

---

**MODEL PEMBAYARAN *CASHLESS* DAN *E-TICKETING* SEBAGAI  
STRATEGI PENGEMBANGAN WISATA SALOKA *THEME PARK*  
SEMARANG (STUDI KASUS WISATA SALOKA  
*THEME PARK* SEMARANG)**

Nur Azizah Rahma Wijaya<sup>1\*</sup>, Yoiz Shofwa Shafrani<sup>2</sup>,  
Dinda Seffiarindiani Solehah<sup>3</sup>, Abdu Syukur<sup>4</sup>

\*Corresponding Author E-Mail: [2017202240@mhs.uinsaizu.ac.id](mailto:2017202240@mhs.uinsaizu.ac.id)

**UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto**

Jl. A. Yani No.40A, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kab. Banyumas, Jawa Tengah 53126

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* sebagai strategi pengembangan di Saloka Theme Park, Semarang. Terletak di perbatasan Kota Semarang, Daerah Istimewa Yogyakarta, Salatiga, dan Surakarta, Saloka Theme Park menawarkan pengalaman rekreasi tematik yang memadukan konsep kearifan lokal dengan teknologi modern. Dampak pandemi Covid-19 menyebabkan penurunan jumlah kunjungan, mendorong perluasan strategi, termasuk adopsi model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing*. Saloka Theme Park mengintegrasikan teknologi *cashless* untuk pembayaran dan *e-ticketing* untuk pembelian tiket secara online. Studi ini mengeksplorasi dampak positif dari penerapan teknologi tersebut, seperti efisiensi operasional, keamanan transaksi, dan peningkatan pengalaman pengunjung. Model *cashless* membantu mengurangi waktu tunggu dan risiko pencurian uang tunai, sedangkan *e-ticketing* mempermudah pembelian tiket secara daring, mengurangi antrean, dan memungkinkan akses informasi yang lebih cepat. Analisis data transaksi *cashless* memberikan wawasan tentang perilaku pengunjung, memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih cerdas dalam pengelolaan dan pemasaran destinasi. Selain itu, adopsi teknologi *fintech* ini membuka peluang daya saing yang lebih baik di pasar pariwisata. Dengan mengadopsi teknologi secara cerdas, Saloka Theme Park mampu menciptakan pengalaman modern dan terhubung bagi pengunjungnya, menjadikan destinasi ini tidak hanya sebagai taman hiburan tradisional tetapi juga sebagai inovator dalam pengembangan pariwisata. Jenis penelitian dalam studi ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, di mana informasi yang terdapat dalam laporan-laporan selama penelitian diuraikan secara mendetail. Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi destinasi wisata lainnya dalam meningkatkan efisiensi, keamanan, dan pengalaman pengunjung melalui pemanfaatan model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing*.

**Kata Kunci:** *Cashless, E-Ticketing, Pariwisata*

## **ABSTRACT**

*This research examines the application of cashless payment models and e-ticketing as a development strategy at Saloka Theme Park, Semarang. Located at the intersection of Semarang City, the Special Region of Yogyakarta, Salatiga, and Surakarta, Saloka Theme Park offers a thematic recreational experience that combines local wisdom concepts with modern technology. The impact of the Covid-19 pandemic has led to a decline in visitor numbers, prompting the expansion of strategies including the adoption of cashless payment models and e-ticketing systems. Saloka Theme Park integrates cashless technology for payments and e-ticketing for online ticket purchases. This study explores the positive impacts of implementing such technology, including operational efficiency, transaction security, and improved visitor experience. The cashless model helps reduce waiting time and the risk of cash theft, while e-ticketing facilitates online ticket purchases, minimizes queues, and allows faster access to information. Analysis of cashless transaction data provides insights into visitor behavior, enabling smarter decision-making in destination management and marketing. In addition, the adoption of fintech technology opens up opportunities for greater competitiveness in the tourism market. By adopting technology intelligently, Saloka Theme Park is able to create a modern and connected experience for its visitors, positioning the destination not only as a traditional amusement park but also as an innovator in tourism development. The type of research used in this study is field research with a qualitative approach. Data collection methods include observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out in a qualitative descriptive manner, in which information found in reports during the study was described in detail. The results of this research can provide guidance for other tourist destinations in improving efficiency, security, and visitor experience through the use of cashless payment and e-ticketing models.*

**Keyword: Cashless, E-Ticketing, Tourism**

## **PENDAHULUAN**

Pariwisata merupakan perpindahan atau perputaran dari satu titik tertentu dan akan kembali lagi ke titik semula, sehingga bernilai suatu perjalanan yang berputar. Pariwisata memberikan pelayanan perjalanan manusia, yang bernilai ekonomis, dan berusaha memberikan pelayanan yang menyenangkan kepada orang yang mengharapkan pelayanan menyenangkan. Industri pariwisata saat ini sedang berkembang menuju digitalisasi dengan pesat. Perkembangan digitalisasi dalam industri pariwisata, termasuk Indonesia, merupakan tren yang sangat positif dan berdampak besar pada pengembangan destinasi wisata salah satunya seperti Wisata Saloka Theme Park di Semarang.

Wisata Saloka Theme Park Semarang merupakan salah satu destinasi wisata populer di Semarang, Jawa Tengah, yang menawarkan berbagai atraksi dan hiburan untuk pengunjung dari berbagai usia. Saloka Theme Park merupakan theme park terbesar pertama di Jawa Tengah yang diresmikan oleh Menteri Pariwisata Arief Yahya pada 22 Juni 2019 silam. Terletak di Jalan Fatmawati No. 154, Lopait, Kec. Tuntang, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah dengan luas 12 hektar, Saloka Theme Park memiliki 25 wahana permainan dan berbagai hiburan yang dibagi menjadi 5 zona yaitu: Zona Pesisir, Zona Balantara, Zona Kamayayi, Zona Ararya, dan Zona Segara Prada. Sebagai theme park pertama di Jawa Tengah, Saloka Theme Park

mengangkat tema kearifan budaya lokal sebagai salah satu keunikannya. Saloka Theme Park sendiri dikelola oleh PT. Panorama Indah Permai. Sebagai upaya Saloka Theme Park dalam mendatangkan wisatawan di berbagai daerah, Saloka Theme Park melakukan berbagai strategi promosi dan pemasaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen telah mengubah cara orang membayar tiket dan menggunakan fasilitas di taman hiburan. Salah satu perubahan yang signifikan adalah peralihan dari pembayaran tunai ke pembayaran cashless dan penggunaan e-ticket sebagai strategi pengembangan wisata. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang model pembayaran cashless dan e-ticketing sebagai strategi pengembangan Wisata Saloka Theme Park Semarang. Dengan memahami peran model pembayaran cashless dan e-ticket sebagai strategi pengembangan, Wisata Saloka Theme Park Semarang dapat meningkatkan daya tariknya, meningkatkan pengalaman pengunjung, dan mencapai keberlanjutan jangka panjang dalam industri pariwisata. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Model Pembayaran Cashless Dan E-Ticketing Sebagai Strategi Pengembangan Wisata Saloka Theme Park Semarang”, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis model-model pembayaran cashless yang dapat diimplementasikan dan efek penggunaan e-ticket terhadap pengembangan wisata di Wisata Saloka Theme Park Semarang.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Pariwisata**

Pariwisata merupakan perpindahan atau perputaran dari satu titik tertentu dan akan kembali lagi ke titik semula, sehingga bernilai suatu perjalanan yang berputar. Pengertian pariwisata secara etimologis berasal dari Bahasa Sanskerta yang memiliki persamaan makna dengan *tur* yang memiliki arti berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain (Suryadana dan Octaviany, 2015). Kata pariwisata terdiri atas dua kata yaitu “pari” dan “wisata”. Pari berarti “banyak” atau “berkeliling”, sedangkan wisata berarti “pergi” atau “berpergian”. Atas dasar itu, maka kata pariwisata seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Gejala pariwisata telah ada semenjak adanya perjalanan manusia dari suatu tempat ke tempat lain dan perkembangannya sesuai dengan sosial budaya masyarakat itu sendiri. Semenjak itu pula ada kebutuhan-kebutuhan manusia yang harus dipenuhi selama perjalanannya, di samping juga adanya motivasi yang mendorong manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan meningkatnya peradaban manusia, dorongan untuk melakukan perjalanan semakin kuat dan kebutuhan yang harus dipenuhi semakin kompleks.

Motivasi dan motif perjalanan dari zaman ke zaman berbeda-beda tingkatannya, sesuai dengan perkembangan dan tingkat sosial budaya, ekonomi, dan lingkungan dari masyarakat itu sendiri. Motivasi dan motif perjalanan masyarakat pada zaman prasejarah berbeda dengan motivasi dan motif perjalanan masyarakat pada zaman modern. Cara perjalanan dan fasilitas yang digunakan masyarakat masih sederhana kalau dibandingkan dengan masyarakat yang lebih maju.

Menurut beberapa ahli, pariwisata telah dimulai sejak dimulainya peradaban manusia itu sendiri dengan ditandai oleh adanya pergerakan penduduk yang melakukan ziarah dan perjalanan agama lainnya, disamping juga digerakkan oleh perasaan lapar, haus, perasaan ingin tahu, perasaan takut, gila kehormatan, dan kekuasaan.

### **Pengembangan Wisata dan Inovasi Pembayaran Saloka Theme Park Semarang**

Saloka Theme Park merupakan theme park terbesar pertama di Jawa Tengah yang diresmikan oleh Menteri Pariwisata Arief Yahya pada 22 Juni 2019 silam. Terletak di Jalan Fatmawati No. 154, Lopait, Kec. Tuntang, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah dengan luas 12 hektar, Saloka Theme Park memiliki 25 wahana permainan dan berbagai hiburan yang dibagi menjadi 4 zona yaitu: Zona Pesisir, Zona Balalantara, Zona Kamayayi, Zona Ararya, dan Zona Segara Prada. Sebagai theme park pertama di Jawa Tengah, Saloka Theme Park mengangkat tema kearifan budaya lokal sebagai salah satu keunikannya. Saloka Theme Park sendiri dikelola oleh PT. Panorama Indah Permai. Sebagai upaya Saloka Theme Park dalam mendatangkan wisatawan di berbagai daerah, Saloka Theme Park melakukan berbagai strategi promosi dan pemasaran.

Saloka Theme Park hadir sebagai salah satu destinasi wisata Pesona Indonesia yang berbentuk taman rekreasi tematik keluarga di Jawa Tengah yang mengusung konsep kearifan lokal. Berlokasi di persimpangan antara kota Semarang, Salatiga, Surakarta, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdiri di atas lahan seluas 12 hektare, memiliki 25 wahana yang dibangun dengan peralatan modern oleh tenaga ahli berpengalaman dan berlisensi internasional.

Nama SALOKA terinspirasi dari legenda Rawa Pening, suatu kawasan yang dekat dengan wilayah SALOKA Theme Park berada. Diceritakan pada zaman dahulu hiduplah sepasang suami-istri bernama Ki Hajar Salokantara dan Nyi Endang Sawitri. Mereka mempunyai seorang anak bernama Baru Klinthing yang berwujud naga dan bisa berbicara seperti layaknya manusia. Baru Klinthing dikenal suka menolong. Berangkat dari cerita tersebut, SALOKA berharap mampu menyajikan keceriaan tiada habisnya dengan maskot berbentuk naga yang bernama "LOKA".

Saloka Theme Park Semarang merupakan salah satu destinasi wisata yang berupaya terus mengembangkan diri untuk meningkatkan daya tarik pengunjung. Pengembangan destinasi wisata seperti Saloka Theme Park di Semarang merupakan bagian penting dari strategi pariwisata daerah. Penggunaan teknologi terkini dalam pembayaran adalah salah satu aspek kunci dalam mengoptimalkan pengalaman pengunjung dan meningkatkan daya saing wisata. Model pembayaran cashless dan e-ticketing adalah inovasi terbaru dalam industri pariwisata yang telah mengubah cara wisatawan membayar tiket masuk dan bertransaksi selama kunjungan mereka.

Saloka Theme Park merupakan destinasi wisata yang menjadi aset penting dalam industri pariwisata di Semarang. Pengembangan wisata ini memiliki beberapa tujuan utama, termasuk meningkatkan kunjungan wisatawan, menciptakan pengalaman yang lebih baik, dan meningkatkan pendapatan. Inovasi model pembayaran cashless adalah salah satu inovasi terkini dalam industri pariwisata. Ini melibatkan penggunaan teknologi terkini, seperti kartu

kredit, debit, aplikasi pembayaran digital, atau metode pembayaran online lainnya, untuk menggantikan uang tunai dalam transaksi.

### **Pembayaran Cashless Payment (Pembayaran Tanpa Tunai)**

Cashless payment merupakan sistem pembayaran di mana uang tunai tidak diterima. Ini mencakup penggunaan kartu kredit, kartu debit, aplikasi pembayaran digital, dan metode pembayaran online lainnya. Kelebihan cashless payment meliputi efisiensi, keamanan, dan kemudahan dalam melacak transaksi. Selain itu, hal ini memungkinkan penggunaan data untuk menganalisis perilaku pengunjung dan meningkatkan manajemen pengeluaran.

Fenomena cashless kini telah menjangkau banyak kalangan. Generasi milenial menjadi kalangan usia yang paling banyak terdampak oleh fenomena tersebut. Hingga muncullah cashless society, yaitu sekumpulan masyarakat yang lebih memilih menggunakan berbagai metode digital payment dan sudah meminimalisir penggunaan uang kartal dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini turut didukung oleh pemerintah yang kian gencar mengkampanyekan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Pembayaran secara cashless berpeluang besar menjadi pilihan utama pengunjung di masa depan. Pembayaran cashless ini ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai, sehingga nantinya secara perlahan akan terbentuk masyarakat yang lebih menggunakan instrumen cashless dalam melakukan berbagai transaksi. Selain itu, Bank Indonesia juga turut aktif mendorong masyarakat luas secara general dan secara khusus pada pelaku bisnis serta lembaga pemerintah untuk menggunakan pembayaran cashless sebagai metode pembayaran utama pada setiap transaksi.

Sistem cashless sejauh ini memang diyakini sebagai masa depan dari sistem pembayaran konvensional. Teknologi informasi sebagai salah satu teknologi pendukung yang berkembang kian pesat pun menjadi kunci penting dalam membudayakan penggunaan sistem cashless. Secara umum, sistem cashless merupakan bagian dari financial technology (fintech) yang hadir dalam bentuk dompet virtual (e-wallet) dan pembayaran mobile (mobile payment).

Manfaat Inovasi Cashless untuk Saloka Theme Park: (1) Efisiensi Operasional, pembayaran cashless dapat mengurangi waktu tunggu di pintu masuk dan selama transaksi, meningkatkan efisiensi operasional. (2) Keamanan, dapat mengurangi risiko pencurian dan kerugian uang tunai, sehingga memberikan opsi keamanan tambahan. (3) Analisis Data Pengunjung, data transaksi cashless dapat digunakan untuk memahami perilaku pengunjung, preferensi, dan kebiasaan belanja, yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan yang lebih baik. (4) Aksesibilitas dan Kemudahan, pembayaran cashless memberikan aksesibilitas lebih baik bagi pengunjung, yang dapat membeli tiket atau barang-barang lainnya dari mana saja melalui aplikasi seluler atau situs web. (5) Penghematan Biaya Cetak Tiket, mengurangi biaya cetak tiket fisik dan administrasi yang terkait dengan uang tunai. (6) Tantangan Implementasi, tantangan utama dalam mengimplementasikan pembayaran cashless di Saloka Theme Park meliputi: (7) Infrastruktur Teknologi, pastikan bahwa infrastruktur teknologi yang diperlukan untuk cashless payment tersedia dan berfungsi dengan baik. (8) Pelatihan

Karyawan, karyawan perlu dilatih untuk mengoperasikan sistem baru ini dan memberikan bantuan kepada pengunjung yang memerlukan bantuan. (9) Keamanan Data, perlindungan data pribadi pengunjung adalah prioritas, sehingga sistem ini harus memiliki keamanan yang kuat untuk melindungi informasi sensitif. (10) Kesadaran Pengunjung, pengunjung mungkin perlu diberi edukasi tentang manfaat dan cara menggunakan sistem cashless.

Inovasi pembayaran cashless dapat menjadi langkah maju yang signifikan dalam mengembangkan Saloka Theme Park Semarang. Ini akan membantu meningkatkan pengalaman pengunjung, efisiensi operasional, dan pengelolaan data yang lebih baik. Bagaimanapun, perencanaan dan implementasi yang cermat diperlukan untuk memastikan kesuksesan inisiatif ini dan memitigasi tantangan yang mungkin timbul selama proses implementasi. Saloka Theme Park di Semarang adalah salah satu destinasi wisata yang berkembang pesat, dan dengan meningkatnya jumlah pengunjung, pengelola taman tema merasa perlunya meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengunjung. Sistem pembayaran cashless muncul sebagai solusi potensial untuk mengatasi tantangan ini, memungkinkan pengunjung untuk membayar tiket masuk, makanan, dan layanan lainnya dengan mudah dan cepat, sambil mengurangi penggunaan uang tunai dan waktu antrian. Dengan memperkenalkan pembayaran cashless, Saloka Theme Park dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan mempercepat operasional, menciptakan lingkungan yang lebih modern dan efisien dalam memenuhi kebutuhan wisatawan saat ini.

### ***E- Ticketing (Pembelian Tiket Elektronik)***

E-ticketing adalah proses pembelian tiket secara elektronik melalui platform online atau aplikasi khusus. Wisatawan dapat membeli tiket secara langsung dari ponsel atau perangkat elektronik lainnya. Keuntungan e-ticketing mencakup pengurangan antrian panjang di pintu masuk, kemudahan mengakses informasi dan jadwal, serta pengurangan risiko kehilangan tiket fisik. E-ticketing mempermudah pendokumentasian proses dari penjualan suatu aktivitas perjalanan tanpa harus memberikan atau mengeluarkan dokumen penting secara fisik (Helrawati, 2016). Penerapan sistem e-ticketing akan membutuhkan koordinasi yang baik dan secara terstruktur antara penyedia jasa dan pemasuk layanan transportasi. E-ticketing menghilangkan formulir kertas, mengecilkan biaya untuk proses tiket serta meningkatkan fleksibilitas penumpang dan pemasok (agen) layanan perjalanan atau pariwisata untuk mengubahnya. Aplikasi dengan sistem e-ticketing merupakan suatu solusi terintegrasi antara antrian penumpang, sistem loket, dan penyimpanan data yang ditetapkan pada masing-masing simpul dengan mengimplementasikan perkembangan teknologi yang disesuaikan dengan budaya yang terdapat di masyarakat Indonesia.

Selain pengembangan pembayaran berupa cashless, Saloka Theme Park juga dalam upaya untuk mengikuti tren teknologi dan meningkatkan kualitas layanan kepada pengunjung, Saloka Theme Park di Semarang telah mempertimbangkan pengembangan sistem pembayaran e-tiket. Sistem ini akan memungkinkan pengunjung untuk membeli tiket secara elektronik melalui platform online atau aplikasi khusus, mengurangi waktu tunggu di pintu masuk dan memungkinkan pengunjung mengakses informasi serta jadwal dengan lebih mudah. Melalui

penerapan pembayaran e-ticket, Saloka Theme Park berharap dapat memberikan pengalaman yang lebih modern dan efisien kepada pengunjung, sekaligus menjadikan proses pembelian tiket lebih mudah dan nyaman. Tulisan di bawah ini memberikan pandangan tentang model pembayaran cashless dan e-ticketing sebagai strategi pengembangan wisata Saloka Theme Park Semarang.

Penggunaan sistem *e-ticketing* di Saloka *Theme Park* di Semarang dapat memberikan berbagai manfaat, baik bagi pengunjung maupun pengelola taman tema. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan sistem *e-ticketing*:

a. Untuk Pengunjung

- 1) Kemudahan Pembelian Tiket, pengunjung dapat membeli tiket dengan mudah dari mana saja, tanpa harus datang langsung ke lokasi taman tema. Mereka dapat memesan tiket melalui situs web atau aplikasi seluler resmi Saloka *Theme Park*.
- 2) Menghindari Antrian Panjang, *e-ticketing* memungkinkan pengunjung untuk menghindari antrian panjang di lokasi tiket fisik. Mereka dapat langsung masuk dengan *e-ticket* mereka, menghemat waktu berharga.
- 3) Pengurangan Risiko Kehilangan Tiket, *e-ticket* tidak bisa hilang atau rusak seperti tiket fisik. Ini menghilangkan risiko kehilangan tiket dan memastikan bahwa pengunjung dapat mengakses taman dengan mudah.
- 4) Fleksibilitas, jika pengunjung tidak dapat menghadiri taman tema pada hari yang direncanakan, mereka dapat dengan mudah mentransfer tiket kepada orang lain atau menggunakannya di tanggal yang berbeda, selama tiket masih berlaku.
- 5) Pengingat Otomatis, sistem *e-ticketing* sering kali mengirim pengingat otomatis tentang tanggal dan waktu kunjungan, memastikan bahwa pengunjung tidak melewatkan acara atau pertunjukan yang telah mereka rencanakan.
- 6) Akses ke Informasi Tambahan, pengunjung dapat mengakses informasi tambahan tentang acara, jam buka, peta, fasilitas, dan promosi khusus melalui aplikasi atau situs web *e-ticketing*.

b. Untuk Pengelola Saloka *Theme Park*

- 1) Efisiensi Operasional, *e-ticketing* dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk proses pembelian tiket di lokasi fisik, mengurangi antrian, dan meningkatkan aliran pengunjung.
- 2) Manajemen Data Pengunjung, sistem *e-ticketing* menghasilkan data berharga tentang pengunjung, termasuk preferensi, perilaku belanja, dan tren kunjungan. Data ini dapat digunakan untuk pengambilan keputusan yang lebih baik dalam manajemen taman tema.
- 3) Penghematan Biaya, menghilangkan kebutuhan akan tiket fisik dan biaya terkait dengan pencetakan, distribusi, dan penyimpanan tiket fisik.
- 4) Keamanan, *e-ticketing* dapat memiliki fitur keamanan yang kuat, seperti kode unik atau *QR code*, untuk mencegah tiket palsu atau penipuan.
- 5) Peningkatan Promosi dan Pemasaran, data pengunjung yang diperoleh melalui *e-ticketing* dapat digunakan untuk mengkustomisasi promosi dan menawarkan penawaran khusus kepada pengunjung, meningkatkan pendapatan tambahan.

- 6) Pelacakan Kapasitas, penggunaan sistem *e-ticketing* memungkinkan pengelola taman tema untuk melacak kapasitas harian atau per jam dan mengelola jumlah pengunjung agar tidak terlalu padat.

Penggunaan sistem *e-ticketing* memberikan manfaat signifikan baik bagi pengunjung maupun pengelola taman tema dengan meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan keamanan, serta meningkatkan pengalaman kunjungan secara keseluruhan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan secara terperinci fenomena sosial tertentu tanpa menggunakan hipotesis yang telah dirumuskan secara ketat. Penelitian kualitatif mempunyai tujuan agar peneliti lebih mengenal lingkungan penelitian untuk mengeksplorasi penerapan model pembayaran cashless dan *e-ticketing* di Saloka Theme Park Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian adalah mendapatkan pemahaman mendalam tentang dampak positif penerapan teknologi terhadap efisiensi operasional dan pengalaman pengunjung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Saloka *Theme Park* merupakan taman rekreasi tematik pertama dan terbesar di Jawa Tengah. Terletak di Jalan Fatmawati No. 154, Lopait, Kec. Tuntang, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, dan berada tidak jauh dari Rawa Pening. Nama Saloka sendiri terinspirasi dari nama ayah Baru Klinthing, yaitu Ki Hajar Salokantara dalam cerita legenda Baru Klinthing. Saloka *Theme Park* dibangun di bawah naungan PT Panorama Indah Permai dengan mengangkat tema kearifan lokal dan kebudayaan Jawa Tengah.

Saloka *Theme Park* merupakan taman rekreasi tematik untuk wisata keluarga yang berlokasi di persimpangan antara Kota Semarang dengan Daerah 3 Istimewa Yogyakarta, Salatiga, dan Surakarta. Menawarkan berbagai jenis wahana bermain yang dapat menjadi tempat pelarian bagi keluarga dari aktivitas sehari-hari yang membuat penat. Meskipun Saloka *Theme Park* adalah taman rekreasi, namun tempat ini tetap menggunakan konsep kearifan lokal agar tetap memiliki khas Kota Semarang yang terkenal akan wisata budaya dan sejarahnya. Konsep kearifan lokal yang digunakan oleh Saloka *Theme Park* yaitu legenda Rawa Pening yang merupakan kawasan di dekat lokasi Saloka berada.

Saloka berdiri di atas lahan seluas 12 hektare, dengan 25 wahana yang terbagi dalam 5 zona permainan, yaitu Zona Pesisir, Zona Balalantar, Zona Kamayayi, Zona Ararya, dan Zona Segara Prada. Tidak hanya wahana permainan, terdapat pula pertunjukan Baru Klinthing. Lalu, terdapat pula restoran, café, dan *food truck* dengan berbagai hidangan untuk disantap yang dapat melengkapi kunjungan wisatawan. Seluruh wahana di Saloka dibangun dengan peralatan modern oleh tenaga ahli berpengalaman dan berlisensi internasional. Oleh karena itu, Saloka *Theme Park* berhasil mendapatkan atensi yang cukup besar dari masyarakat sehingga dapat dikatakan wisatawan yang berkunjung ke sini pun banyak. Terlebih lagi, sejak 22 Juni 2019, Saloka *Theme Park* telah terdaftar sebagai member *International Association of Amusement Parks and Attractions* (IAAPA) dan Menteri Pariwisata yaitu Arief Yahya telah meresmikannya bersama Gubernur Jawa Tengah yaitu Ganjar Pranowo.

Pandemi *COVID-19* yang terjadi pada tahun 2020 memberikan banyak dampak yang kuat pada industri pariwisata Indonesia dan perubahan karakter wisatawan. *Saloka Theme Park* sebagai perusahaan pariwisata yang tergolong baru di Jawa Tengah mengalami berbagai dampak akibat pandemi *COVID-19*. Salah satu dampak yaitu penurunan kunjungan wisatawan. Hal ini dapat dilihat pada angka kunjungan pada masa pandemi di Januari - November yaitu sebesar 157.336 pengunjung, sedangkan pada tahun sebelumnya sebelum adanya pandemi *Saloka Theme Park* mampu meraih 478.535 pengunjung. Pada bulan April - Juni 2020 *Saloka Theme Park* harus berhenti beroperasi dan tidak menerima kunjungan guna mencegah penyebaran pandemi. Hingga pada bulan Juli 2020 *Saloka Theme Park* mulai diberikan izin untuk beroperasi kembali namun dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah. Meskipun telah beroperasi, *Saloka Theme Park* mengalami penurunan angka kunjungan yang turun sangat drastis. Sehingga *Saloka Theme Park* memerlukan penyusunan strategi untuk menarik pengunjung. Dengan mengintegrasikan berbagai saluran komunikasi, akan memudahkan *Saloka Theme Park* dalam menyampaikan pesan kepada pengunjung.

Kepariwisataan merupakan salah satu komoditi yang mampu menghasilkan devisa yang cukup besar bagi negara, sehingga pemerintah pusat harus bisa mendukung pembiayaan pembangunan daerah agar bisa mengoptimalkan potensi pariwisata yang ada di setiap daerah di Indonesia. Adanya UU No. 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah dan UU No. 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan Pusat dan Daerah, memberikan hak kepada pemerintah daerah untuk memanfaatkan dan mengembangkan sumber daya alam (SDA) dan budaya-budaya yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia. Pada proses perkembangan kepariwisataan, istilah umum yang kerap muncul adalah *sustainable tourism* atau wisata berkelanjutan. Istilah ini wisata berkelanjutan ini dapat dipandang sebagai suatu langkah untuk mengelola semua sumber daya yang secara sosial dan ekonomi dapat dipenuhi dengan memelihara integritas budaya, proses proses ekologi yang mendasar, keragaman hayati, dan unsur-unsur pendukung kehidupan lainnya. Dengan demikian, pemberdayaan masyarakat dengan pengembangan istilah *sustainable tourism* dapat diarahkan guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

*Saloka Theme Park* bisa disebut sebagai wisata berbasis teknologi. Penggunaan teknologi seperti model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* yang telah diimplementasikan di *Saloka Theme Park* menunjukkan bagaimana destinasi ini mengintegrasikan inovasi teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan efisiensi operasional. Selain itu, destinasi wisata berbasis teknologi dapat mencakup pemanfaatan teknologi lainnya, seperti *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR) untuk meningkatkan elemen hiburan di dalam taman tema, aplikasi seluler yang memberikan informasi interaktif kepada pengunjung, dan sistem manajemen yang terotomatisasi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan.

Dengan mengadopsi teknologi secara cerdas, *Saloka Theme Park* tidak hanya menjadi tempat hiburan tradisional tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih modern dan terhubung untuk para pengunjungnya. Pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* dapat dianggap sebagai bagian dari industri *fintech* (*financial technology*) karena keduanya melibatkan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi transaksi keuangan. *FinTech* adalah aplikasi teknologi digital dalam memberikan solusi terkait intermediasi keuangan. Ada pula yang mendefinisikan *FinTech* sebagai "*technologically enabled financial innovation that could result in new business models, applications, processes or products with an associated material*

*effect on financial markets and institutions and the provision of financial services*". Maksudnya, inovasi keuangan yang dimungkinkan secara teknologi yang dapat menghasilkan model bisnis baru, aplikasi, proses atau produk dengan efek material yang terkait pada pasar dan lembaga keuangan dan penyediaan layanan keuangan.

Penggunaan model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* juga dapat menjadi contoh perkembangan yang bagus untuk destinasi wisata lainnya. Dengan menerapkan sistem ini, destinasi wisata dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengunjung. Dalam konteks *fintech*, teknologi digunakan untuk menyederhanakan dan meningkatkan efisiensi dalam proses keuangan, termasuk transaksi pembayaran dan manajemen tiket. Oleh karena itu, pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* dapat dianggap sebagai implementasi *fintech* di sektor pariwisata dan hiburan.

Selain pengembangan pembayaran berupa *cashless*, Saloka *Theme Park* juga dalam upaya untuk mengikuti tren teknologi dan meningkatkan kualitas layanan kepada pengunjung. Saloka *Theme Park* di Semarang telah mempertimbangkan pengembangan sistem pembayaran *e-ticket*. *Electronic ticketing* atau *e-ticketing* merupakan sebuah inovasi yang digunakan untuk mengurangi penggunaan tiket yang berbentuk kertas (*paper ticket*), biasanya digunakan untuk mengontrol *flight boarding*, pemesanan kursi pesawat, dan perhitungan pemasukan. Pengertian *e-ticket* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pemesanan tiket masuk wisata dengan penggunaan sistem pembayaran tiket secara *online* memanfaatkan *payment gateway*. Sistem ini akan memungkinkan pengunjung untuk membeli tiket secara elektronik melalui platform *online* atau aplikasi khusus, mengurangi waktu tunggu di pintu masuk dan memungkinkan pengunjung mengakses informasi serta jadwal dengan lebih mudah. Melalui penerapan pembayaran *e-ticket*, Saloka *Theme Park* berharap dapat memberikan pengalaman yang lebih modern dan efisien kepada pengunjung, sekaligus menjadikan proses pembelian tiket lebih mudah dan nyaman.

Secara keseluruhan, adopsi model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* di Saloka *Theme Park* dapat meningkatkan efisiensi operasional, memberikan kenyamanan kepada pengunjung, dan menciptakan peluang untuk meningkatkan pendapatan melalui penawaran khusus dan pengalaman pengunjung yang ditingkatkan. Pembayaran *cashless* melibatkan penggunaan metode pembayaran tanpa uang tunai, seperti kartu kredit, kartu debit, atau aplikasi pembayaran digital. Sementara itu, *e-ticketing* melibatkan penjualan dan penggunaan tiket secara elektronik, seringkali melalui platform *online* atau aplikasi khusus. Manfaat inovasi *cashless* untuk Saloka *Theme Park*:

1. Efisiensi operasional, pembayaran *cashless* dapat mengurangi waktu tunggu di pintu masuk dan selama transaksi, meningkatkan efisiensi operasional.
2. Keamanan, dapat mengurangi risiko pencurian dan kerugian uang tunai, sehingga memberikan opsi keamanan tambahan.
3. Analisis data pengunjung, data transaksi *cashless* dapat digunakan untuk memahami perilaku pengunjung, preferensi, dan kebiasaan belanja, yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan yang lebih baik.

4. Aksesibilitas dan kemudahan, pembayaran *cashless* memberikan aksesibilitas lebih baik bagi pengunjung, yang dapat membeli tiket atau barang-barang lainnya dari mana saja melalui aplikasi seluler atau situs web.
5. Penghematan biaya cetak tiket, mengurangi biaya cetak tiket fisik dan administrasi yang terkait dengan uang tunai.
6. Tantangan implementasi, tantangan utama dalam mengimplementasikan pembayaran *cashless* di Saloka *Theme Park* meliputi.
7. Infrastruktur teknologi, pastikan bahwa infrastruktur teknologi yang diperlukan untuk *cashless payment* tersedia dan berfungsi dengan baik.
8. Pelatihan karyawan, karyawan perlu dilatih untuk mengoperasikan sistem baru ini dan memberikan bantuan kepada pengunjung yang memerlukan bantuan.
9. Keamanan data, perlindungan data pribadi pengunjung adalah prioritas, sehingga sistem ini harus memiliki keamanan yang kuat untuk melindungi informasi sensitif.
10. Kesadaran pengunjung, pengunjung mungkin perlu diberi edukasi tentang manfaat dan cara menggunakan sistem *cashless*.

Pemanfaatan teknologi digital seperti pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* di Saloka *Theme Park*, yang termasuk dalam kategori *fintech*, dapat memberikan beberapa dampak positif: a. Efisiensi operasional, implementasi *fintech* memungkinkan Saloka *Theme Park* untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan transaksi keuangan dan distribusi tiket. Proses yang lebih cepat dan terotomatisasi dapat mengurangi waktu antrian dan meningkatkan produktivitas. b. Keamanan transaksi, penggunaan pembayaran *cashless* membantu menciptakan lingkungan transaksi yang lebih aman, mengurangi risiko pencurian atau kehilangan uang tunai. Ini dapat meningkatkan kepercayaan pengunjung terhadap keamanan pembayaran di taman tema. c. Pengalaman pengunjung yang lebih baik, *e-ticketing* mempermudah proses pembelian tiket, meminimalkan antrian dan memberikan pengalaman lebih nyaman bagi pengunjung. Mereka dapat memesan tiket secara *online* sebelumnya dan mengakses taman tema dengan lebih cepat. d. Analisis data, penggunaan teknologi digital memungkinkan pengumpulan data yang lebih baik terkait perilaku pengunjung, preferensi, dan tren. Analisis data ini dapat membantu Saloka *Theme Park* untuk membuat keputusan yang lebih cerdas dalam pengelolaan dan pemasaran destinasi mereka. e. Peningkatan daya saing, adopsi *fintech* dapat meningkatkan citra dan daya saing Saloka *Theme Park* di pasar pariwisata. Destinasi yang memanfaatkan teknologi canggih cenderung lebih menarik bagi pengunjung yang mencari pengalaman modern. Saloka *Theme Park* di Semarang mungkin tetap terkenal dan bagus karena beberapa alasan:

1. Inovasi dan hiburan, Saloka *Theme Park* mungkin terus memperbarui dan menghadirkan inovasi dalam pengalaman hiburan. Pengenalan atraksi baru, pertunjukan menarik, atau konsep tematik yang unik dapat membuat pengunjung terus kembali untuk menikmati pengalaman yang segar.
2. Pelayanan berkualitas, kualitas pelayanan dan perhatian terhadap kepuasan pengunjung dapat menjadi faktor kunci. Jika Saloka *Theme Park* secara konsisten memberikan pelayanan yang ramah dan berkualitas tinggi, pengunjung cenderung memberikan ulasan positif dan merekomendasikan destinasi tersebut kepada orang lain.

3. Kegiatan dan acara khusus, mengadakan acara khusus, festival, atau kegiatan tematik tertentu dapat menarik minat pengunjung. *Event-event* ini menciptakan kesan yang berbeda dan menambah keberagaman dalam pengalaman berkunjung.
4. Pemasaran efektif, upaya pemasaran yang efektif dapat membantu mempertahankan daya tarik dan visibilitas Saloka *Theme Park*. Penggunaan media sosial, promosi *online*, dan kerja sama dengan mitra lokal dapat membantu menjangkau khalayak yang lebih luas.
5. Keterlibatan komunitas, membangun keterlibatan dengan komunitas lokal dan wisatawan dapat meningkatkan citra dan dukungan terhadap Saloka *Theme Park*. Keterlibatan dalam kegiatan sosial atau dukungan terhadap inisiatif lokal dapat mempererat hubungan dengan masyarakat sekitar.
6. Fasilitas dan teknologi, Saloka *Theme Park* mungkin juga mempertahankan popularitasnya dengan menyediakan fasilitas terbaru dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung, seperti penggunaan pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* yang telah disebutkan sebelumnya.

Selain pengembangan pembayaran berupa *cashless* Saloka *Theme Park* juga dalam upaya untuk mengikuti tren teknologi dan meningkatkan kualitas layanan kepada pengunjung, Saloka *Theme Park* di Semarang telah mempertimbangkan pengembangan sistem pembayaran *e-ticket*. *Electronic ticketing* atau *e-ticketing* merupakan sebuah inovasi yang digunakan untuk mengurangi penggunaan tiket yang berbentuk kertas (*paper ticket*) biasanya digunakan untuk mengontrol *flight boarding*, pemesanan kursi pesawat, dan perhitungan pemasukan (Kusuma, 2017). Pengertian *e-ticket* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pemesanan tiket masuk wisata dengan penggunaan sistem pembayaran tiket secara *online* memanfaatkan *payment gateway*. Sistem ini akan memungkinkan pengunjung untuk membeli tiket secara elektronik melalui platform *online* atau aplikasi khusus, mengurangi waktu tunggu di pintu masuk dan memungkinkan pengunjung mengakses informasi serta jadwal dengan lebih mudah. Melalui penerapan pembayaran *e-ticket*, Saloka *Theme Park* berharap dapat memberikan pengalaman yang lebih modern dan efisien kepada pengunjung, sekaligus menjadikan proses pembelian tiket lebih mudah dan nyaman. Teks di bawah ini memberikan pandangan tentang model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* sebagai strategi pengembangan wisata Saloka *Theme Park* Semarang.

Model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan destinasi wisata seperti Saloka *Theme Park*. Penggunaan pembayaran *cashless* memungkinkan transaksi yang lebih efisien dan aman, mengurangi risiko pencurian atau kehilangan uang tunai. Selain itu, *e-ticketing* mempermudah proses pembelian tiket secara *online*, meningkatkan kenyamanan pengunjung dan meminimalkan antrian di lokasi. Selain manfaat operasional, penggunaan teknologi ini juga dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. Dengan *e-ticketing*, pengunjung dapat mengakses informasi dan penawaran khusus dengan lebih mudah, menciptakan interaksi yang lebih personal. Selain itu, model pembayaran *cashless* dapat meningkatkan daya beli pengunjung, karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar.

Pembayaran *cashless* dapat mempercepat proses transaksi di berbagai layanan, seperti pembelian tiket, pembelian makanan, atau souvenir. Hal ini tidak hanya memudahkan

pengunjung, tetapi juga dapat mengoptimalkan pengelolaan keuangan dan mencegah risiko kehilangan uang fisik. Penggunaan *e-ticketing* juga dapat memberikan kemudahan dalam hal pemesanan dan akses. Pengunjung dapat dengan mudah membeli tiket secara *online* sebelum tiba di lokasi, mengurangi antrian dan memaksimalkan waktu kunjungan mereka. Selain itu, *e-ticketing* juga membuka peluang untuk penawaran khusus, promosi, atau paket wisata yang dapat menarik lebih banyak pengunjung. Dengan demikian, penerapan model ini tidak hanya memberikan keuntungan bagi Saloka *Theme Park* tetapi juga dapat menjadi inspirasi untuk destinasi wisata lainnya dalam meningkatkan efisiensi, keamanan, dan pengalaman pengunjung.

Pemanfaatan teknologi digital seperti pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* di Saloka *Theme Park*, yang termasuk dalam kategori *fintech*, dapat memberikan beberapa dampak positif. Berikut adalah beberapa dampak yang mungkin terjadi:

- a. Efisiensi Operasional: Implementasi *fintech* memungkinkan Saloka *Theme Park* untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan transaksi keuangan dan distribusi tiket. Proses yang lebih cepat dan terotomatisasi dapat mengurangi waktu antrian dan meningkatkan produktivitas.
- b. Keamanan Transaksi: Penggunaan pembayaran *cashless* membantu menciptakan lingkungan transaksi yang lebih aman, mengurangi risiko pencurian atau kehilangan uang tunai. Ini dapat meningkatkan kepercayaan pengunjung terhadap keamanan pembayaran di taman tema.
- c. Pengalaman Pengunjung yang Lebih Baik: *E-ticketing* mempermudah proses pembelian tiket, meminimalkan antrian dan memberikan pengalaman lebih nyaman bagi pengunjung. Mereka dapat memesan tiket secara *online* sebelumnya dan mengakses taman tema dengan lebih cepat.
- d. Analisis Data: Penggunaan teknologi digital memungkinkan pengumpulan data yang lebih baik terkait perilaku pengunjung, preferensi, dan tren. Analisis data ini dapat membantu Saloka *Theme Park* untuk membuat keputusan yang lebih cerdas dalam pengelolaan dan pemasaran destinasi mereka.
- e. Peningkatan Daya Saing: Adopsi *fintech* dapat meningkatkan citra dan daya saing Saloka *Theme Park* di pasar pariwisata. Destinasi yang memanfaatkan teknologi canggih cenderung lebih menarik bagi pengunjung yang mencari pengalaman modern.

Saloka *Theme Park* di Semarang mungkin tetap terkenal dan bagus karena beberapa alasan:

1. Inovasi dan Hiburan: Saloka *Theme Park* mungkin terus memperbarui dan menghadirkan inovasi dalam pengalaman hiburan. Pengenalan atraksi baru, pertunjukan menarik, atau konsep tematik yang unik dapat membuat pengunjung terus kembali untuk menikmati pengalaman yang segar.
2. Pelayanan Berkualitas: Kualitas pelayanan dan perhatian terhadap kepuasan pengunjung dapat menjadi faktor kunci. Jika Saloka *Theme Park* secara konsisten memberikan pelayanan yang ramah dan berkualitas tinggi, pengunjung cenderung memberikan ulasan positif dan merekomendasikan destinasi tersebut kepada orang lain.

3. Kegiatan dan Acara Khusus: Mengadakan acara khusus, festival, atau kegiatan tematik tertentu dapat menarik minat pengunjung. *Event-event* ini menciptakan kesan yang berbeda dan menambah keberagaman dalam pengalaman berkunjung.
4. Pemasaran Efektif: Upaya pemasaran yang efektif dapat membantu mempertahankan daya tarik dan visibilitas *Saloka Theme Park*. Penggunaan media sosial, promosi *online*, dan kerjasama dengan mitra lokal dapat membantu menjangkau khalayak yang lebih luas.
5. Keterlibatan Komunitas: Membangun keterlibatan dengan komunitas lokal dan wisatawan dapat meningkatkan citra dan dukungan terhadap *Saloka Theme Park*. Keterlibatan dalam kegiatan sosial atau dukungan terhadap inisiatif lokal dapat meningkatkan hubungan dengan masyarakat sekitar.
6. Fasilitas dan Teknologi: *Saloka Theme Park* mungkin juga mempertahankan popularitasnya dengan menyediakan fasilitas terbaru dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung, seperti penggunaan pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* yang telah disebutkan sebelumnya.

Kombinasi dari faktor-faktor ini dapat membantu *Saloka Theme Park* untuk tetap terkenal dan bagus di mata pengunjung, meskipun berada di perbatasan.

## **KESIMPULAN**

*Saloka Theme Park* merupakan taman rekreasi tematik untuk wisata keluarga yang berlokasi di persimpangan antara Kota Semarang dengan Daerah 3 Istimewa Yogyakarta, Salatiga, dan Surakarta. Menawarkan berbagai jenis wahana bermain yang dapat menjadi tempat pelarian bagi keluarga dari aktivitas sehari-hari yang membuat penat. Meskipun *Saloka Theme Park* adalah taman rekreasi, namun tempat ini tetap menggunakan konsep kearifan lokal agar tetap memiliki khas Kota Semarang yang terkenal akan wisata budaya dan sejarahnya. Dengan konsep kearifan local yang mengangkat legenda Rawa Pening, *Saloka Theme Park* berhasil menciptakan taman rekreasi tematik yang menawarkan berbagai wahana permainan dan pertunjukan. Meskipun sempat mengalami penurunan kunjungan dikarenakan dampak dari pandemic covid-19 kemarin, *Saloka Theme Park* telah mengambil langkah-langkah strategis, termasuk integrasi model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* untuk meningkatkan efisiensi operasional, keamanan dan pengalaman pengunjung. *Saloka Theme Park* berhasil memosisikan dirinya sebagai destinasi wisata berbasis teknologi dengan mengadopsi model pembayaran *cashless* dan *e-ticketing*. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih modern dan terhubung bagi pengunjung. Inovasi ini sejalan dengan tren *fintech*, memberikan dampak positif seperti efisiensi operasional, keamanan transaksi, pengalaman pengunjung yang lebih baik, analisis data dan peningkatan daya saing. *Saloka Theme Park* dapat mempertahankan popularitas melalui inovasi terus menerus dalam atraksi, pelayanan berkualitas, penyelenggaraan kegiatan khusus, pemasaran efektif, keterlibatan komunitas dan pemanfaatan fasilitas serta teknologi terkini. Kombinasi ini akan memberikan pengalaman berkesan bagi pengunjung dan menjadikan *Saloka Theme Park* sebagai destinasi wisata yang tetap diminati di Jawa Tengah. Dengan mengadopsi teknologi secara cerdas, *Saloka Theme Park* tidak hanya menjadi tempat hiburan tradisional tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih modern dan terhubung untuk para pengunjungnya. Pembayaran *cashless* dan *e-ticketing* dapat dianggap sebagai bagian dari industri *fintech* (*financial technology*) karena keduanya melibatkan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi transaksi keuangan. Dengan demikian, penerapan model ini tidak hanya memberikan keuntungan bagi *Saloka Theme Park* tetapi juga dapat menjadi

inspirasi untuk destinasi wisata lainnya dalam meningkatkan efisiensi, keamanan, dan pengalaman pengunjung.

## **REFERENSI**

- Andriani, dkk. (2019). “Transformasi Indonesia Menuju Cashless Society”. (Makasar: CV Tohar Media). Hal 133.
- Handayani, dkk. (2022). “Book Chapter Paradigma Angkutan Umum”. (Jakarta: PTDI PRESS). Hal 04.
- Hazbiyah, dkk. (2020). “Fenomena Cashless Pada Pembentukan Gaya Hidup Baru Generasi Milenial”. (Jakarta: Jurnal Ikon Agustus). Hal 187.
- Rengga, Moses Regita. (2023). “Pengukuran Efektifitas Billboard Saloka Theme Park Dengan Pendekatan EPIC Model”. Saltiga. Skripsi. Hal 03.
- Sochimim. (2019). “Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Pariwisata”. *Jurnal Ekonomi Islam*. Vol. 7. No. 2. Hal 259.
- Subagiyo, Rokhmat. (2019). “Era Fintech: Peluang dan Tantangan Bagi Ekonomi Syariah”. *Jurnal Ekonomi Syariah*. Vol. 7. No. 2. Hal 322.
- Suwena, dkk. (2017). “Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata”. (Bali: Pustaka Larasan). Hal 01.
- Wirawan, dkk. (2022). “Pengantar Pariwisata”. (Bandung: Nilacakra). Hal 01.