BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

PT Meta Informatika Telekomindo (PT MIT) adalah perusahaan sekaligus konsultan di bidang teknologi informasi. Fokus pada bidang usaha teknologi informasi dan e-Learning, dengan tagline "your IT and e-learning solution" PT. Meta Informatika Telekomindo bertekad untuk terus membuat produk dan layanan yang berkualitas bagi pelanggannya. Perubahan nama serta visi dan misi perusahaan dari PT. Meta Engineering Consultant menjadi PT. Meta Informatika Telekomindo terjadi pada tanggal 14 Juli 2011 yang sekaligus menjadi tanggal pendirian resmi perusahaan.

PT Meta Informatika Telekomindo bertempat di Jl.Talaga Bodas No.40 Kota Bandung Jawa Barat Indonesia. Di dukung dengan sumber daya manusia yang professional dan mempunyai integritas yang tinggi. PT. Meta Informatika Telekomindo akan terus bekerja keras untuk dapat berkembang untuk menjadi perusahaan yang besar dan banyak membawa manfaat bagi masyarakat.

Presiden Komisaris PT. Meta Informatika Telekomindo adalah Drs. H. Musmar Muin. Beliau adalah seorang entrepreneur yang sudah berpengalaman lebih dari 40 Tahun. Mulai mengembangkan dunia entrepreneurship setelah lulus dari Institut Teknologi Bandung bidang farmasi dan bisnis. Sekarang beliau telah memimpin 6 perusahaan yang di rangkum dalam sebuah holding company bernama Musmar Muin Group yang salah satu nya adalah PT. Meta Informatika Telekomindo.

Direktur Utama dari PT. Meta Indormatika Telekomindo adalah Indra Robiana, S.T, yang merupakan seorang entrepreneur muda lulusan dari

bidang Informatika. Mulai bergabung pada 2010 di PT. Meta Engineering Consultant sebagai IT Staff Engineers, kemudian 1 tahun berikutnya di percaya untuk menggagas serta mendirikan PT. Meta Informatika Telekomindo di bawah arahan Drs. H. Musmar Muin.

2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

Menjadi Perusahaan IT kebanggaan nasional dan dikenal seluruh dunia serta dapat membawa manfaat bagi orang banyak.

b. Misi

- Menjadi IT Center dalam bidang pelatihan dan pembelajaran e-learning
- Memberikan solusi IT yang tepat guna dan mempunyai nilai tambah
- Membawa perkembangan bagi dunia IT nasional

2.1.2 Bentuk dan Badan Hukum PT MIT

Berikut merupakan bentuk dan badan hukum PT MIT:

1. Akta Notaris : Sofianti Harris Kartasasmita, S.H.
2. Nomor Akta : 64 (Enam Puluh Empat)
3. Tanggal : 14 Juli 2011
4. Alamat Kantor : Jl. Talaga Bodas No. 40 Bandung 40262 Jawa Barat Indonesia
5. Nomor Telepon : (022)7314616/7314716
6. Fax : (022)7502409
7. Surat Ijin Tempat Usaha : 503/IG-6241/BPPT/2011
8. Tanda Daftar Perusahaan : 101114616949

9. Surat Izin Usaha Perdagangan : 510/2-5405-BPPT
10. NPWP : 31.366.665.3.424.000
11. E-Mail :
info@metainformatikatelekomindo.com

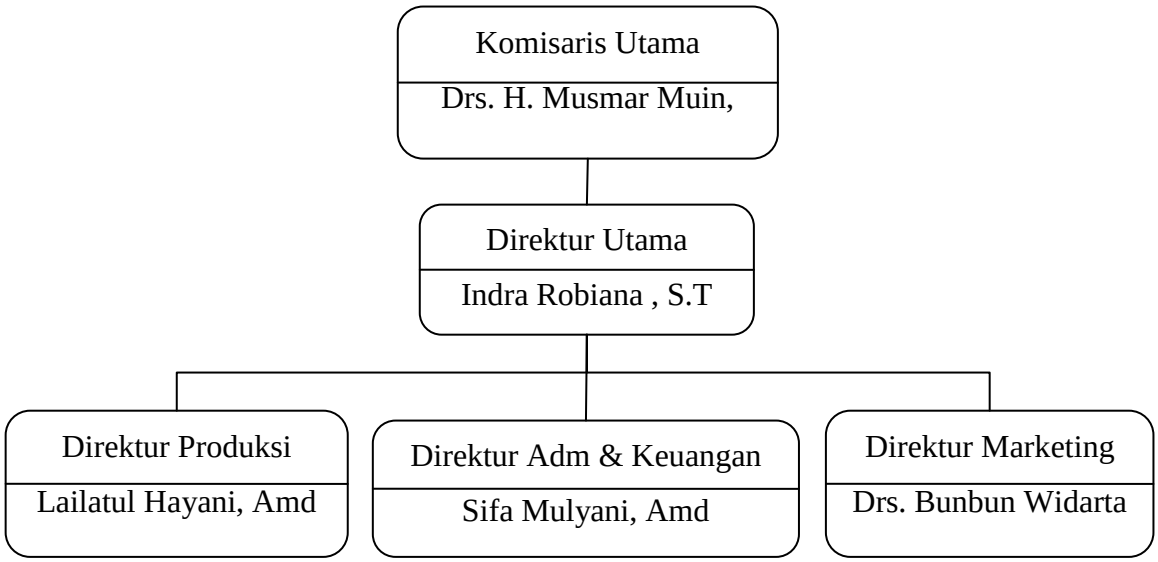
2.1.3 Bidang Usaha PT MIT

Secara spesifik kegiata usaha yang dilaksanakan terbagi ke dalam empat poin penting yaitu:

1. Menjalankan usaha dalam bidang jasa teknologi informatika seperti jasa konsultasi teknik *engineering* teknologi informatika yang meliputi kegiatan rekayasa teknik; jasa bidang telematika; jasa konsultasi di bidang komunikasi, teknologi, bidang usaga teknik, *broadcasting* dan *creative content,* manajemen dan administrasi *engineering* teknologi informatika, dan lain-lain.
2. Menjalankan usaha dalam bidang perindustrian teknologi informatika dan telekomunikasi meliputi industri komputer dan *peripheral* serta peralatan telekomunikasi dan kegiatan usaha sejenis lainnya.
3. Menjalankan usaha dalam bidang perdagangan umum meliputi perdagangan ekspor dam impor antar pulau/daerah serta lokal untuk instrumen teknologi informatika dan telekomunikasi berbentuk hardware dan software.
4. Menjalankan usaha dalam bidang rekayasa teknologi informatika meliputi pengadaan barang dan jasa di bidang kontrol dan perawatan sistem teknologi informatika, rekayasa dalam bidang *simulation engineering* teknologi informatika, dan lain-lain.

2.1.4 Struktur Organisasi PT MIT

Berikut merupakan gambar struktur organisasi Perusahaan Meta Informatika Telekomindo:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT MIT

2.1.5 Logo PT MIT



Gambar 2.2 Logo PT. MIT

2.2 Landasan Teori

Pada landasan teori akan dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan perangkat lunak tersebut yang akan dijelaskan dibawah ini :

2.2.1 Pengertian Kredit

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, kredit adalah pinjaman sampai batas jumlah tertentu yang diizinkan oleh bank atau badan lain. Menurut Kasmir (2002:93) menyatakan kredit memiliki dimensi

yang beraneka ragam, dimulai dari arti kata “kredit” yang berasal dari bahasa Yunani “credere” yang berarti kepercayaan atau dalam bahasa latin “creditum” yang berarti kepercayaan akan kebenaran. Dasar seseorang untuk memperoleh kredit adalah kepercayaan, dalam praktik sehari-hari pengertian ini selanjutnya berkembang lebih luas lagi antara lain : kredit adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu pembelian atau mengadakan suatu pinjaman dengan suatu janji pembayaran yang akan dilakukan ditangguhkan pada suatu jangka waktu yang disepakati.

Menurut Suyatno (2007:12), kredit memiliki pengertian dalam arti ekonomi sebagai penundaan pembayaran dari prestasi yang diberikan sekarang baik dalam bentuk barang, uang maupun jasa. Faktor waktu merupakan faktor utama yang memisahkan prestasi dan kontraprestasi.

Dalam Undang-Undang Nomor 7 tahun 1992 tentang Perbankan, pengertian kredit diatur dalam Pasal 1 angka 12, "kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat di persamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara bank dengan pihak lain, yang mewajibkan pihak peminjam melunasi utangnya setelah jangka waktu tertentu dengan jumlah bunga, imbalan, atau pembagian hasil keuntungan".

Berdasarkan Undang-Undang No 10 tahun 1998 tentang perubahan atas UU No 7 tahun 1992 tentang perbankan, yang dimaksud dengan kredit adalah : penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan pesetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antar bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga.

Berdasarkan pengertian kredit di atas, kita bisa menarik kesimpulan bahwa pemberian kredit merupakan pemberian kepercayaan. Kasmir (2002:94) merumuskan unsur-unsur yang terkandung dalam pemberian suatu fasilitas kredit sebagai berikut :

1. Kepercayaan, yaitu keyakinan dari pemberi kredit, bahwa prestasi yang diberikan baik dalam bentuk uang, barang atau jasa akan benarbenar diterimanya kembali dalam jangka waktu yang telah disepakati di masa yang akan datang.
2. Kesepakatan, hal-hal yang dituangkan dalam perjanjian di mana masing-masing pihak menandatangani hak dan kewajiban masingmasing.
3. Jangka Waktu, yaitu suatu masa yang memisahkan antara pemberian prestasi dengan kontraprestasi yang akan diterima di masa yang akan datang.
4. Tingkat risiko, merupakan akibat dari adanya jangka waktu yang memisahkan pemberian prestasi dengan kontraprestasi yang akan diterima dikemudian hari. Semakin lama jangka waktu kredit yang diberikan, semakin tinggi pula tingkat risikonya, karena terdapat unsur ketidakpastian yang tidak dapat diperhitungkan.
5. Balas jasa, yaitu keuntungan atas pemberian suatu kredit atau jasa yang kita kenal dengan nama bunga. Balas jasa dalam bentukbunga dan biaya administrasi kredit ini merupakan keuntungan bank.

2.2.2 Konsep Dasar Sistem

Berikut merupakan penjelasan dari sebuah sistem:

2.2.2.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekolompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi

bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. Menurut Etimologi istilah sistem berasal dari bahasa Yunani, System yang artinya himpunan bagian atau unsur yang saling berhubungan secara teratur untuk mencapai tujuan bersama.

Pengertian sistem menurut sejumlah para ahli:

1. *L. James Havery*

   Sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.

2. *John Mc Manama*

   *S*istem adalah sebuah stuktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi yang saling berhubungan yang bekerja sebagai suatu kesatuan organik untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan secara efektif dan efisien.

3. *C.W. Churchman*

   Menurutnya sistem adalah seperangkat bagian-bagian yang dikoordinasikan untuk melaksanakan seperangkat tujuan

4. J.*C Hinggins*

Sistem adalah seperangkat bagian-bagian yang saling berhubungan.

5. *Edgar F Huse dan James L. Bowdict*

Sistem adalah suatu seri atau rangkaian bagian-bagian yang saling berhubungan dan bergantung sedemikian rupa sehingga interaksi dan saling pengaruh dari satu bagian akan mempengaruhi keseluruhan.

2.2.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary)*, lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input)*, keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). Di bawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing karakteristik tersebut:

1. Komponen Sistem (*components*)

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi , bekerja sama membentuk kesatuan. Komponen-komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat- sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan maupun merugikan. Lingkungan yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara karena merupakan energi dari sistem. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena jika tidak akan mengganggu kelangsungan sistem.

4. *Interface*

   Interface merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.*Interface* ini memungkinkan satu subsistem untuk mengalirkan sumber daya ke subsistem lainnya.

5. *Input*

   Input merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. *Input* dapat berupa *maintenance input* dan *signal input*. *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat

beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk menghasilkan *output*.

6. *Output*

   Output merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi *output* yang berguna dan sisa pembuangan. *Output* dapat menjadi *input* untuk subsistem yang lain.

7. Pengolah Sistem (*process*)
   Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*objective*)

   Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective)*. Sasaran dari sistem menentukan*input* yang dibutuhkan dan *output* yang akan dihasilkan.

2.2.2.3 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan ke melalui beberapa sudut pandang, diantaranya:

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical sistem*).

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat diprediksi dengan pasti, sehingga *output* dari sistem dapat diramalkan.

   Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, tetapi yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tetapi tidak benar-benar tertutup).

   Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima input dan menghasilkan output untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya.

2.2.3 Sistem Pendukung Keputusan

Sistem pendukung keputusan (*decision support systems*) adalah bagian dari sistem informasi berbasis komputer yang dipakai untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Dapat juga dikatakan sebagai sistem komputer yang mengolah data menjadi informasi untuk mengambil keputusan dari masalah semi-terstruktur yang spesifik.

Berikut merupakan pendapat tentang pengertian sistem pendukung keputusan:

1. Menurut Moore and Chang, Sistem pendukung keputusan dapat digambarkan sebagai sistem yang berkemampuan mendukung analisis ad hoc data, dan pemodelan keputusan, berorientasi keputusan, orientasi perencanaan masa depan, dan digunakan pada saat-saat yang tidak biasa.
2. Menurut Man dan Watson, Sistem pendukung keputusan merupakan suatu sistem yang interaktif, yang membantu pengambil keputusan melalui penggunaan data dan model-model keputusan untuk memecahkan masalah yang sifatnya semi terstruktur maupun yang tidak terstruktur.
3. Menurut Little (1970), Sistem pendukung keputusan adalah sebuah himpunan/kumpulan prosedur berbasis model untuk memproses data dan pertimbangan untuk membantu manajemen dalam pembuatan keputusannya.
4. Menurut Bonczek (1980), Sistem pendukung keputusan sebagai sebuah sistem berbasis komputer yang terdiri atas komponen-komponen antara lain komponen sistem bahasa (language), komponen sistem pengetahuan (knowledge) dan komponen sistem pemrosesan masalah (problem processing) yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.
5. Menurut Hick (1993), Sistem pendukung keputusan sebagai sekumpulan tools komputer yang terintegrasi yang mengijinkan seorang decision maker untuk berinteraksi langsung dengan

komputer untuk menciptakan informasi yang berguna dalam membuat keputusan semi terstruktur dan keputusan tak terstruktur yang tidak terantisipasi.

6. Menurut Raymond McLeod, Jr. (1998), Sistem pendukung keputusan merupakan sebuah sistem yang menyediakan kemampuan untuk penyelesaian masalah dan komunikasi untuk permasalahan yang bersifat semi-terstruktur.
7. Menurut Turban dan Aronson (1998), Sistem penunjang keputusan sebagai sistem yang digunakan untuk mendukung dan membantu pihak manajemen melakukan pengambilan keputusan pada kondisi semi terstruktur dan tidak terstruktur. Pada dasarnya konsep DSS hanyalah sebatas pada kegiatan membantu para manajer melakukan penilaian serta menggantikan posisi dan peran manajer.
8. Menurut Keen (1980), Sistem pendukung keputusan adalah sistem berbasis komputer yang dibangun lewat sebuah proses adaptif dari pembelajaran, pola-pola penggunan dan evolusi sistem.
9. Menurut Alter (1990), mendefinisikan sistem pendukung keputusan dengan memabandingkannya dengan sebuah sistem pemrosesan data elektronik (PDE) tradisional dalam 5 hal, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Perbedaan SPK dan PDE

	SPK	PDE
Penggunaan	Aktif	Pasif
Pengguna	Manajemen	Operator atau pegawai
Tujuan	Efektifitas	Efisiensi Mekanis
Time horizontal	Sekarang dan masa depan	Masa lalu
Kelebihan	*Fleksibilitas*	*Konsistensi*

Adapun jenis-jenis keputusan menurut Herbert A. Simon adalah sebagai berikut:

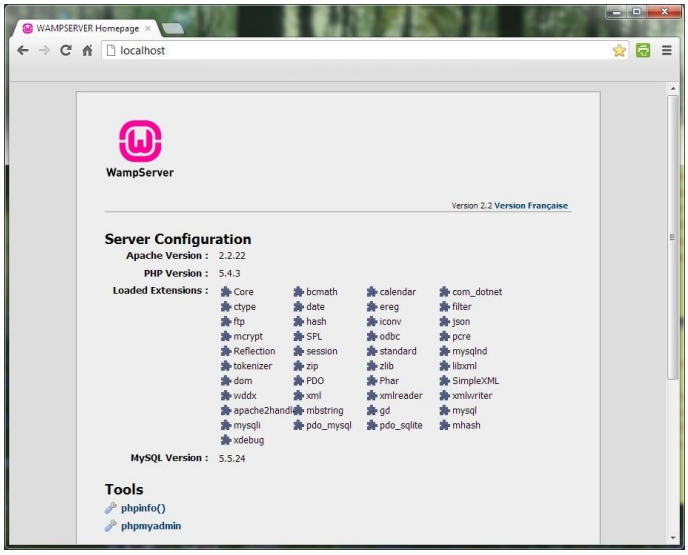
1.1 Keputusan Terprogram, bersifat berulang dan rutin, sedemikian sehingga suatu prosedur pasti telah dibuat untuk menanganinya.

2.1 Keputusan Tak Terprogram, bersifat baru, tidak terstruktur dan jarang konsekuen. Tidak ada metode yang pasti untuk menangani masalah ini.

2.2.4 WAMP Server

WAMP singkatan dari Windows, Apache, MySQL dan PHP. WAMP adalah sebuah perangkat lunak yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Selain itu juga dapat membuat jaringan lokal komputer sendiri dan kita dapat membuat website secara *offline*. WAMP server berfungsi menjadi server website karena harus memberikan pelayanan untuk mengakses website.

WAMP server terdiri dari Apache yang berfungsi sebagai Web Server, MySQL sebagai *database* dan PHP adalah bahasa yang digunakan untuk pemrograman website yang berjalan di *Server*. Versi WAMP server yang digunakan dalam perancangan aplikasi pendukung keputusan kelayakan kredit ini adalah versi 2.2.

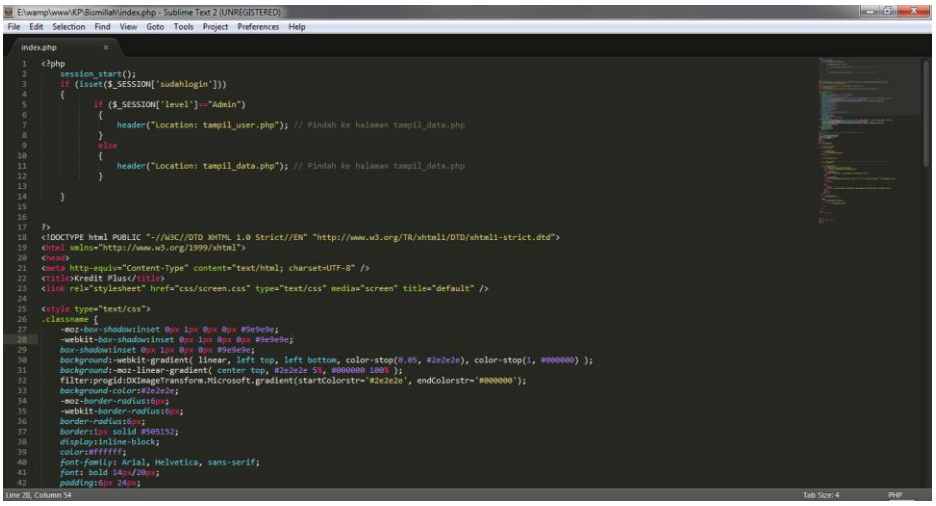


Gambar 2.3 Tampilan index Wamp Server 2.2

2.2.5 Sublime Text 2

Sublime Text 2 merupakan aplikasi teks editor (suatu program yang digunakan untuk mengedit teks). Kelebihan dari aplikasi ini adalah mendukung banyak bahasa pemograman diantaranya:

- php
- javascript
- html
- css
- java
- c++, dan lain-lain.



Gambar 2.4 Sublime Text 2