

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sistem informasi saat ini menjadi salah satu aplikasi yang sangat dibutuhkan oleh beberapa pihak, dimana dengan pemanfaatan sistem informasi sangat membantu kegiatan dalam bidang tertentu. Perkembangan teknologi informasi telah banyak membantu setiap orang dengan berbagai fitur dan jenis teknologi yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari. Dalam dunia bisnis ataupun usaha lainnya telah banyak memanfaatkan aplikasi sistem informasi dalam menentukan suatu masalah, dengan pemanfaatan sistem informasi dapat memudahkan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan permasalahan yang ada salah satunya adalah dalam menentukan suku bunga nasabah kredit.

Perkembangan dunia bisnis yang ada pada saat ini terutama nasabah perkreditan, dimana tiap-tiap nasabah selalu memiliki sistem masing-masing dalam menentukan bunga kredit, tetapi masih banyaknya nasabah kredit yang masih kurang tepat dalam menentukan suku bunga pinjaman dan sebagian masih memakai cara manual dalam penentuannya. Pada era komputerisasi yang semakin berkembang banyak terdapat sistem informasi yang dapat dimanfaatkan dalam menentukan suku bunga nasabah kredit yang memakai metode-metode tertentu. Banyaknya metode-metode yang dapat digunakan salah satunya adalah metode *Sliding Rate*.

Sliding Rate, merupakan perhitungan suku bunga yang dilakukan dengan mengalikan persentase suku bunga per periode dengan sisa pinjaman, sehingga jumlah suku bunga yang dibayar debitor semakin menurun, akibatnya angsuran yang dibayar pun menurun jumlahnya. (Jandry R. Merung ; 2013 : 631)

Bunga adalah biaya yang harus dibayar atas pinjaman yang diterima dan imbalan atas investasinya. Setiap nasabah yang memperoleh fasilitas kredit dari bank akan dikenakan kewajiban kembali. Pembayaran kewajiban tersebut dilakukan setiap periode, apakah mingguan, atau bulanan. Pembayaran ini lebih dikenal dengan nama angsuran. Dalam setiap angsuran yang dibayar oleh nasabah sudah termasuk pokok pinjaman ditambah bunga yang harus dibayar. Jumlah angsuran yang dibayar setiap periode berbeda tergantung dari jenis pembebanan suku bunga yang dilakukan oleh bank.

Dengan latar belakang yang telah tertera diatas, dalam penulisan skripsi ini, penulis berinisiatif memberikan judul penulisan ini dengan judul “**Sistem Informasi Akutansi Penentuan Suku Bunga Nasabah Kredit Dengan Metode *Sliding Rate***”.

I.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan penjelasan mengenai hasil analisa penelitian yang akan dilakukan, yang terdiri dari identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah yang akan menjadi objek penelitian.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut :

1. Masih kurang tepatnya penghitungan bunga perkreditan yang beredar saat ini yang dapat mengakibatkan keuntungan yang dirasa oleh satu pihak saja.
2. Masih sedikitnya pengembangan aplikasi sistem informasi dalam penentuan suku bunga nasabah kredit dengan penerapan metode *Sliding Rate*.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa yang telah penulis lakukan, dihasilkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi sistem informasi dalam menentukan suku bunga nasabah kredit dengan penerapan metode *Sliding Rate*?
2. Bagaimana proses yang terjadi dalam penentuan suku bunga nasabah kredit dengan menggunakan metode *Sliding Rate* sehingga bisa dikatakan menguntungkan kedua pihak?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan dalam penulisan skripsi ini, pembahasan yang difokuskan pada perancangan aplikasi ini memiliki batasan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada.

1. Perancangan aplikasi ini hanya difokuskan pada penentuan suku bunga nasabah kredit.
2. Perancangan dan pengimplementasian dengan penerapan metode *Sliding Rate*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Visual Basic* dengan VB.Net, sebagai alat bantu pengerjaan *Coding*, dan *Database MySQL* sebagai media penyimpanan.

I.3. Tujuan dan Manfaat Masalah

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari tujuan dan manfaat yang akan dicapai, yang dapat dijelaskan dibawah ini.

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun Perancangan aplikasi ini tidak lepas dari tujuan yang akan dicapai dan manfaat bagi pengguna, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah aplikasi sistem informasi dalam penentuan suku bunga nasabah kredit.
2. Untuk mengimplementasikan metode *Sliding Rate* dalam aplikasi sistem informasi akutansi.
3. Untuk menawarkan kemudahan dan menyediakan aplikasi sistem informasi akutansi dalam penentuan suku bunga nasabah kepada pengguna dengan penggunaan yang cukup mudah.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis harapkan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pihak yang berperan dalam nasabah kredit dalam penentuan suku bunga kredit.
2. Menyajikan layanan aplikasi yang dengan mudah dijalankan dalam mengambil keputusan suatu suku bunga kredit.
3. Diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi pengembang yang berminat dikemudian hari.

I.4. Metodologi Penelitian

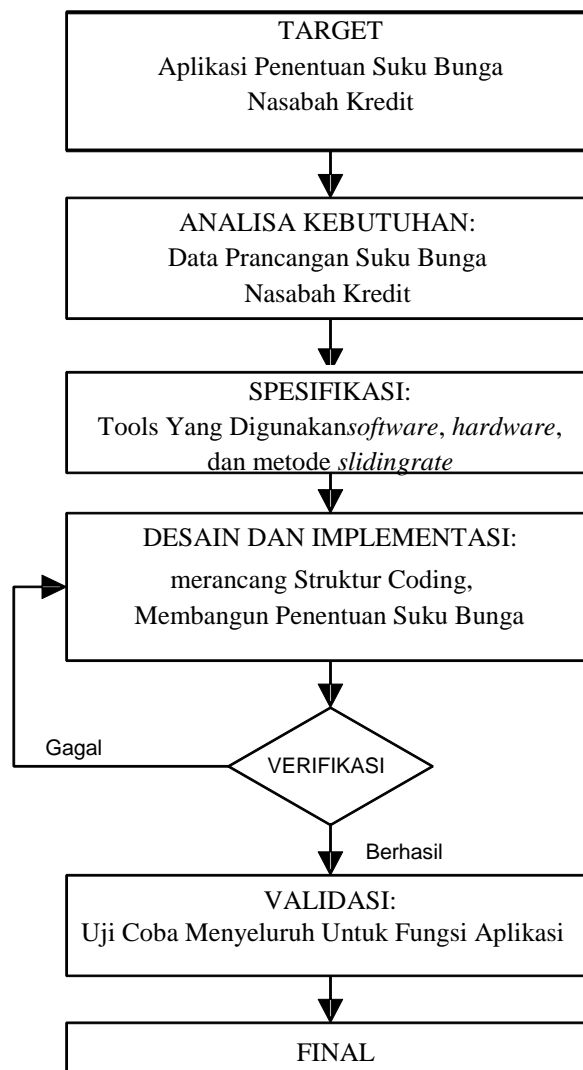
Tahapan-tahapan dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan beberapa metode yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi yaitu :

1. Studi Langsung (*Field Research*)

Penulis melakukan tinjauan langsung ke beberapa nasabah kredit agar bisa mendapatkan informasi yang akurat tentang suku bunga nasabah kredit.

2. Langkah-Langkah Perancangan

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan adalah seperti pada Gambar I.1. berikut :



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

1. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan penulis memerlukan data aplikasi perancangan penentuan suku bunga nasabah kredit.

2. Spesifikasi dan Desain.

Sistem yang akan penulis buat nantinya akan diuji coba menggunakan software dan hardware, antara lain sebagai berikut :

- a) *Software* yang digunakan sistem operasi *Microsoft Windows Seven, VB* dan *MySql*.
- b) *Hardware*, Processor *CoreDuo 1,8 Ghz*, Ram *2 GB*, Hardisk *80 GB*, *Vga, Nvidia 210GT 1 Gb*, LCD *17"*, Keyboard + Mouse.

3. Uji Coba

Proses uji coba terhadap aplikasi yang telah selesai dirancang dilakukan dengan memasukan *input* data kedalam aplikasi untuk kemudian dijalankan didalam PC.

4. Validasi

Pada proses akhir dari keseluruhan adalah validasi, aplikasi hasil perancangan akan dinyatakan valid atau sesuai apabila seluruh proses data sesuai dengan perancangan.

I.5. Keaslian Penelitian

Setiap - setiap penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimana keaslian tersebut juga dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang akan dirancang. Untuk lebih jelasnya perbandingan-perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel I.1 sebagai berikut.

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Penulis	Judul	Hasil
1	Jandry R. Merung, 2013	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kebijakan Pemberian Kredit Pensiunan Pada PT. BANK Tabungan Pensiunan Nasional TBK.	Pada jurnal ini penulis merancang sebuah aplikasi menyajikan faktor-faktor yang mempengaruhi kebijakan pemberian kredit pensiunan pada PT. Bank Tabungan Pensiunan Nasional TBK. Dengan adanya rancangan ini, penulis berharap dapat memperluas pengetahuan tentang kebijakan pemberian kredit pensiunan bukan hanya di PT. Bank TBK saja, mungkin dapat diterapkan di PT yang lain nya juga.
2	Nanik Susanti, 2014	Sistem Informasi Simpan Pinjam Badan Keswadayaan Masyarakat Studi Kasus BKM Sarana Makmur	Penulis merancang sebuah sistem informasi simpan pinjam yang berbasis komputer yang dapat membantu bagian Unit Pengelola Keuangan dalam memproses data simpan pinjam menjadi lebih mudah, cepat dan tepat. Sistem informasi simpan pinjam ini memuat informasi data KSM, data pinjaman, data simpanan dan data angsuran yang terhubung dengan data pinjaman. Perancangan Aplikasi simpan pinjam dilakukan dengan menggunakan software visual borland delphi 7.0

3	Gunanda Ismail, 2015	Penelitian Skripsi, Sistem Informasi Akutansi Penentuan Suku Bunga Nasabah Kredit Dengan Metode <i>Sliding Rate</i>	Pada Penelitian ini penulis merancang Sistem Informasi Akutansi Penentuan Suku Bunga Nasabah Kredit Dengan Metode <i>Sliding Rate</i> , penulis merancang sebuah sistem yang dapat menghitung suku bunga nasabah secara otomatis. Pengelolaan keuangan dalam memproses data nasabah dan suku bunga nasabah menjadi lebih mudah, cepat dan tepat. penulis merancang sebuah sistem menggunakan <i>Software Microsoft Visual Basic (VB)</i> dan <i>MySql Server</i> . Dalam sistem ini akan ditampilkan aplikasi perhitungan suku bunga nasabah dengan metode <i>sliding rate</i> .
---	-------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

I.6. Sistematika Penulisan

Susunan dan sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa sub bab dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Sub bab ini tentang teori yang berkaitan dengan pembuatan, desain dan tampilan rancangan aplikasi penentuan suku bunga dengan penerapan *Sliding rate*.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, metode serta ketentuan penggunaan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tampilan hasil impelentasi program, beserta pembahasannya, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.