

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Trinsing merupakan salah satu obyek wisata yang ada di Muara Teweh Kabupaten Barito Utara, obyek wisata ini menjadi obyek wisata andalan Kabupaten Barito Utara yang telah menjadi salah satu sumber pendapatan asli daerah (PAD). Namun, Desa Wisata Trinsing saat ini belum memiliki sistem informasi yang digunakan untuk media promosi, pemesanan tiket secara online, serta membuat laporan keuangan. Dikarenakan transaksi jual beli tiket dan reservasi melalui media sosial masih dilakukan secara manual yaitu wisatawan mengirimkan foto bukti pembayaran transfer. Kemudian petugas wisata menginputkan data transaksi pembelian tiket ke dalam spreadsheet. Proses manual ini dapat menyebabkan data tidak valid, karena petugas kurang teliti dalam menginputkan data.

Sektor pariwisata merupakan salah satu alternatif yang baik bagi pemerintah agar memperoleh pendapatan yang optimal dan dapat memberikan manfaat secara langsung bagi lingkungan khususnya untuk kesejahteraan masyarakat lokal. Dengan adanya pariwisata maka pemerintah dapat mendorong peningkatan pendapatan daerah yang kemudian akan secara langsung berdampak positif pada lingkungannya yang melibatkan masyarakat dalam kegiatannya sehingga daerah akan berkembang dan maju dengan sumber yang ada di daerahnya.

Peran yang diberikan dari sektor pariwisata ini tentunya mampu memberikan dampak baik bagi pembangunan dan kemajuan

daerah, sehingga juga tidak langsung memberikan manfaat bagi sektor lainya seperti pendidikan, sosial budaya, kewirausahaan, ekonomi masyarakat dan perkembangan sosial masyarakat. Potensi pariwisata tentu akan berkembang dan membuah hasil ketika pengelolaan dilakukan secara optimal sehingga hasil yang didapatkan juga akan baik, apalagi potensi tersebut berhubungan dengan budaya lokal masyarakat setempat yang merupakan masyarakat asli dari daerah tersebut.

Pada penelitian ini, akan dibangun aplikasi e-commerce Desa Wisata Trinsing dengan memanfaatkan payment gateway untuk membantu wisatawan dalam hal transaksi jual beli tiket dan reservasi serta memudahkan petugas wisata dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan tiket. Maka dari itu dengan dibangunnya aplikasi ini dengan adanya jaminan dari penyedia payment gateway terhadap sistem pembayaran yang dijamin mengenai kecepatan penggunaannya karena kepraktisannya, keamanan dalam transaksi elektronik dan privasi pelanggan dijamin terjaga, adanya efisiensi cash flow yang lebih baik dan tercatat, biaya yang lebih ekonomis lebih murah, dan proteksi terhadap informasi yang dijaga keberhasilannya sehingga pengelolaan Desa Wisata ini akan terlihat professional dan lebih efisien.

Payment Gateway merupakan sebuah sistem transaksi online yang menjembatani pembayaran dari *website* penjualan ke sistem *online* baik pihak ketiga maupun bank langsung. Beberapa perusahaan *payment gateway* di Indonesia menawarkan pelayanan berbagai jenis transaksi, seperti kartu kredit, *internet banking* dan *mobile payment* dengan keamanan hingga sarana bisa bersaing dengan *payment gateway* Internasional salah satunya *veritrans.co.id*. E-

Commerce tidak lagi hanya pada sektor jual beli barang. Namun saat ini telah merambah pada jasa contohnya jasa pariwisata seperti pemesanan hotel, tiket perjalanan dan akomodasi wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana mengimplementasikan *framework* Laravel dan *Payment Gateway* pada pembangunan aplikasi *e-tourism* berbasis web pada Desa Wisata Trinsing.

1.3 Ruang Lingkup

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

1. Aplikasi *E-tourism* ini berupa website yang mempunyai fungsi *Create* (membuat), *Read* (membaca), *Update* (mengubah), dan *Delete* (menghapus) dengan menerapkan teknologi *framework* laravel.
2. Sisi *admin* terdiri dari pengelola wisata Desa Trinsing yang berwenang mengelola aplikasi tersebut, mempunyai hak akses membaca, menambah, dan menghapus data pada sistem.
3. Sisi *user* terdiri dari calon wisatawan yang dapat melihat informasi dan melakukan pembayaran pada website.
4. Sistem ini menyimpan data kegiatan travel pada database MySQL.
5. Pengembangan sistem pembayaran elektronik berbasis *Payment Gateway* yang terintegrasi oleh penyedia layanan Midtrans.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mampu menghasilkan *payment gateway* aplikasi e-tourism berbasis web pada Desa Wisata Trinsing yang dapat membantu wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan menggunakan sistem *payment gateway* pada aplikasi *e-tourism* ini calon wisatawan/ konsumen dapat dengan mudah melihat dan melakukan pemesanan tiket wisata secara mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi dengan judul “Implementasi Sistem Pembayaran Dengan *Payment Gateway* Pada Desa Wisata Trinsing Kabupaten Barito Utara” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi tentang pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, hingga berisi desain tampilan yang dapat membantu dalam proses implementasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 5 PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.