

BAB III

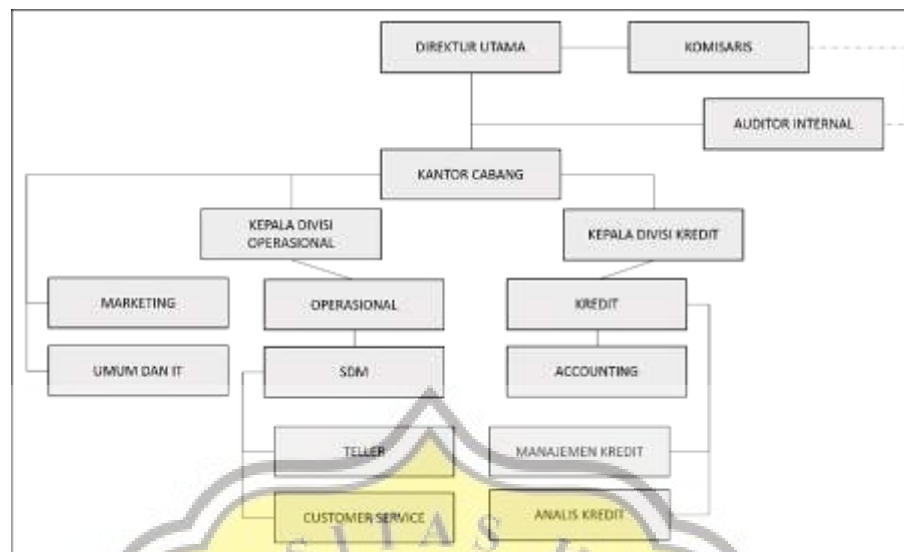
METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan perantara teknik tertentu.

3.1. Obyek dan Lokasi Penelitian

Bank Perkreditan Rakyat Weleri Makmur (BPR WM) adalah sebuah lembaga keuangan bank yang telah, berdiri sejak 15 Agustus 1989, pada awalnya berkantor di kecamatan Weleri, kabupaten Kendal. Namun pada tahun 1999, BPR WM membuka kantor cabang di Semarang, dan menjadikan Kantor Pusatnya di Semarang yang berada di Jalan Majapahit, Ruko Gayamsari No. 17-20, Kota Semarang. Keamanan nasabah menjadi prioritas utama BPR WM. Salah satunya adalah dengan menjadi anggota Lembaga Penjamin Simpanan (LPS), sehingga dapat memberi keterangan bagi nasabah karena simpanan dijamin oleh pemerintah. *Service with care* menjadi pedoman BPR WM dalam melayani nasabah. Dalam upaya memberikan pelayanan terbaiknya, BPR WM memiliki banyak jaringan Kantor Cabang dan Kas yang tersebar di penjuru wilayah Jawa Tengah, sehingga mampu memberikan pelayanan yang maksimal untuk nasabahnya. Segala kegiatan baik itu operasional dan kegiatan peminjaman dana, BPR WM berada dibawah pengawasan OJK (Otoritas Jasa Keuangan). Hal ini agar BPR WM tetap bisa beroperasi dengan baik ke depannya.

Berikut adalah Struktur Organisasi di Bank Perkreditan Rakyat Weleri Makmur Semarang,



Gambar 3.1 Struktur Organisasi BPR WM

Berbagai layanan yang disediakan oleh BPR Weleri Makmur Semarang yaitu :

1. Pengajuan kredit

Layanan yang disediakan oleh bank untuk melayani masyarakat yang ingin mengajukan permohonan atau peminjaman sejumlah dana untuk keperluan usaha atau keperluan hidup lainnya.

2. Penempatan deposito

Layanan yang disediakan oleh bank untuk melayani masyarakat yang ingin menyimpan dana mereka dalam bentuk simpanan berjangka yang sangat menguntungkan.

3. Tabungan

Layanan yang disediakan oleh bank untuk melayani masyarakat yang ingin menyimpan dana dalam jangka pendek untuk keperluan transaksi rutin.

Macam – macam produk yang disediakan oleh BPR Weleri Makmur Semarang yaitu :

1. Kredit

a. Kredit serbaguna

Fasilitas pinjaman yang diberikan untuk segala kebutuhan / keperluan konsumtif ataupun produktif.

b. Kredit UMKM

Fasilitas pinjaman yang diberikan untuk kebutuhan usaha dengan plafon mulai di atas Rp 10.000.000,00

c. Kredit musiman

Fasilitas pinjaman yang diberikan untuk segala kebutuhan usaha yang bersifat musiman

d. Kredit *instant*

Fasilitas pinjaman yang diberikan sebagai dana talangan untuk usaha

e. Kredit pegawai

Fasilitas kredit konsumtif kepada sejumlah karyawan dengan sistem kolektif atas rekomendasi perusahaan, dimana angsurannya melalui pemotongan gaji langsung melalui bendahara gaji

f. Kredit resepsi

Fasilitas pinjaman yang diberikan untuk kebutuhan pernikahan atau lainnya dengan jangka waktu s/d 30 hari

g. Pembiayaan ONH

Pendanaan untuk keperluan Ibadah Haji.

2. Tabungan

a. Tabungan Makmur

Bentuk simpanan dana konvensional, aman dan menguntungkan untuk kebutuhan transaksi.

b. Tabungan tamasha Makmur

Paket Tabungan Kelompok Berjangka, berbunga sekaligus berhadiah setiap bulannya dengan Sistem diundi yang diselenggarakan oleh BPR WM dengan misi mensosialisasikan gemar menabung sambil menjalin kekeluargaan seluruh Keluarga Besar nasabah BPR WM.

c. Tabungan bisnis

Produk tabungan untuk pebisnis dengan banyak kemudahan bertransaksi dan bunga tinggi

d. Tabungan rencana

Tabungan Rencana merupakan pilihan yang tepat dalam membantu perencanaan keuangan anda.

e. Tabungan *smart*

Tabungan *smart* merupakan produk tabungan dengan hadiah langsung. Berbagai macam Hadiah dapat anda pilih sesuai keinginan anda berdasarkan nominal dan jangka waktu tanam tabungan.

f. Tabungan *smart PRO*

Tabungan *smart* merupakan produk tabungan dengan hadiah langsung. Perbedaan dengan Tabungan *Smart* adalah pada Hadiah. Tabungan *Smart Pro* berhadiah langsung produk – produk Tupperware yang terkenal.

3. Deposito

a. Deposito Makmur

Pengembangan dana dengan cara yang tepat dalam bentuk simpanan berjangka dengan suku bunga yang menarik setiap bulannya.

3.2. Jenis data yang digunakan

3.2.1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data oleh peneliti dengan tujuan khusus. Metode pengumpulan data dengan wawancara untuk memperoleh beberapa data yaitu : sistem penilaian pengajuan kredit, kriteria penilaian kredit, layanan kredit, kendala yang sering terjadi dalam penilaian pengajuan kredit.

3.2.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung. Metode pengumpulan data dengan meminta dokumen yang berisi informasi nasabah "X" yang akan dijadikan sampel penilaian kredit.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu :

3.3.1. Metode wawancara

Metode Wawancara adalah tanya jawab secara langsung kepada seorang atau pihak yang terkait dengan hal penelitian ini.

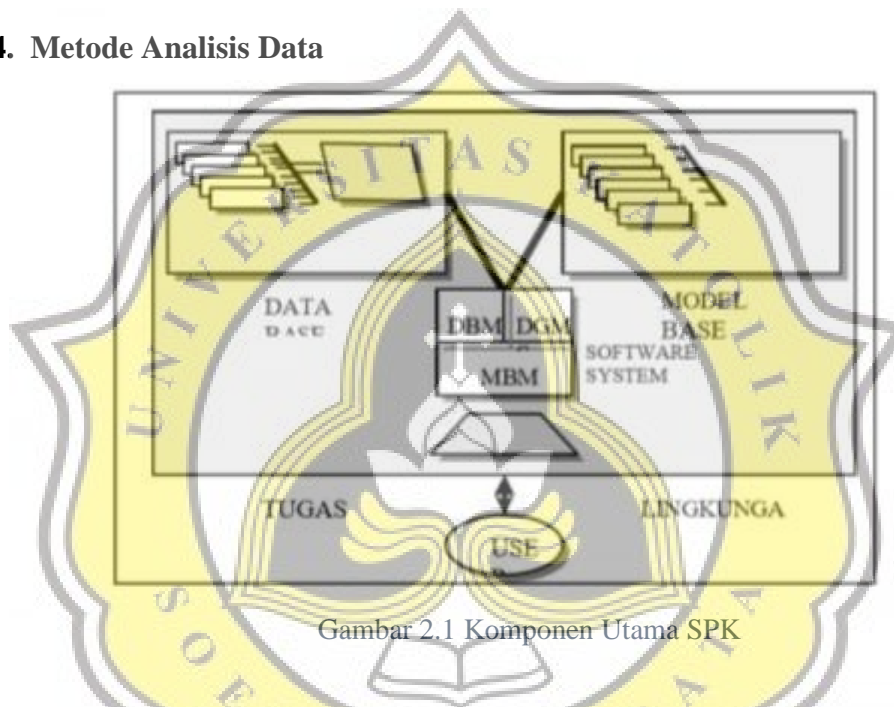
3.3.2. Metode observasi

Metode observasi adalah teknik pendekatan untuk mendapatkan data secara langsung dengan cara mencermati dan mengamati objek

3.3.3. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui catatan atau arsip yang diperoleh dari BPR WM. Metode pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara melihat data nasabah yang sudah menjadi debitur di BPR WM.

3.4. Metode Analisis Data



Gambar 2.1 Komponen Utama SPK

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *mySQL* sebagai database dan Analytical Hierarchy Process (AHP) sebagai model base dengan metode pengembangan sistem *Rapid Applications Development (RAD)* dan bahasa pemrograman yang digunakan *Hypertext Preprocessor (PHP)*.

Tahapan dalam pendekatan menggunakan metode *Rapid Applications Development (RAD)* :

A. Tahap Investigasi Awal

Tahap investasi awal merupakan sebuah proses indentifikasi yang terjadi pada BPR WM untuk menentukan sebuah masalah untuk kemudian diperbaiki.

B. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan oleh sebuah sistem. Sehingga dalam menentukan proses input dan proses output menghasilkan laporan persetujuan kredit untuk debitur tertentu.

C. Tahap Desain Sistem

Dalam tahap ini akan dibuat prototype yang akan diimplementasikan dalam proses penilaian atau analisa kelayakan kredit di BPR WM, berikut tahap-tahap pembuatan prototype :

1. Desain Data

Desain data adalah mendesain database yang didalamnya terdiri dari field-field. Desain data dilakukan dengan membuat *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD adalah model untuk menggambarkan desain data dengan mendeskripsikan suatu hubungan data.

2. Desain Proses

Desain proses adalah suatu model yang mendeskripsikan suatu proses bisnis dengan cara membuat

Data Flow Diagram (DFD) untuk menggambarkan alur data, sementara untuk proses penilaian kelayakan kreditnya menggunakan model pengambilan keputusan AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dengan pembobotan kriteria yang sudah ditentukan.

- a. Menentukan tujuan pembuatan sistem pendukung keputusan yaitu kelayakan kredit.
- b. Menentukan beberapa kriteria utama yang digunakan untuk penilaian kelayakan kredit.
- c. Memasukkan beberapa set alternatif, dalam metode AHP set alternatif adalah objek yang menjadi pertimbangan, yaitu beberapa calon nasabah debitur.
- d. Menghitung pembobotan kriteria utama menggunakan tabel perbandingan berpasangan (*pairwise comparisons*), dilanjutkan dengan sintesis kriteria utama dan nilai normalisasi kriteria utama, kemudian di rata-rata, terakhir menghitung konsistensi rasio kriteria utama lalu di bandingkan dengan table *Random Index* (RI) dengan indikator $< 0,1$ dianggap konsisten.
- e. Melakukan pembobotan yang sama untuk setiap subkriteria sesuai dengan kriteria yang sedang dinilai.
- f. Melakukan perankingan, sehingga didapatkan hasil berupa ranking pembobotan kriteria utama dan subkriteria.
- g. Keputusan selanjutnya berada di tangan orang yang menjadi “*decision maker*”. Sistem pendukung keputusan akan memaparkan hasil perhitungan berupa perankingan bobot secara keseluruhan.

3. Desain Interface

Interface merupakan sebuah tampilan dalam sebuah program yang menjadi perantara antara user atau pengguna dengan program itu dan digunakan sebagai media input bagi seorang user. Dalam interface terdapat form-form yang digunakan untuk tampilan sebuah program.

4. Pembuatan Form

Form digunakan sebagai media untuk membuat gambaran sistem yang sedang dibuat dan digunakan untuk menulis kode program.

5. Pembuatan Kode

Proses coding atau pembuatan kode merupakan sebuah proses untuk memerintah program agar berjalan sesuai dengan yang sudah dirancang sebelumnya sehingga program dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

6. Pembuatan Database

Database atau basis data adalah kumpulan data atau informasi yang kompleks, data-data tersebut disusun menjadi beberapa kelompok dengan tipe data sejenis yang disebut table, dimana setiap datanya dapat saling berhubungan satu dengan yang lainnya atau bisa saja berdiri sendiri sehingga mudah diakses.

7. Proses Debuging

Debuging adalah proses pengkoreksian kesalahan yang terjadi dengan menentukan lokasi yang salah dan melakukan koreksinya.

8. Pembuatan Projek

Tahap ini dilakukan untuk membuat *prototipe* atau model kerja dari hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya, sehingga dapat diuji dan dikembangkan lagi.

