

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi sebagai alat mempermudah pekerjaan manusia, erat kaitannya dengan kemajuan dan inovasi canggih dalam pengolahan informasi melalui media internet. Di era saat ini, banyak hal dan aspek yang dikerjakan dengan memanfaatkan internet mulai dari penggunaan aplikasi, sistem informasi hingga situs web.

Salah satu pemanfaatan internet dalam hal pengolahan informasi dapat diterapkan pada perancangan suatu sistem. Perancangan suatu media sistem informasi berbasis web mengenai suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu kepada masyarakat maupun sebagai sarana untuk mempermudah suatu pekerjaan.

Kalimantan Timur adalah salah satu propinsi di Indonesia yang kaya akan sumber daya alam khususnya objek-objek wisata yang melimpah, dapat ditemukan diberbagai daerah kabupaten dan kota. Khususnya Kabupaten Kutai Barat yang memiliki potensi pariwisata alam, budaya dan wisata buatan yang menarik. Dimana kabupaten ini merupakan daerah yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi tujuan wisata baik lokal maupun internasional. Karena memiliki tempat yang masih asli, indah dan keanekaragaman. Potensi yang dimiliki dapat dikembangkan menjadi wisata yang bermutu tinggi.

Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi yaitu dibidang pariwisata. Bidang ini turut berperan dalam membagikan informasi

tentang objek pariwisata hingga proses penjualan tiket wisata tersebut. Banyaknya objek wisata yang memiliki potensi keindahan dan kenyamanan yang bagus, akan sangat disayangkan jika tidak diimbangi dengan sistem pendukung proses kerja dalam pengelolaan tempat wisata tersebut. Salah satu pendukung proses kerja adalah dalam proses penjualan tiket wisata, dengan menggunakan teknologi *payment gateway* dalam proses penjualan tiket wisata, dapat memberikan beberapa kelebihan diantaranya,

1. Keamanan Transaksi. *Payment gateway* memberikan lapisan keamanan tambahan pada transaksi online, karena proses pembayaran dilakukan melalui koneksi aman dan terenkripsi. Ini mengurangi risiko kehilangan informasi pribadi pelanggan seperti nomor kartu kredit atau informasi keuangan lainnya.
2. Kemudahan Pembayaran: *Payment gateway* memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembayaran dengan cara yang lebih mudah dan efisien, karena mereka dapat menggunakan kartu kredit atau metode pembayaran online lainnya. Hal ini meningkatkan kemungkinan pelanggan melakukan pembelian tiket wisata, karena mereka tidak perlu mengunjungi lokasi fisik untuk melakukan pembayaran.
3. Otomatisasi Proses Pembayaran: *Payment gateway* memungkinkan proses pembayaran menjadi lebih cepat dan otomatis. Ini berarti, setelah pelanggan memasukkan informasi kartu kredit atau informasi pembayaran lainnya, proses pembayaran akan dilakukan dengan sendirinya, sehingga pengelola tiket wisata tidak perlu lagi mengatur pembayaran satu per satu secara manual.
4. Meningkatkan Kepercayaan Pelanggan: Dengan menggunakan *payment*

gateway, pengelola tiket wisata dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap bisnis mereka, karena pembayaran dilakukan melalui proses yang aman dan terpercaya. Ini dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan memperkuat citra merek bisnis tersebut.

5. Penghematan Biaya: Dalam jangka panjang, penggunaan *payment gateway* dapat menghemat biaya bisnis, karena proses pembayaran yang lebih efisien dan otomatis dapat mengurangi biaya administrasi dan sumber daya manusia.

Untuk mendukung sektor pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur dalam inovasi sistem informasi dan sarana dalam kemudahan pengelolaan suatu objek wisata khususnya pada proses penjualan tiket wisata agar wisatawan dapat langsung memesan dan membayar tiket yang dipesan melalui sistem, maka penulis mengajukan judul yaitu *Payment Gateway Pada Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web di Daerah Kutai Barat*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *payment gateway* pada penjualan tiket wisata berbasis web di daerah Kutai Barat

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan-batasan pada karya ilmiah ini supaya fokusnya tidak melebar. Ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain :

1. Sistem informasi ini mengambil objek wisata dari daerah Kutai Barat, Kalimantan Timur
2. Sistem memiliki tiga user yaitu admin, wisatawan dan pengelola wisata.
3. Sistem informasi berjalan disisi *browser* dan berbasis web
4. *Provider payment gateway* yang digunakan untuk menerima dan mengelola pembayaran tiket wisata pada penelitian ini adalah Midtrans
5. Jenis pembayaran yang digunakan untuk menerima pembayaran tiket wisata, seperti transfer bank, *e-wallet*, dan lain lain, mengikuti kebijakan layanan yang ada di *payment gateway*
6. Penggunaan layanan *payment gateway* dari Midtrans di implementasikan menggunakan *API (Application Programming Interface)* yang disediakan
7. Batas maksimal waktu pembayaran adalah satu jam sejak tiket dipesan atau mengikuti kebijakan dari Midtrans jika ada, jika lebih dari satu jam belum melakukan pembayaran maka tiket yang dipesan akan hangus
8. Sistem informasi memerlukan akses koneksi internet dari perangkat wisatawan yang digunakan untuk mengakses web
9. Tempat wisata yang bisa dicari oleh wisatawan adalah tempat wisata yang sudah didata oleh sistem melalui pengelola wisata.
10. Penarikan dana pembelian tiket wisata ke masing-masing wisata yang terdaftar, dapat dilakukan melalui halaman pengelola wisata dengan mengirim permintaan ke admin sistem untuk dilakukan penarikan dana berdasarkan transaksi yang dipilih, kemudian admin akan mentransfer dana tersebut.

11. Tidak ada *refund* (pengembalian uang) untuk tiket yang sudah dibayar tetapi dibatalkan oleh wisatawan
12. Integrasi API yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Built-in Interface (SNAP)* yang ada pada midtrans.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada sistem yang akan dibangun pada penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana mengintegrasikan *API Built-In Interface (SNAP)* Midtrans sebagai *provider payment gateway* yang akan digunakan untuk menerima pembayaran tiket wisata
2. Sistem bisa menerima pembayaran secara *live* selain pada uji percobaan dan jumlah uang yang membayar dapat dibuktikan sudah berkurang
3. Sistem memberikan detail informasi tempat wisata, jam operasional, harga tiket dan cara pembelian tiket

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penjelasan diatas, terdapat beberapa manfaat yang di dapat dari penelitian ini, antara lain :

1. Membantu mengenalkan wisata yang ada didaerah Kutai Barat Kalimantan Timur ke kancah nasional dan internasional
2. Memberi kemudahan bagi masyarakat untuk membeli tiket wisata melalui website yang di integrasikan dengan *payment gateway*
3. Memberi kemudahan bagi pengelola wisata pada proses penjualan tiket wisata

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Berisikan tinjauan pustaka dan dasar teori yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan setiap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian menggunakan bentuk kalimat pasif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tentang implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan tools atau bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Berisi hasil dari penelitian yang menjawab masalah dan tujuan serta keunggulan dan kelemahan sistem mengacu pada produk lain.