

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang ada di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami kemajuan yang cukup pesat. Pengguna teknologi modern ini mendapatkan kemudahan dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Akan tetapi, akan dikatakan sebagai suatu kemunduran jika masyarakat menolak untuk mengikuti perkembangan yang sedang berjalan. Saat ini yang sedang menjadi *trend* untuk perkembangan teknologi baik dikalangan anak muda dan orang dewasa adalah *trend* menggunakan *E-money* sebagai salah satu alat transaksi. *E-money* bukanlah sesuatu yang asing lagi. Fenomena ini dapat dilihat dari bagaimana masyarakat saat ini lebih cenderung menyukai melakukan transaksi non tunai dibandingkan transaksi dengan tunai. Prosesnya lebih cepat serta efektif karena pengguna tidak harus menunggu lama uang kembalian apabila sedang melakukan transaksi. *E-Money* atau *Electronic Money* dapat diartikan sebagai suatu alat transaksi elektronik yang sah dimana nilai uangnya tersimpan dengan aman di dalam media elektronik tertentu (Bank Indonesia, 2014). Menurut Adiyanti (2015: 2) uang elektronik adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik.

Larantuka adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Flores Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur, sekaligus sebagai ibu kota dari Kabupaten Flores Timur. Letak kecamatan ini berada pada Kabupaten Flores paling ujung timur. Pariwisata menjadi salah satu bidang penting dalam memajukan tingkat perekonomian di Larantuka, karena masyarakat bisa mendapatkan banyak lapangan pekerjaan yang baru seperti *ecotourism* (Soebagyo, 2012). Larantuka dianugerahi pesona alam dan budaya tradisional yang unik sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung.

Larantuka memiliki banyak wisata, salah satunya wisata budaya & religi. Wisata religi mayoritas adalah untuk masyarakat beragama kristen, terutama kristen katolik. Oleh karena itu, Larantuka mendapat julukan sebagai *Vatican of Indonesia* karena mayoritas masyarakat disana beragama Katolik dan memiliki banyak budaya religi untuk umat beragama katolik. Pariwisata religi ini sebagian besar merupakan peninggalan bangsa portugis yang dahulu pernah menjajah di Flores Timur sehingga sebagian besar kebudayaan atau tradisi disana merupakan turunan dari bangsa portugis. Pengaruh Bangsa Portugis sangat terasa pada kehidupan umat Katholik yang tinggal di Larantuka, sehingga Larantuka dikenal sebagai Nagi dan Kota Reinha yang berarti kota yang diberkati Maria.

Wisata alam yang ditawarkan adalah berupa wisata pantai antara lain Pantai Susteran Fransiscanes, Pantai Asam Satu, Danau Asmara, Pantai Kawaliwu, Pantai Weri. Semua pantai tersebut memiliki pemandangan alam yang indah serta lingkungan pantai yang bersih dan air yang jernih berwarna sedikit kebiru-biruan. Sedangkan untuk wisata budaya & religi, Larantuka memiliki *Museum of Bishop Gabriel Manek, SVD* yang merupakan museum sejarah larantuka. Selain museum ada juga wisata Taman Bukit Fatima yang merupakan taman doa bagi umat Katolik serta ada juga *Cathedral Church of the Queen of The Rosary* (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Flores Timur, 2020).

Larantuka memiliki berbagai macam pariwisata yang dapat dinikmati oleh wisatawan. Akan tetapi, pariwisata yang ada di Larantuka belum dikenal oleh masyarakat luas dengan baik. Hal ini terjadi karena masyarakat kurang mengetahui tentang Larantuka dan lebih mengenal dan menyukai wisata yang ada di Kupang, Lombok dan Ende. Walaupun bidang pariwisata yang dimiliki oleh Larantuka belum dikenal secara baik oleh wisatawan baik lokal maupun mancanegara, jumlah pengunjung yang datang berkunjung dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Pada perayaan Semana Santa pun jumlah wisatawan mengalami peningkatan.

Perayaan Semana Santa merupakan ritual perayaan pekan suci hari paskah yang mana perayaan ini dilaksanakan selama tujuh hari berturut-turut oleh umat Katholik yang ada di Larantuka. Perayaan ini dimulai dari acara Minggu Palma, Rabu Abu, Kamis Putih, Jumat Agung, Sabtu Suci hingga perayaan inti yaitu Minggu Paskah. Perayaan Semana Santa ini dikenal sebagai salah satu ikon dari Flores Timur karena perayaan ini menjadi salah satu daya tarik wisatawan, baik lokal maupun mancanegara. Perayaan ini juga merupakan wujud toleransi antar umat beragama yang tinggal di Flores Timur (Wikipedia).

Tabel 1.1
Jumlah Wisatawan yang Berkunjung

No	Tahun	Wisatawan		Kenaikan Wisatawan (%)	
		Mancanegara	Lokal	Manca negara	Lokal
1	2019	0	0	0	0
2	2020	147	2.685	100	100
3	2021	21	20.156	-85	650
Total		168	22.841	-	-

Sumber : Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur (2021)

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur jumlah wisatawan mancanegara mengalami penurunan tetapi berbanding terbalik dengan wisatawan lokal yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Meningkatnya jumlah wisatawan ini membuat Pemerintah Kabupaten Flores Timur harus memikirkan bagaimana meningkatkan keefektifitasan serta keefisiensian transaksi yang ada di tempat pariwisata. Proses transaksi yang dilakukan secara manual rentan sekali terjadi kecurangan dan penyelewengan, seperti pemalsuan dokumen transaksi maupun tindak korupsi. Selain itu juga, tidak semua tempat wisata yang ada di Larantuka berada di tengah kota. Minimnya ATM (Anjungan Tunai Mandiri) di pinggir jalan. Jika saat sedang melakukan transaksi dan ternyata uang tunai yang dibawanya kurang untuk membayar tiket masuk wisata maupun untuk membeli

makanan, minuman, souvenir yang diperjual belikan di tempat wisata maka wisatawan harus pergi ke tempat ATM yang cukup jauh. Hal ini dikarenakan proses transaksi yang ada di kawasan pariwisata Larantuka masih manual atau masih menggunakan uang *cash* sebagai alat transaksi yang sah. Masyarakat disana masih belum mengenal dengan baik cara melakukan transaksi secara elektronik. Oleh sebab itu, peneliti perlu mendesain bagaimana melakukan transaksi secara *non-cash* yang aman dan cepat pada kawasan pariwisata ini. Selain itu juga di Larantuka jumlah ATM tidak sebanyak di tempat-tempat lain dan juga tidak ada *supermarket* yang menyediakan layanan ATM, dengan kata lain minimnya ATM disana membuat wisatawan kesulitan untuk mengambil uang mereka.

Penggunaan *QR Code* dan *e-money* sudah tidak asing bagi kita. *QR Code* merupakan gambaran berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data didalamnya dan memiliki tujuan untuk menyampaikan data atau informasi secara cepat serta respon yang cepat juga bagi penggunanya. Sedangkan *e-money* merupakan uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media untuk kepentingan transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2014). Wisatawan dapat melakukan transaksi yang cepat dan aman di tempat wisata dengan menggunakan *QR Code*, karena wisatawan tidak perlu menyiapkan uang tunai untuk melakukan transaksi. Jumlah wisatawan yang datang berkunjung bertambah dari tahun ke tahun menyebabkan tempat wisata yang ada ramai dikunjungi oleh wisatawan, sehingga dengan adanya transaksi menggunakan *QR Code* dapat membantu Dinas Pariwisata dalam menciptakan proses transaksi yang cepat bagi wisatawan serta dapat meminimalisir kecurangan dan pemalsuan dokumen cetak seperti tiket yang mana dokumen ini sangat diperlukan oleh organisasi tertentu. Penelitian ini berfokus pada bagaimana cara agar dapat membuat proses transaksi menjadi lebih cepat dan aman, sehingga dapat memberikan informasi yang akurat kepada setiap penggunanya.

Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam bertransaksi. Penggunaan alat pembayaran baik elektronik atau non tunai secara luas dapat berimplikasi pada berkurangnya permintaan terhadap uang yang diterbitkan

oleh bank sentral (*base money*) dan juga berdampak pada pelaksanaan kebijakan moneter bank sentral, khususnya pada pengendalian moneter. Freidman (1999) berpendapat bahwa perkembangan teknologi informasi akan membuat peran *base money* berkurang dalam transaksi pembayaran. Freidman menambahkan bahwa tanpa adanya pengaturan yang jelas, perkembangan teknologi informasi ini menyebabkan bank sentral di masa depan hanya mampu memberikan signal kondisi moneter tanpa memiliki kemampuan untuk menciptakan kestabilan moneter. Perkembangan alat pembayaran secara *e-money* terutama yang menggunakan kartu dapat menurunkan kebutuhan akan permintaan uang kartal. Pembayaran secara non tunai ini dapat menggunakan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) yang berupa kartu ATM/Debit atau kartu kredit. Selain itu juga ada uang elektronik *chip/card based* seperti *Flazz*, *E-money*, *Brizzi*, *Tapcash*, dll dan uang elektronik *server based* seperti *OVO*, *Gopay*, *Link Aja*, dll.

Metode pembayaran secara elektronik atau menggunakan *e-money* berkaitan dengan sistem informasi akuntansi berupa penerimaan kas. Penyediaan informasi yang akurat bagi penggunaanya dapat membantu dalam pengambilan suatu keputusan. Pendapatan dari hasil penjualan tunai maupun piutang yang dimiliki perusahaan merupakan sumber penerimaan kas suatu perusahaan (Mulyadi, 2013). Penggunaan *e-money* sudah banyak diterapkan di Indonesia, seperti halnya untuk membayar tol, membayar makanan di gerai *fast food* maupun digunakan untuk membayar parkir. Hal ini dilakukan karena penggunaan *e-money* dapat memberikan kemudahan dan kecepatan kepada penggunaanya saat melakukan transaksi. Sehingga pengguna tidak perlu menyiapkan uang tunai dan tidak menunggu uang kembalian saat melakukan transaksi, apalagi wujud kembalian yang dilarang oleh pemerintah yaitu kembalian berupa permen.

Proses transaksi yang ada di tempat-tempat wisata masih menggunakan uang kas sehingga menyebabkan antrian di loket pembelian tiket masuk. Hal ini didukung dari hasil observasi peneliti pada tahun 2019 dimana peneliti pergi ke Larantuka untuk mengunjungi beberapa tempat wisata dan menemukan bahwa proses transaksi yang

ada masalah manual. Pengunjung atau wisatawan masih harus mengantri untuk pembelian tiket masuk dan membayar biaya parkir serta menunggu petugas loket untuk memberikan uang kembali. Proses transaksi secara manual dengan menggunakan uang cash pada tempat wisata masih sering menyebabkan terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh beberapa petugas contohnya seperti tidak melaporkan hasil penjualan dan pendapatan yang sebenarnya pada bulan tersebut karena beberapa petugas secara diam-diam mengambil sebagian pendapatan dari penjualan tiket masuk (Antonius, Ketua Pokdarwis, 1 April, 2023). Oleh karena itu, QR Code dapat membantu pihak pengelola atau pokdarwis untuk menciptakan sistem pembayaran yang lebih aman dibandingkan sebelumnya. QR Code dapat mencatat berapa jumlah pengunjung yang datang, berapa jumlah pendapatan yang didapatkan serta berapa jumlah pajak yang harus di setorkan kepada Pemda secara otomatis akan terlihat. Jadi kemungkinan untuk terjadi kecurangan atau penyelewengan dapat diminimalisir. Selain itu *QR Code* dapat digunakan sebagai sarana penyampaian promosi dan penggunaan sistem ini diharapkan dapat mendukung pemerintah Larantuka dalam mengembangkan sektor pariwisatanya agar dapat dikenal lebih baik lagi oleh wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal. Selain itu juga dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memajukan pariwisata serta perekonomian masyarakat sekitar dan membantu pemerintah dalam mewujudkan rencana Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang telah dicanangkan sejak tahun 2014 atau *cashless society* yaitu kondisi dimana masyarakat bertransaksi tanpa menggunakan uang tunai melainkan dengan menggunakan uang elektronik.

1.2 Kesenjangan Penelitian

Berdasarkan penelitian terdahulu, kesenjangan penelitian terdapat pada pemanfaatan *QR Code*. Dalam penelitian ini *QR Code* digunakan sebagai salah satu alat transaksi pariwisata yang diharapkan dapat membantu meminimalisir kecurangan dan pemalsuan dokumen cetak seperti tiket masuk pariwisata. Penelitian ini menggunakan QRIS sebagai standard QR Code yang akan diterapkan pada pariwisata

Larantuka. QRIS merupakan standarisasi pembayaran menggunakan metode QR Code dari Bank Indonesia agar proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat dan terjaga keamanannya (bi.go.id). QRIS sudah diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia sehingga memudahkan wisatawan untuk melakukan transaksi menggunakan QRIS. Beberapa penelitian yang meneliti bagaimana penggunaan *QR Code* sebagai alat transaksi menunjukkan hasil yang berbagai macam tergantung dimana tempat penggunaannya. Penelitian Yashinta dkk (2017) menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* sebagai alat transaksi pariwisata di Pulau Merah Kabupaten Banyuwangi dapat terjadi dan dengan menggunakan *QR Code* dapat membantu menghambat terjadinya inflasi karena mengurangi penggunaan uang tunai. Namun dengan adanya *QR Code* dituliskan bahwa dapat mengurangi jumlah tenaga kerja manusia dalam melakukan proses transaksi, hal ini disebabkan karena proses transaksi telah berganti dari yang awalnya secara manual menjadi menggunakan sistem. Penelitian Arrafi dkk (2018) menunjukkan penggunaan *QR Code* pada proses transaksi di *homestay* dapat diterapkan. Hal ini karena menerapkan pembayaran menggunakan metode *e-money* dapat memudahkan pelaku usaha dalam mengelola pendapatan yang masuk dengan menggunakan *QR Code*, karena dengan menggunakan ini pelaku usaha memperoleh informasi yang akurat terkait pendapatan yang masuk. Selain itu juga ditunjukkan bahwa penggunaan *e-money* dapat membantu menciptakan proses transaksi yang cepat dan aman sehingga pelaku usaha *homestay* dapat bersaing di industri penginapan yang semakin ketat mengingat jumlah wisatawan yang terus meningkat setiap tahunnya. Peneliti melihat bahwa banyak *homestay* masih menggunakan sistem konvensional dan belum terkomputerisasi.

Penelitian Jack (2019) menjelaskan tentang peran penting teknologi informasi pada pariwisata. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan teknologi di pariwisata masih sangat rendah bila dibandingkan dengan keseluruhan penelitian yang ada. Sehingga perlu diadakannya lagi penelitian yang bergerak di bidang pariwisata terutama dalam pengembangan pada teknologi informasinya. Penelitian

Aldonis dan Johan (2019) tentang perancangan sistem *e-ticketing* pada bus trans metro Pekanbaru dengan menggunakan *QR Code* menghasilkan sistem baru yang memudahkan pihak trans metro pekanbaru mengetahui transaksi yang dilakukan penumpang, penelitian ini menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)* dalam merancang sistemnya. Adanya sistem baru dapat menciptakan transaksi yang efektif dan efisien baik bagi pengguna maupun bagi pihak trans metro.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana desain sistem pemrosesan transaksi penerimaan kas dengan *QR Code* pada pariwisata di Larantuka?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain sistem pemrosesan transaksi penerimaan kas dengan *QR Code* pada pariwisata di Larantuka.

1.5 Kontribusi Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas,terdapat beberapa manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan/referensi tentang desain sistem pemrosesan transaksi penerimaan kas dengan *QR Code* pada pariwisata.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi terkait dengan penelitian tentang desain sistem pemrosesan transaksi penerimaan kas dengan *QR Code* pada pariwisata.

b) Bagi Dinas Pariwisata Larantuka

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk Dinas Pariwisata Larantuka sebagai sumber informasi yang akurat dan sebagai

bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan serta memberikan wawasan mengenai penggunaan *QR Code* sebagai sarana alat transaksi, promosi dan informasi pariwisata.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, identifikasi masalah yang akan dibahas, tujuan dari penelitian ini serta sistematika penelitian yang memuat tentang uraian dari tiap-tiap bab yang ada.

Larantuka adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Flores Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur, sekaligus sebagai ibu kota dari Kabupaten Flores Timur. Larantuka memiliki banyak wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Untuk memudahkan transaksi dibutuhkan sistem yang lebih mudah, sehingga diusulkan rekomendasi sistem transaksi menggunakan *QR Code* pada pariwisata Larantuka yang dapat meningkatkan keefektifitasan transaksi, mengintegrasikan pendapatan serta meminimalisir kecurangan dan pemalsuan dokumen tiket.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 berisikan tentang landasan teori yang merupakan literatur yang mendasari dalam menyusun penelitian ini serta berisikan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu ini akan digunakan sebagai salah satu pedoman dalam mengembangkan penelitian kami serta digunakan sebagai pembandingan.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini terdiri jenis, metode, dan ruang lingkup penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dilakukan pembahasan terhadap hasil data-data yang telah dikumpulkan dan nantinya akan menghasilkan suatu informasi yang dapat membantu penulis dalam mencapai tujuan penelitian.

BAB 5 : KESIMPULAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta berisikan saran yang dapat digunakan sebagai masukan atau pendapat.