi Informatika

**Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta**

Disusun Oleh

HILMAN RUMAF

Nomor Mahasiswa : 185410124

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Allah SWT karena dengan karunia dan segala rahmat,taufik,hidayah serta masih memberikan saya nikmat kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar
2. Kedua orang tua saya yang tiada hentinya selalu memberikan dukungan secara moral dan material kepada saya
3. Nurul Helmalia Gahatan yang selalu mendukung saya selama mengerjakan skripsi ini
4. Teman-teman terdekat saya yang selalu mendukung saya dalam menjalankan aktivitas akademik maupun non akademik
5. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebut satu-satu yang selama ini telah membantu mmeberikan masukan dan dukungan selama saya berkuliah di Universitas Teknologi Digital Indonesia.
6. Last but not least, terima kasih kepada diri saya sendiri karena selalu berjuang dan tidak pernah menyerah sampai di titik ini.

MOTTO

“Sembunyikan Prosesmu dan Tunjukkan Hasilmu”

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda”

(Windah Basudara)

**“Aku bukan apa-apa tanpa kaki dan tangan, begitupula yang selalu
membantuku dari depan dan belakang”**

(Keilandboi)

**“Kehidupan yang sederhana tidak membuat kita gagal meraih apa yang kita
capai, tetap kerja keras sampai kehidupan sederhanamu menjadi istimewa”**

(Bapak)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Implementasi Sistem Pembayaran Menggunakan Payment Gateway Pada Sektor Pariwisata”**.sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu(S1) program studi Teknik Informatika di Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna dan masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca yang nantinya akan menjadi bekal pembelajaran dan pengembangan penulis di masa depan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan bermanfaat bagi pengembangan sistem pembayaran elektronik dan Payment Gateway.

Penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi yang berguna dalam studi dan pengembangan lebih lanjut di bidang Payment Gateway.

Yogyakarta, 4 April 2023

Hilman Rumaf

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	8
Latar Belakang.....	9
Rumusan Masalah.....	10
Ruang Lingkup.....	11
Tujuan Penelitian	12
Manfaat Penelitian	13
Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	15
2.1 Tinjauan Pustaka	16
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 E-tourism	18
2.2.2 Payment Gateway.....	19
2.2.3 Midtrans.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
3.1.1 Kebutuhan Masukan Sistem.....	26
3.1.2 Kebutuhan Keluaran Sistem	27
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras	29
3.2 Proses Dan Pengumpulan Data	30
3.3 Perancangan Sistem	31
3.3.1 Usecase Diagram	32
3.3.2 Activity Diagram	33

3.4 Sequence Diagram.....	34
3.5 Perancangan Basis Data	35
3.5.1 Rancangan Tabel.....	36
3.5.2 Relasi Tabel	37
3.6 Perancangan Antarmuka.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Kode Program dan Eksekusi Dari Payment Gateway.....	40
4.1.1 Controller.....	41
4.1.2 Model.....	42
4.2 Pembahasan.....	43
4.3 Implementasi dan Uji Coba Sistem.....	44
4.3.1 Uji Pembayaran Virtual Account Mode Develop	45
4.3.2 Uji Pembayaran QR Gopay Mode Develop.....	46
4.3.3 Pengujian Black Box	47
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Arsitektur Sistem	52
Gambar 3.2 Usecase Diagram	53
Gambar 3.3 Diagram Activity Pendaftaran User	54
Gambar 3.4 Diagram Activity Melihat Paket Wisata	55
Gambar 3.5 Diagram Activity Pemesanan Paket Wisata.....	56
Gambar 3.6 Diagram Activity Pembayaran	57
Gambar 3.7 Sequence Diagram Pendaftaran User.....	58
Gambar 3.8 Sequence Diagram Pencarian Paket Wisata	59
Gambar 3.9 Sequence Diagram Pemesanan Pake Wisata	60
Gambar 3.10 Sequence Diagram Pembayaran	61
Gambar 3.11 Relasi Tabel	62
Gambar 3.12 Halaman Utama	63
Gambar 3.13 Halaman Utama Admin.....	64
Gambar 3.14 Halaman Login.....	65
Gambar 3.15 Halaman Pendaftaran User	66
Gambar 3.16 Halaman Gallery	67
Gambar 3.17 Halaman Pesan Paket Wisata	68
Gambar 3.18 Halaman Input Data Wisatawan	69
Gambar 3.19 Halaman Pesan.....	70
Gambar 3.20 Halaman Pencarian.....	71
Gambar 3.21 Halaman Daftar Pesanan	72
Gambar 3.22 Halaman Paket Admin	73
Gambar 3.23 Halaman Input Paket Wisata.....	74
Gambar 4.1 Login Controler.....	75
Gambar 4.2 Register Controller	76
Gambar 4.3 Verification Controller	77
Gambar 4.4 Gallery Controller.....	78
Gambar 4.5 Product Controller.....	79
Gambar 4.6 Transaction Controller	80
Gambar 4.7 Model Controller.....	81

Gambar 4.8 Halaman Login.....	82
Gambar 4.9 Halaman Register.....	83
Gambar 4.10 Halaman Utama	84
Gambar 4.11 Halaman Tiket.....	85
Gambar 4.12 Halaman Keranjang	86
Gambar 4.13 Halaman Pembayaran	87
Gambar 4.14 Halaman Virtual Account	88
Gambar 4.15 Halaman Admin	89
Gambar 4.16 Halaman Dashboard Admin	90
Gambar 4.17 Halaman Kategori.....	100
Gambar 4.18 Halaman Paket Wisata	101
Gambar 4.19 Halaman Blog Wisata	102
Gambar 4.20 Halaman Gallery	103
Gambar 4.21 Halaman Pesanan.....	104
Gambar 4.22 Halaman Jumlah Transaksi	105
Gambar 4.23 Halaman User.....	106
Gambar 4.24 Aktivasi Mode Development	107
Gambar 4.25 Simulator Pilihan Metode Pembayaran	108
Gambar 4.26 Simulator Menampilkan Nomor Virtual Account BNI.....	109
Gambar 4.27 Tampilan Simulator Midtrans Pembayaran Virtual Account BNI...110	
Gambar 4.28 Detail Pembayaran Virtual Account BNI.....	111
Gambar 4.29 Berhasil Melakukan Pembayaran	112
Gambar 4.30 Tampilan Pada Website Pembelian Tiket Berhasil	114
Gambar 4.31 Tampilan Detail Seluruh Pembayaran Tiket Menggunakan Virtual Account	115
Gambar 4.32 Pemiliha Metode Pembayaran	116
Gambar 4.33 Tampila QR Gopay.....	117
Gambar 4.34 Simulator QR Gopay Midtrans.....	118
Gambar 4.35 Halaman Pembayaran QRIS Gopay	119
Gambar 4.36 Tampilan Pada Website Pembayaran Telah Berhasil.....	120
Gambar 4.37 Detail Pembayaran Menggunakan QRIS Gopay Pada Tampilan Sandbox Environment Midtrans	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	122
Tabel 3.1 Tabel Users.....	123
Tabel 3.2 Tabel Paket Wisata.....	124
Tabel 3.3 Tabel Gallery	125
Tabel 3.4 Tabel Jadwal.....	126
Tabel 3.5 Tabel Pesan	127
Tabel 3.6 Tabel Wisatawan	128
Tabel 3.7 Tabel Pembayaran.....	129
Tabel 4.1 Black Box Testing Pembayaran Menggunakan Virtual Account Pada Mode Develop Midtrans	130
Tabel 4.2 Black Box Testing Pembayaran Menggunakan QRIS Gopay Pada Mode Develop Midtrans.....	131

INTISARI

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.

Pada penelitian ini, akan dibangun sebuah aplikasi e-commerce pada sektor pariwisata dengan menggunakan Payment Gateway untuk membantu wisatawan dalam melakukan transaksi jual beli tiket dan reservasi serta memudahkan petugas wisata dalam melakukan pencatatan data transaksi penjualan tiket. Metode penelitian yang digunakan termasuk survei, observasi, wawancara, dan analisis data untuk mengumpulkan informasi relevan tentang tingkat teknologi, kepuasan pengguna, dan potensi dampak positif bagi pariwisata Pulau Bair.

Hasil dari skripsi ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak pengelola pariwisata, termasuk pemerintah daerah, pelaku bisnis, dan masyarakat setempat. Dengan mengimplementasikan payment gateway secara efektif, diharapkan akan tercipta lingkungan pariwisata yang lebih modern, efisien, dan dapat menarik lebih banyak kunjungan wisatawan. Selain itu, skripsi ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut dalam bidang pembayaran elektronik pada sektor pariwisata di daerah lain.

Kata kunci : Turis, Pariwisata, E-Commerce, Payment Gateway.