

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi meningkat secara cepat seiring berkembangnya zaman. Salah satunya dalam dunia perbankan, teknologi digunakan dalam proses pengambilan keputusan apakah calon nasabah layak atau tidak dalam pemberian pembiayaan.

Pembiayaan sendiri merupakan kegiatan koperasi jasa keuangan syariah dalam hal menyalurkan dana kepada anggota atau masyarakat melalui pinjaman untuk keperluan menjalankan usaha yang ditekuni oleh nasabah sesuai dengan prosedur maupun ketentuan yang berlaku serta kesepakatan bersama. Salah satu banknya adalah KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera.

KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera merupakan lembaga keuangan yang memberlakukan sistem syari'ah didalam operasional aktifitasnya, mulai dari berpakaian, teknis dan segala macam bentuk transaksi akadnya baik itu akad simpanan maupun pembiayaan. KSPPS ini berada di Jl. Besito Raya, Besito Rt 01 Rw 05 Gebog Kudus.

Jenis pembiayaan yang ada di KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera yaitu pembiayaan *Musyarokah* (untuk usaha), pembiayaan *Ba'I Bitsaman 'Ajil* (Jual-Beli non Usaha), pembiayaan Musiman dan pembiayaan *Ta'awun* (Sosial). Banyak para calon nasabah yang mengajukan pembiayaan dengan kondisi ekonomi yang berbeda-beda, dengan tidak stabilnya dalam melakukan pembayaran. Dalam hal ini meningkatnya permintaan masyarakat untuk pembiayaan dana tersebut membuat pihak KSPPS kesulitan dalam penentuan siapa yang layak untuk menerima pembiayaan. Dan setiap calon nasabah yang ingin melakukan pembiayaan harus dilakukan pertimbangan yang cukup lama, dalam hal ini agar seorang calon nasabah benar-benar memiliki kemampuan dalam membayar setiap bulannya sehingga memperkecil tingkat kemacetan nasabah dalam membayar. Untuk itu dalam membantu pihak KSPPS dalam menentukan calon nasabah ada beberapa metode yang digunakan salah satunya adalah *Simple Additive Weighting* (SAW).

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah sistem yang dapat membantu petugas KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera dalam menentukan siapa yang berhak menjadi calon nasabah pembiayaan, agar lebih cepat dan tepat dalam pelaksanaannya. Maka, penulis ingin menyelesaikan permasalahan ini dan membangun sistem informasi guna untuk bahan penelitian skripsi dengan mengajukan tema yaitu Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Calon Nasabah Pembiayaan dengan Metode Saw Berbasis Web.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu sistem pendukung keputusan kelayakan calon nasabah pembiayaan dengan metode *Simple Additive Weighting* berbasis web sehingga dapat mempercepat memperoleh perangkaan menurut kriteria calon penerimaan nasabah yang mengajukan pembiayaan di KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini perlu adanya batasan agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang ada didalamnya tidak berkembang serta tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuan awal dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis memberikan pembatasan masalah seperti berikut:

1. Sistem pendukung keputusan yang digunakan untuk memberikan informasi sebagai rekomendasi kepada pihak KSPPS untuk menerima nasabah baru yang layak untuk di beri pembiayaan/pinjaman.
2. Sistem akan memberikan peringatan dan informasi berupa notifikasi mengenai proses persetujuan selanjutnya antara lain notifikasi *survey*, notifikasi pencairan.
3. Kriteria yang digunakan :
 - a. Tanggungan Keluarga
 - b. Penghasilan/Gaji

- c. Nilai Agunan
 - d. Jumlah yang Diajukan
 - e. Jangka Waktu Pelunasan
4. Output dari SPK ini berupa keputusan diterima atau ditolaknya pemohon kredit.

1.4. Tujuan

Tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu menghasilkan sebuah aplikasi perangkat lunak dalam pengambilan keputusan yang digunakan untuk menentukan kelayakan calon nasabah pembiayaan KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi adalah :

1.5.1. Bagi Penulis

1. Sebagai sarana latihan praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
2. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana komputer pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

1.5.2. Bagi Akademik

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa menerapkan teori yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan kenyataan sesungguhnya, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi akademik.
2. Dapat dijadikan pembanding atau literatur penyusunan skripsi di masa yang akan datang serta menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.5.3. Bagi Instansi (KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera)

1. Meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain.
2. Memudahkan proses pembiayaan pada KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan nyata maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.6.1.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang akan saya teliti, meliputi:

a. Observasi

Untuk memperjelas data yang dikumpulkan, penulis juga mendatangi lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati secara langsung proses yang ada pada koperasi KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera.

b. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait. Data yang berkaitan dengan proses simpanan pembiayaan yang ada pada KSPPS BMT Mutiara Ummat Sejahtera sebagai bahan penelitian.

1.6.1.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data ini merupakan data yang sifatnya mendukung data primer seperti buku, dokumentasi dan literatur yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai struktur organisasi, data pengelola yayasan dan lain-lain. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi manajemen koperasi simpan pinjam adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Sebuah model air terjun yang memicu tim pengembang untuk merinci apa yang seharusnya perangkat lunak lakukan (melakukan dan menentukan kebutuhan sistem sebelum sistem tersebut dikembangkan) (Sukanto, 2016).

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Analyst*)

Analisa kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran perangkat yang akan dihasilkan ketika pengembang melaksanakan pembuatan perangkat lunak (*software*). Seluruh kebutuhan *software* harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan *software* yang diharapkan pengguna dan batasan *software*. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

b. Desain Sistem (*System Design*)

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan pengkodean. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam memspesifikasikan kebutuhan perangkat keras dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara menyeluruh.

c. Pengkodean (*Coding*)

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

d. Penerapan/Pengujian Program (*Integration and Testing*)

Ditahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

e. Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Namun, tahapan ini tidak dilaksanakan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

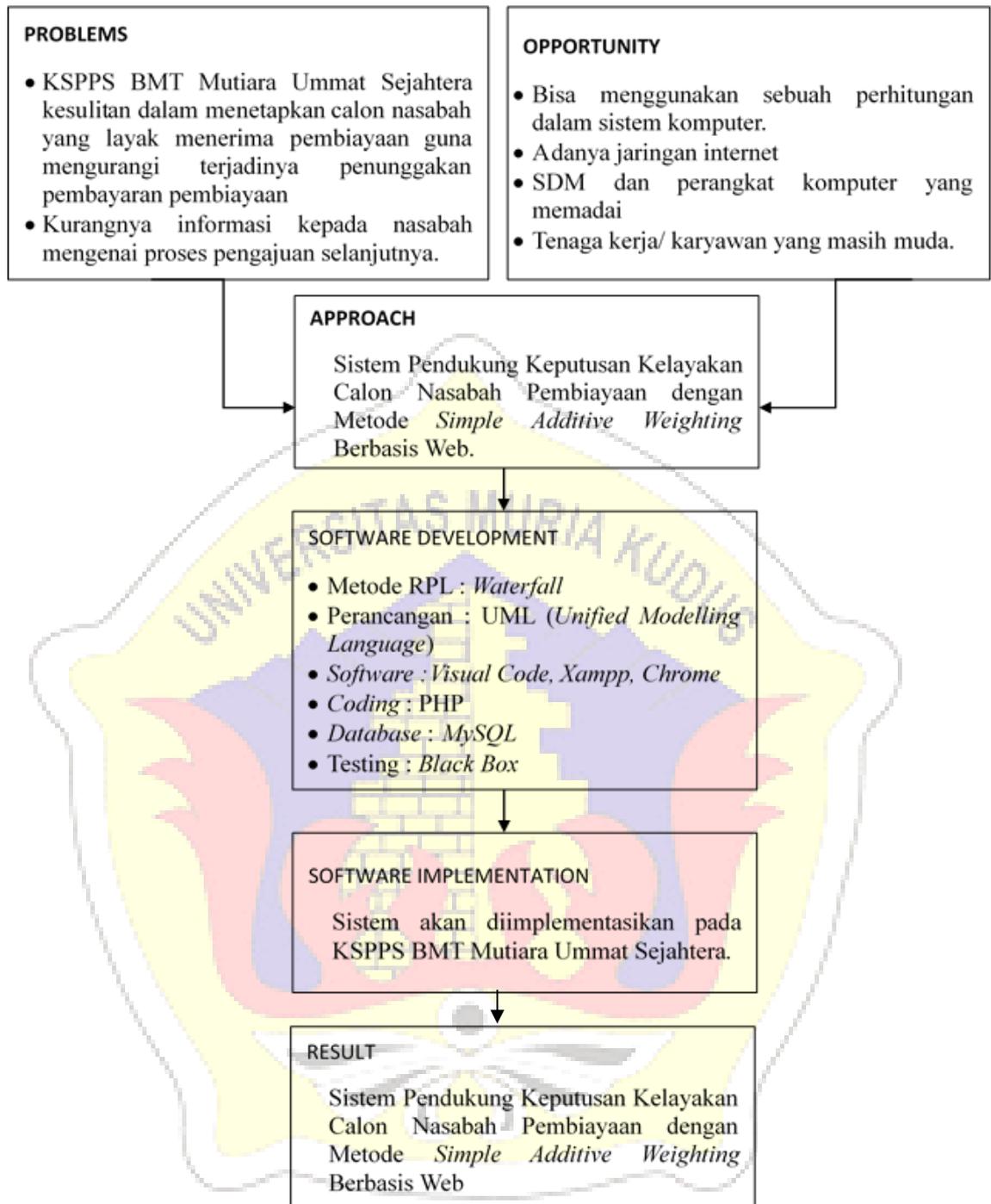
Metode yang digunakan untuk merancang sistem ini yaitu metode berorientasi objek. Metode *Object Oriented* yaitu suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisikan data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya, atau suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis (Sukamto and Shalahuddin, 2011). Untuk memodelkannya digunakan *Unified Modelling Language* (UML). UML adalah bahasa

permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak (Sukamto and Shalahuddin, 2011).

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar 1.1.





Gambar 1 Kerangka Pemikiran