

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Kredit

Kredit adalah kegiatan pemberian pinjaman melalui kesepakatan antara pihak lembaga keuangan dengan peminjam, dan kredit harus dilunasi baik pokok beserta dengan bunganya (Kuncoro & Suhardjono, 2011). Menurut Undang-undang No. 10 Tahun 1998 Tentang Perubahan Atas Undang-undang No. 7 Tahun 1992 Tentang Perbankan, kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi utangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga (Indonesia).

2.2 Jaminan

Jaminan menurut pengertian yang terdapat di dalam Surat Keterangan Direksi Bank Indonesia No. 23/69/KEP/DIR tanggal 28 Februari 1991 adalah suatu keyakinan kreditur bank atas kesanggupan debitur untuk melunasi kredit sesuai dengan yang diperjanjikan. Fungsi jaminan adalah memperkecil jumlah kemungkinan kerugian bank apabila debitur tidak mampu memenuhi kewajiban membayar lunas kredit dan bunga. Salah satu bentuk jaminan adalah dalam bentuk harta fisik seperti tanah, gedung, mesin, peralatan, kendaraan, rumah, dan sebagainya (Sutojo, 2007). Nama lain jaminan adalah agunan. Menurut Menurut Undang-undang No. 23 Tahun 1998 Tentang Perubahan Atas Undang-undang No. 7 Tahun 1992 Tentang Perbankan, agunan adalah jaminan tambahan yang

diserahkan Nasabah Debitur kepada bank dalam rangka pemberian fasilitas kredit (Indonesia).

2.3 Hunian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hunian memiliki arti tempat tinggal, kediaman yang dihuni (KBBI, 2021). Pada penelitian ini, hunian yang dipakai adalah hunian berjenis rumah, ruko, dan rukan. Rumah adalah tempat sebagai bangunan merupakan bagian dari suatu permukiman yang utuh, dan tidak semata-mata merupakan tempat bernaung untuk melindungi diri dari segala bahaya, gangguan, dan pengaruh fisik belaka, melainkan juga merupakan tempat tinggal, tempat beristirahat setelah menjalani perjuangan hidup sehari-hari (Blaang, 1986). Ruko adalah sebutan untuk bangunan-bangunan di Indonesia yang pada umumnya memiliki ketinggian dua hingga lima lantai, dan memiliki fungsi ganda yaitu sebagai hunian dan kegiatan komersial. Lantai bawah biasanya dipergunakan sebagai tempat usaha atau kantor, sedangkan lantai atas dimanfaatkan sebagai tempat tinggal (Wicaksono, 2007). Rukan adalah singkatan dari kata rumah dan kantor, maka rukan adalah rumah yang sekaligus berfungsi sebagai kantor. Rukan berbeda dengan ruko dari fungsinya, rukan umumnya dipakai untuk kantor dengan kegiatan bersifat administratif, sementara kegiatan usaha ruko adalah berjualan kebutuhan sehari-hari (Linda, n.d.).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4 Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan didefinisikan sebagai suatu sistem interaktif berbasis komputer yang dapat membantu para pengambil keputusan dalam menggunakan data dan model untuk memecahkan persoalan yang bersifat tidak terstruktur, dibuat untuk meningkatkan kualitas proses pengambilan keputusan dengan memadukan data dan pengetahuan (Turban et al., 2005).

Sistem Pendukung Keputusan adalah sistem yang dibangun untuk memecahkan berbagai masalah yang bersifat manajerial atau organisasional dan dirancang untuk mengembangkan efektivitas dan produktivitas manajer untuk memecahkan masalah dengan bantuan komputer. Sistem pendukung keputusan pada hakikatnya dibuat tidak untuk menggantikan tugas dari manajer, tetapi membantu manajer dalam mempertimbangkan pengambilan keputusan (Manurung, 2010).

Tujuan dari Sistem Pendukung Keputusan menurut (Turban et al., 2005) adalah:

1. Membantu manajer dalam pengambilan keputusan atas masalah semi terstruktur.
2. Memberikan dukungan atas pertimbangan manajer dan bukan untuk menggantikan fungsi manajer.
3. Meningkatkan efektivitas keputusan yang diambil manajer lebih daripada perbaikan efisiensinya.

4. Kecepatan komputasi. Komputer memungkinkan pengambil keputusan untuk melakukan komputasi lebih banyak dengan lebih cepat dan biaya yang rendah.
5. Peningkatkan produktivitas. Membangun kelompok pengambil keputusan, terutama para pakar, bisa sangat mahal. Pendukung terkomputerisasi bisa mengurangi ukuran kelompok dan memungkinkan para anggotanya untuk berada diberbagai lokasi yang berbeda-beda (menghemat biaya perjalanan). Selain itu produktivitas staf pendukung dapat ditingkatkan.
6. Dukungan kualitas, komputer bisa meningkatkan kualitas yang dibuat. Sebagai contoh, semakin banyak data yang diakses, makin banyak juga alternatif yang bisa dievaluasi. Dengan komputer, pengambil keputusan bisa melakukan simulasi yang lebih kompleks, memeriksa macam-macam skenario berbeda, dan menilai berbagai pengaruh secara cepat dan ekonomis. Semua kapabilitas tersebut mengarah kepada keputusan yang lebih baik.
7. Berdaya saing. Persaingan didasarkan tidak hanya pada harga, tetapi juga kualitas, kecepatan, kustomisasi produk, dan dukungan kepada pelanggan.
8. Mengatasi keterbatasan kognitif manusia dalam pemrosesan dan penyimpanan.

Maka dari itu, manfaat yang dapat diberikan oleh sistem pendukung keputusan adalah penghematan waktu, meningkatnya akurasi data, fleksibilitas strategi perusahaan, tujuan terarah, dan pengurangan biaya pengambilan keputusan (Limbong et al., 2020).

2.5 Metode Naïve Bayes

Naïve Bayes adalah algoritma klasifikasi yang digunakan dengan teorema bayes dan mengasumsikan bahwa nilai antar seluruh variable saling independen terhadap nilai *output*. Ada atau tidaknya suatu variabel tidak akan mempengaruhi variabel lain (Han et al., 2012). Algoritma ini disebut *naïve* karena setiap variabel bersifat independen dengan variabel lain.

Untuk setiap sampel data direpresentasikan dengan set eigenvector berupa $X = \{X_1, X_2, \dots, X_n\}$, dan menggambarkan n atribut untuk setiap A_1, A_2, \dots, A_n . Bila diasumsikan ada kelas-kelas (*class*) m , C_1, C_2, \dots, C_m , dan sampel data yang tidak diketahui X (bukan *class* label), maka $P(C_i | X)$ dapat ditentukan dengan rumus Teorema Bayes:

Definisi 1. (Sfenrianto, 2009) Persamaan dasar metode Naïve Bayes:

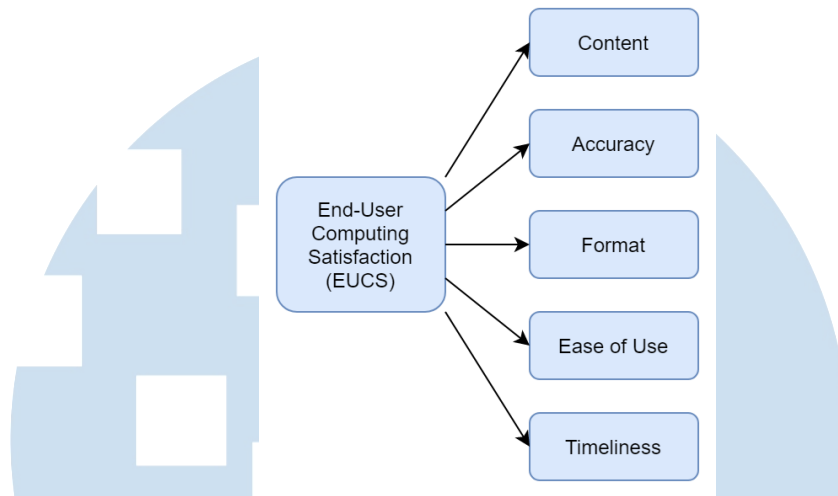
$$P(C_i | X) = \frac{P(X | C_i) P(C_i)}{P(X)} \quad (2.1)$$

$P(X)$ untuk semua kelas adalah konstanta, tetapi butuh $P(X | C_i)P(C_i)$ agar menjadi maksimal. Bila probabilitas kelas C_i tidak diketahui, maka dapat diasumsikan bahwa probabilitas kelas-kelas ini adalah sama dengan rumus $P(C_1) = P(C_2) = \dots = P(C_m)$. Bila diketahui asumsi probabilitas tidak sama, maka probabilitas kelas dapat dihitung menggunakan $P(C_i) = \frac{S_i}{S}$, dimana S_i adalah jumlah sampel *training* untuk kelas C_i sementara S menyatakan jumlah keseluruhan sampel training semua kelas (Lin & Yu, 2011).

2.6 Pengujian

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sistem atau disebut sebagai responden, jawaban-jawaban dari responden direkam dengan skor. Salah satu skala yang dapat dipakai untuk memberi skor adalah Skala Likert yang adalah cara pengukuran yang berhubungan dengan pertanyaan tentang sikap responden terhadap sesuatu (Singarimbun & Effendi, 1995), penggunaan Skala Likert juga unuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi penilaian seseorang hingga sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2011). Jawaban setiap pertanyaan yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi penilaian dari sangat positif hingga sangat negatif sehingga jawaban dapat diberi skor (Saharuddin & Prihatmono, 2020).

Salah satu cara untuk mengukur Skala Likert adalah dengan kuesioner. Metode untuk menilai kuesioner salah satunya adalah metode *End-User Computing Satisfaction* atau EUCS. Metode EUCS memberikan pengguna kesempatan untuk mengevaluasi sistem secara keseluruhan berdasarkan ekspektasi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem (Doll & Torkzadeh, 1988). Menurut Doll dan Torkzadeh, Model EUCS memiliki lima dimensi faktor penilaian yaitu *Content* (Isi), *Accuracy* (Ketepatan), *Format* (Tampilan/bentuk), *Ease of Use* (Kemudahan), dan *Timeliness* (Waktu). Berikut adalah diagram model EUCS dan penjelasan tiap dimensi EUCS (Doll & Torkzadeh, 1988).



Gambar 2. 1 Gambar Diagram Model EUCS
Sumber: Doll & Torkzadeh (1988)

1. Dimensi *Content*

Dimensi *content* mengukur tingkat kepuasan pengguna dari isi sistem yang berupa fungsi dan modul-modul penghasil informasi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk memenuhi kebutuhan informasi.

2. Dimensi *Accuracy*

Dimensi *accuracy* mengukur tingkat kepuasan pengguna dari akurasi data yang diterima dan dikeluarkan oleh sistem, dan dari perbandingan dunia nyata dengan perhitungan sistem.

3. Dimensi *Format*

Dimensi format mengukur tingkat kepuasan pengguna dari sisi tampilan antarmuka sistem, format dari laporan atau informasi yang ditampilkan, apakah efektif digunakan oleh pengguna.

4. Dimensi *Ease of Use*

Dimensi *ease of use* mengukur tingkat kepuasan pengguna dari kemudahan pemakaian sistem dan dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem.

5. Dimensi *Timeliness*

Dimensi *timeliness* mengukur tingkat kepuasan pengguna dari sisi kecepatan waktu sistem mengolah informasi dalam memasukkan dan mengeluarkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

Evaluasi sistem menggunakan kuesioner menurut metode EUCS. Responden berjumlah 21 responden yang semuanya adalah karyawan perusahaan PT. IFS Capital Indonesia, sehingga tipe penentuan sampel adalah *nonprobability sampling* dengan bentuk *quota sampling*. Teknik ini digunakan sebab penggunaan sistem terbatas pada PT. IFS Capital Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA