

## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini maju dengan pesat, terutama dalam jual beli online yang sudah banyak di terapkan oleh banyak orang, hal ini membuat produk dan jasa yang bersaing dalam satu pasar semakin banyak dan beragam. Perkembangan tersebut disertai dengan kemajuan teknologi. Salah satunya adalah teknologi internet yang semakin hari semakin cepat. Ini menjadikan internet sebagai media pencarian informasi paling efisien dan efektif. Kebutuhan informasi seperti berita terkini, info harga, informasi barang dan lainnya, bisa di akses melalui situs-situs web yang beragam. Situs web dapat dijadikan media informasi, media promosi, media komunikasi antar manusia yang paling efisien dan efektif. Situs web bisa pula dijadikan sebagai media penjualan online. Dalam penjualan online, beberapa perusahaan menerapkan *QR Code* sebagai media pembayaran. Perkembangan jaman digital telah membuat QR Code semakin banyak dimanfaatkan di banyak industri dan kehidupan terutama dalam berbisnis.

*QR Code* merupakan jenis barCode yang berbentuk dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation, sebuah perusahaan di Jepang, yang dipublikasikan pada tahun 1994. QR merupakan singkatan dari *Quick Response* (respon / tanggapan cepat), sehingga fungsi atau tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau respons yang cepat pula (Meimaharani & Laily, 2014). *QR code* dikembangkan sekaligus sebagai media *marketing* yang cukup efektif. Tidak hanya berbagai informasi mengenai produk yang didapatkan ketika memindai *QR code*.

Saat ini QR Code sedikit banyak sudah banyak diterapkan dalam penjualan online atau dengan kata lain *e-commerce*. *E-commerce* adalah penjualan suatu barang secara *online* atau melalui media internet. Juga sudah semakin banyak orang menggunakan media internet untuk menjual barang-barang mereka untuk mempermudah bisnis mereka.

*E-commerce* dikatakan intuitif, mudah ditangani dan kurang mengancam. Ada kecenderungan yang meningkat untuk menjadikan *E-commerce* “lebih pintar” dan ini terjadi untuk menambah otomatisasi dalam kegiatan *E-commerce*. Dengan *E-situs web commerce* pengguna mencari berbagai produk melalui Internet, mereka juga memesan barang dan melakukan, pembayaran secara online atau *offline* (Shaikh & Iliev, 2019).

Salah satu tempat jual beli gitar di jember yaitu Hoki Music dalam menjalankan bisnisnya belum memanfaatkan e-commerce dalam menginformasikan produknya dan masih lebih sering dilakukan secara offline dan media jejaring sosial seperti Instagram, Facebook. Serta yang memunculkan beberapa kendala yaitu minimumnya informasi detail produk yang terdapat pada media tersebut serta kurangnya dalam mengatur stok produk, dalam bisnisnya Hoki Music juga masih mengurus pekerjaan lainnya seperti service, rental, dan sewa studio rekaman sehingga dalam penjualan *online* nya kurang terorganisir.

Berdasarkan uraian diatas maka terciptalah tugas akhir dengan judul “Penerapan QR Code Pada *E-commerce* Penjualan Gitar Berbasis Android”. *E-commerce* ini akan dilengkapi dengan penyebaran informasi mengenai spesifikasi barang secara detail dan pengaturan stok barang yang dijual menggunakan QR Code. QR Code merupakan teknologi yang sudah banyak di aplikasikan pada sistem operasi android. Jadi, dengan adanya QR Code ini diharapkan konsumen lebih mudah memperoleh informasi mengenai produk yang diminati dan mempermudah penjual dalam mengatur stok produk yang masih tersedia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi *e-commerce* yang menyediakan QR Code untuk membantu pendataan barang dan penginformasian tentang barang yang dijual?
- b. Bagaimana membuat QR Code yang sesuai dan dapat mendata barang-barang dengan benar?

- c. Bagaimana penerapan scan QR Code pada aplikasi android dan QR Code pada Website?

### **1.3 Batasan masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah yaitu :

- a. Hanya bisa di akses dengan jaringan atau online
- b. E-commerce ini hanya diperuntukkan penjualan gitar
- c. Platform aplikasi berupa web dan android

### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah :

- a. Membuat aplikasi *e-commerce* yang menerapkan QR Code untuk mempermudah konsumen mengetahui informasi detail tentang barang yang dijual
- b. Menerapkan QR Code ke dalam *e-commerce*.
- c. Membuat aplikasi *e-commerce* yang menerapkan QR Code untuk mempermudah penjual dalam mendata barang yang tersedia.

### **1.5 Manfaat**

Berdasarkan dari tujuan tugas akhir ini di dapat beberapa manfaat yaitu :

- a. Mempermudah customer dalam mengetahui informasi detail tentang produk yang ada.
- b. Mempermudah customer melakukan pemesanan gitar secara online.
- c. Membantu penjual dalam mengatur data stok barang yang tersedia.