

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini promosi wisata dapat dilakukan dengan dua cara, manual dan online. Promosi manual memiliki keterbatasan jangkauan yang signifikan, sehingga mendorong para pelaku bisnis untuk beralih ke strategi pemasaran digital seperti pemanfaatan platform web. Dengan memanfaatkan platform web, pengelola objek wisata dapat meningkatkan visibilitas dan promosi objek wisata ke target pasar yang lebih luas, serta memberikan informasi yang lebih detail dan akurat tentang objek wisata. Melalui web, pengelola dapat mempromosikan objek wisata secara lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat untuk mengunjungi objek wisata.

Untuk meningkatkan kualitas layanan wisata, pengelola dapat mengimplementasikan sistem pemesanan online yang memungkinkan wisatawan untuk melakukan reservasi dan pembayaran secara daring. Dengan demikian, pengelola dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan permintaan, memberikan kemudahan bagi wisatawan, serta meningkatkan visibilitas dan pendapatan melalui penjualan online.

Dengan banyaknya pengunjung yang berasal dari luar daerah, pemesanan online juga dapat menjadi solusi yang efektif untuk memudahkan mereka dalam merencanakan dan memesan layanan wisata.

Melalui platform web, pengunjung juga dapat dengan mudah mencari informasi, memesan, dan membayar layanan wisata tanpa harus datang langsung ke

lokasi. Hal ini dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bagi pengunjung, serta membantu pengelola meningkatkan pendapatan dan mengelola permintaan dengan lebih baik.

Disisi lain, keamanan platform web juga menjadi perhatian penting, terutama untuk transaksi keuangan online. Oleh karena itu, diperlukan platform web yang memiliki standar keamanan tinggi, seperti teknologi LARAVEL, untuk memastikan keamanan dan integritas data pengguna.

Berbicara tentang pembayaran berbasis web (online) tidak semua platform web menawarkan API yang mudah diintegrasikan dengan web dan mobile, bahkan beberapa payment gateway memerlukan konfigurasi tambahan untuk integrasi yang lancar. Oleh karena itu, teknologi seperti MIDTRANS dapat menjadi solusi yang efektif untuk memfasilitasi integrasi yang mudah dan efisien.

Kendala keterbatasan uang kembalian dan kebutuhan akan uang tunai juga dapat teratasi dengan pembayaran online, yang memungkinkan pengunjung melakukan transaksi digital dengan lebih mudah dan nyaman. Dengan pembayaran online, pengunjung tidak perlu khawatir tentang ketersediaan uang kembalian atau membawa uang tunai dalam jumlah besar, sehingga mengurangi risiko kehilangan uang atau kesulitan transaksi.

Penelitian ini bermaksud membuat sebuah prototipe aplikasi web penjualan tiket yang ditujukan untuk objek wisata, Aplikasi ini dikembangkan menggunakan teknologi web Laravel sebagai kerangka kerja utama, serta mengintegrasikan teknologi finansial Midtrans untuk mendukung sistem pembayaran online secara aman dan fleksibel. Aplikasi ini dirancang agar mampu melayani proses pemesanan

dan pembelian tiket secara online, sekaligus menyediakan fitur publikasi informasi objek wisata melalui internet, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional pengelola wisata dan memberikan kemudahan akses bagi wisatawan dalam merencanakan kunjungan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang tersebut, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana membangun aplikasi penjualan tiket wisata berbasis web yang dapat membantu wisatawan dan pengelola wisata dengan menggunakan framework laravel.

1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun pada penelitian ini adalah sebuah prototipe aplikasi berbasis web untuk melayani promosi dan penjualan tiket wisata.
2. Contoh tempat wisata yang digunakan sebagai obyek dari aplikasi ini adalah tempat wisata Danau Toba.
3. Aplikasi ini dibangun dengan menyediakan publikasi objek wisata dengan tampilan yang menarik.
4. Aplikasi melayani proses pembayaran secara online melalui integrasi dengan midtrans.
5. Aktor-aktor yang akan terlibat dalam aplikasi ini adalah sebanyak 2 aktor yaitu (1) Pengunjung dan (2) Admin.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan perumusan masalah yang telah disampaikan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

Membangun sebuah prototipe aplikasi untuk promosi, penjualan, pemesanan, dan pembayaran tiket tempat wisata berbasis web dengan mengimplementasikan framework laravel dan sistem pembayaran MIDTRANS dengan contoh kasus tempat wisata danau Toba Sumatra utara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat untuk wisata Danau Toba dalam penelitian ini adalah untuk membantu pihak pengelola wisata dalam penjualan tiket secara online.
2. Manfaat untuk wisatawan adalah tidak perlu langsung datang ke tempat wisata untuk membeli tiket wisata secara langsung.
3. Manfaat untuk penulis adalah untuk menambahkan ilmu dan wawasan dalam pembuatan website penjualan secara online.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mengenai tempat wisata danau toba dalam pembelian tiket wisata masih secara manual, di buatnya sistem aplikasi pembelian tiket berbasis web dengan integrasi pembayaran midtrans dengan menggunakan framework laravel, masyarakat / pengunjung danau toba dalam pembelian tiket bisa dilakukan

secara online, sistem ini dibuat dengan tujuan dapat membantu pengelola wisata danau toba dalam penjualan tiket .

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang referensi yang di pakai dalam pembuatan aplikasi penjualan tiket wisata danau toba dengan penulis yang sebelumnya membuat penelitian dengan judul yang menyerupai untuk di implementasikan ke sistem yang akan dibuat saat ini, selain itu terdapat landasan teori yang bertujuan dalam pembuatan sistem tersebut dapat mengacu pada dasar teori, untuk pembuatan sistem ini menggunakan framework Laravel dan untuk pembayaran nya menggunakan midtrans.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini tentang rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat harus sesuai dengan rancangan, untuk usecase terdiri dari 2 aktor yaitu masyarakat/pengunjung dan admin, selanjutnya untuk class diagram terdiri dari jenis hari, kategori tiket, pesan tiket bayar dan pengunjung, selain itu terdapat activity diagram yang terdiri dari 5 aktivitas yaitu yang dari admin : jenis hari dan kategori tiket dan untuk pengunjung : registrasi, pesan tiket dan bayar selanjutnya yang rancangan table database yang terdiri dari : jenis hari, kategori tiket, pesan tiket, bayar dan pengunjung dan yang terakhir adalah rancangan antarmuka aplikasi yang akan dibuat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi sistem yang terdiri dari capture kodingan yang terpenting dalam pembuatan aplikasi yaitu Model, view dan controller, setelah itu hasil implementasi nya adalah aplikasi yang sudah dibuat dan yang terakhir adalah hasil pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan aplikasi tiket wisata danau toba, setelah melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi harus terdapat Analisa yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan, selain itu terdapat saran untuk menilai hasil pembuatan sistem tersebut.