

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemasaran online atau Internet Marketing atau E-Marketing merupakan kegiatan pemasaran yang dilakukan baik oleh perorangan/kelompok/maupun perusahaan dengan menggunakan media internet, yang memanfaatkan website, email, mobile marketing, media sosial, dan lain-lain. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, serta masyarakat yang peka akan teknologi, maka pemasaran online dianggap dapat memasarkan produk secara efektif dan efisien yang dapat menjangkau target konsumen/pelanggan dalam cakupan area yang tidak terbatas ruang maupun waktu. Pandemi COVID-19 yang tengah melanda dunia tak terkecuali Indonesia, sangat berdampak pada sektor-sektor pemasaran online yang terkena dampak yang membuat para pelaku usaha/jasa dituntut untuk mampu bertahan pada situasi ini. (Dewi Kurniawati, Nugraha Arifin, 2020)

Strategi pemasaran online merupakan suatu alur manajemen dalam menganalisis kesempatan pasar untuk memilih posisi, program, pengendalian pemasaran yang menciptakan dan mendukung berbagai bisnis yang aktif untuk mencapai tujuan serta sasaran pemasaran online (Cut Devi Maulidasaria, Damrus, 2020). Banyak sekali strategi lain yang semestinya dilakukan oleh setiap perusahaan, khususnya perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran produk kebersihan rumah tangga di Indonesia dalam melakukan pengumpulan data tanpa harus datang ke institusi atau ke rumah-

rumah, yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi.

QR Code adalah suatu jenis image dua dimensi yang menampilkan data berupa teks. Dengan *QR Code* pengguna dapat mengakses suatu web lebih cepat daripada harus melakukan secara manual (Dagan dkk, 2016). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bajpai (2015), *QR Code* dapat didaur ulang dan digunakan kembali. Menggunakan Emitor *QR Code* harus pada tempat yang terang atau pencahayaan yang cukup agar kode pada QR Code terbaca oleh pemindai. *QR Code* mampu menampung banyak informasi dengan 7.089 karakter numerik dan 4296 karakter alfanumerik (Narayanan, 2012). Pemindaian QR Code juga dapat digunakan sebagai sistem keamanan untuk tempat tertentu yang boleh dimasuki orang-orang tertentu seperti ruang riset ataupun ruang pusat (Supriyono dkk, 2013).

Scan quick response (QR) code pada produk kebersihan yang nantinya akan dipindai melalui aplikasi berbasis android, setelah QR code terpindai maka akan muncul pertanyaan-pertanyaan mengenai keunggulan produk seperti keunggulan zat aktif, kemasan, dan manfaat dari barang.

Sistem yang akan dibuat memiliki sifat *generic*, artinya tidak terbatas produk apa yang akan dijadikan objek penelitian. Namun, untuk mempermudah penelitian kali ini harus ditentukan beberapa produk kebersihan rumah tangga yang akan dijadikan sebagai sampel.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka perumusan masalah yang menjadi dasar penelitian ini adalah Bagaimana memanfaatkan

Quick Response(QR) code untuk *game* produk-produk kebersihan rumah tangga?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini harus lebih fokus dan terarah, maka penelitian dilakukan dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat pertanyaan dan tampilan informasi melalui teknologi scan QR code mengenai keunggulan produk kebersihan rumah tangga.
2. Menampilkan informasi yang disajikan sebatas mengenai keunggulan produk kebersihan rumah tangga.
3. Pendeteksian informasi pada aplikasi ini terbatas pada metode dan teknologi yang digunakan, yakni QR Code dan tidak menggunakan teknologi barcode 2 dimensi lainnya dan tidak juga meliputi pendeteksian yang lain seperti fingerprint scan atau yang lainnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Memanfaatkan *Quick Response(QR) code* untuk *game* produk-produk kebersihan rumah tangga.

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan konsumen akan spesifikasi dan keunggulan sebuah produk *scan quick response(QR)*, sehingga akan muncul loyalitas konsumen terhadap suatu produk, yang nantinya akan

melakukan *repeat-order*.

- b. Masyarakat Kepentingan Akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya bidang Informatika sebagai bahan kajian penelitian lebih lanjut dalam pengembangan Ilmu informatika.