

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Oldman Store yang beralamat di Jalan Gedung Batu Timur No 203 H Semarang adalah sebuah unit bisnis dengan konsep bisnis retail yang menjual berbagai macam jenis barang-barang fashion seperti baju, kaos, topi, celana, jaket, dan lain-lain. Selama ini cara penyampaian media promosi Oldman Store masih terbatas, dalam prakteknya penyampaian informasi mengandalkan media cetak (*offline*) & jejaring sosial. Hal ini disebabkan karena informasi produk yang ada di media promosi *offline* belum mencakup semua detail dan jenis barang. Tampilan informasi yang ada sifatnya terbatas dan merupakan sample dari sekian banyak produk yang tersedia sehingga belum mencakup keseluruhan segala informasi tentang detail barang.

Pihak Oldman Store ingin memudahkan konsumen dalam hal memperoleh informasi secara lebih detail yang diantaranya meliputi jumlah stok, ukuran, warna dan juga foto detail. Untuk menginformasikan produk terbaru dan untuk menjual produknya ada keinginan untuk menerapkan penyampaian informasi berbasis *website*.

Bagi konsumen yang ingin memperoleh informasi lebih lanjut mengenai detail suatu produk, pada halaman media promosi *offline* atau media cetak contohnya majalah dan juga brosur akan ditambahkan sebuah *QR Code* pada foto yang berfungsi sebagai jembatan penghubung agar dapat langsung menuju ke halaman detail produk yang terdapat pada *website*. Layanan tersebut disediakan bagi calon pembeli yang ingin mengetahui informasi tambahan yang diperlukan.

QR Code adalah barcode dua dimensi hitam putih yang dikembangkan pada tahun 1994 oleh Denso Wave, pada sebuah divisi dari Denso Corp [1]. *QR Code* mempunyai peran penting sebagai jembatan antara media promosi *offline* dan media mobile *multi-channel* marketing [2]. *QR Code*

dapat berisi beragam informasi, termasuk URL situs, alamat e-mail, gambar produk, dan kupon [3]. Kode ini dapat ditempatkan pada media yang berbeda seperti majalah, surat kabar, poster, label dan tempat-tempat pembelian. Kelebihan dari *QR Code* sendiri yaitu proses penggunaannya yang cukup mudah dan praktis hanya dengan mengarahkan kamera smartphone berbasis *Android/iOS* pada kode *QR* yang dituju menggunakan aplikasi *Scanner QR Code/Barcode*.

Pada website nantinya akan diberikan aplikasi yang dapat mencetak kode *QR* dari detail suatu produk. Sehingga tidak perlu lagi menggunakan aplikasi tambahan atau situs lain untuk mengenerate sebuah *QR Code*. Media cetak (*offline*) yang telah diberikan *QR Code* diharapkan dapat mempermudah konsumen untuk dapat langsung menuju ke situs untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Dari permasalahan tersebut, maka diusulkan suatu rancangan sistem yang memungkinkan konsumen dapat dengan mudah dan nyaman untuk dapat memperoleh informasi secara lebih rinci. Hal ini bertujuan agar konsumen dapat langsung menuju halaman detail produk untuk mengetahui segala informasi secara lebih lengkap dan juga memudahkan akses konsumen untuk melanjutkan pada proses pemesanan (*order*). Sehingga pemanfaatan menggunakan *QR Code* dapat menangkap peluang untuk meningkatkan pemasaran berdasarkan potensi dari sekedar memperoleh informasi menjadi tindakan membeli untuk melakukan transaksi.

Pada Tugas akhir ini, penulis ingin melakukan implementasi *QR Code* sebagai sarana otomatisasi pemanfaatan teknologi auto scan untuk mempermudah pengguna aplikasi menemukan informasi yang lebih detail mengenai suatu produk. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Rekayasa E-commerce dengan fitur *QR Code* untuk mensinergikan produk offline dan online pada Oldman Store Semarang”. Dengan sistem ini diharapkan nantinya konsumen dapat mengetahui informasi lebih lengkap dan dengan mudah melakukan pemesanan dalam proses transaksi. Selain itu untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan tanpa harus datang ke toko.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka Penulis merumuskan permasalahan dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu : Bagaimana rekayasa *QR Code* pada media cetak atau *offline* yang dihasilkan dari website mempermudah konsumen memperoleh informasi dan detail produk secara lengkap pada situs web sehingga membantu meningkatkan kinerja pelayanan terhadap pelanggan, sebagai sarana untuk pencarian informasi yang praktis dan lebih efisien berkaitan dengan produk terbaru yang ditawarkan oleh Oldman Store.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan judul yang diuraikan pada latar belakang, maka batasan masalah perlu ditentukan. Adapun batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Scanner *QR Code* menggunakan aplikasi dari App Store/Play Store.
2. Fasilitas pemesanan secara online hanya berlaku untuk wilayah Indonesia.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, dengan menggunakan database *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan tugas akhir yang dilakukan penulis adalah menghasilkan model pemanfaatan *QR Code* yang digunakan dalam kegiatan bisnis untuk mempermudah konsumen dalam pencarian informasi detail produk pada Oldman Store.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan laporan tugas ini adalah :

1. Bagi Akademik

Sebagai tambahan informasi berhubungan dengan masalah pengembangan dan penerapan *QR Code*. Serta sebagai bahan literature dan referensi bagi Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

2. Bagi Oldman Store

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat menjadi alternative memperluas jaringan informasi dan meningkatkan penjualan. Selain itu juga dapat mempermudah konsumen untuk bertransaksi dan memperoleh informasi terbaru secara cepat dan praktis.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai tambahan informasi dan wawasan bagi masyarakat mengenai model pemanfaatan *QR Code* sebagai sarana mempermudah konsumen dalam mencari informasi deatail produk berbasis *website*.