

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Nota merupakan hal yang wajib untuk para UMKM untuk mencatat barang keluar (dibeli) oleh *customer*/pembeli. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, kini nota juga bisa dengan mudah dibuat dengan menggunakan aplikasi yang berbasis *Android* ataupun *iOS*. Berawal dari kertas yang lama dalam mencetak dan mendesain nota untuk suatu UMKM juga sangat lama juga harus lebih kreatif dalam membuat desain UMKM pribadinya agar tidak mudah ditiru oleh UMKM lainnya. Bukan hanya masalah pada nota saja tetapi pada pulpen harus membeli lebih banyak jika para karyawan yang ingin membuat(nota). Juga masalah efisiensi tempat di mana selalu memerlukan 1 buah rak khusus untuk menyimpan nota dan pulpen agar tidak tercampur isinya dan menyebabkan banyaknya barang hilang (pulpen ataupun nota kosong atau nota habis). Dan untuk pembayaran akan dimudahkan dengan menambahkan sistem *scan to pay* bagi *customer* yang membeli dengan nominal besar. Ini juga mengurangi resiko tindak kriminal karena membawa uang terlalu banyak di dalam tas/dompet, dan juga memudahkan *customer* untuk tidak mengambil uang di gerai ATM karena terlalu lama dan ribet jika harus kembali lagi ke penjual untuk membayar belanjanya. *Android* adalah salah satunya *operating system* yang paling banyak digunakan di Indonesia yaitu mencapai 90% penduduk Indonesia menggunakan *Android* dan sisanya yaitu *iOS*, dll (Statcounter Global Stats) dan untuk pengguna dunia 72% untuk *Android* dan 26% untuk *iOS*. Dengan demikian banyaknya pengguna *android* maka aplikasi *E-Receipt* atau Nota Elektronik ini akan dibuat dengan menggunakan sistem operasi *Android*. Selain sebagai perangkat seluler, *smartphone* juga bisa dibuat untuk berbisnis atau membuat peluang usaha mendapatkan penghasilan. Sehingga UMKM saat ini juga harus maju dan terintegrasi dengan teknologi agar bisa bersaing dipasar global nantinya.

Aplikasi ini nantinya dibuat dengan menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman *java* dan *database* nya yaitu dengan *SQLite*. Aplikasi ini

nantinya untuk pembayaran akan disertakan Kode QR untuk verifikasi pembayaran secara cepat dan simpel.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara agar penyortiran produk di UMKM bisa tepat dan sesuai dengan data aslinya (produk yang tersedia).
2. Bagaimana cara melakukan transaksi pembayaran *non* tunai atau *non cash*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang diambil hanya yang berada di kios Eka Putra Super Busana Kudus.
2. Data daftar harga mungkin dapat berubah ubah sesuai ketentuan kios.
3. Hasil laporan hanya di dalam aplikasinya (hasil rekap penjualan dan rekap stok)

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan mengelola produk, pembuatan bukti pembayaran dengan sistem android.
2. *Memoderenisasi* proses penjualan dengan nota elektronik.
3. Efisiensi penyimpanan seperti pembukuan hasil penjualan untuk jangka panjang.

1.5. Manfaat

Manfaat yang dapat dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Penulis

- a. Sebagai wadah mahasiswa untuk menerapkan ilmu di dunia perkuliahan kepada masyarakat.
- b. Mengasah pemikiran mahasiswa supaya kritis dalam mencari peluang serta membantu masyarakat dalam berbagai bidang.

2. Untuk Akademik

- a. Dapat menjalin hubungan kemitraan antara pihak Kampus dengan pihak UMKM.
- b. Memberikan peluang serta kesempatan kepada mahasiswa untuk bisa berkembang dan melakukan riset secara langsung.

3. Untuk Pihak UMKM

- a. Dapat menerapkan aplikasi ini sehingga memudahkan urusan dalam berwirausaha.