

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Ayat yang Berhubungan dengan Pengambilan Keputusan

Di dalam Al-qur'an terdapat penjelasan mengenai pengambilan keputusan, yaitu pada QS. Ali Imran : 159, sebagai berikut :

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu ma'afkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”

Di dalam Al-qur'an terdapat penjelasan mengenai pengambilan keputusan, yaitu pada QS. Asy-Syura 42:53, sebagai berikut :

صِرَاطَ اللَّهِ الَّذِي لَهُ مَا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ ۗ أَلَا إِلَى اللَّهِ تَصِيرُ الْأُمُورُ

“(Yaitu) jalan Allah yang kepunyaan-Nya segala apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi. Ingatlah, bahwa kepada Allah-lah kembali semua urusan”. (Asy-Syura 42:53)

« صراط الله الذي له ما في السموات وما في الأرض » ملكاً وخلقاً وعبداً «ألا إلى الله تصير الأمور»

“(Yaitu jalan Allah yang kepunyaan-Nya segala apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi) sebagai milik-Nya, makhluk-Nya dan hamba-hamba-Nya. (Ingatlah, bahwa kepada Allahlah kembali semua urusan) semua urusan dikembalikan”. (Tafsir Al-Jalalain, Asy-Syura 42:53)

Kesimpulan dari ayat di atas bahwa cara menerapkan konsep musyawarah adalah dengan adanya kesepakatan tentang “*Kolektif kolegiat*” atau semangat kebersamaan serta berpedoman pada norma-norma yang berlaku. Sistem *kolegtif kolegiat* yang dimaksud adalah semangat kebersamaan dalam kultural, artinya diluar struktur kepengurusan. Hal ini dimaksudkan agar tidak ada jurang pemisah antara pemimpin dengan bawahan, atau antar pengurus. Semangat kebersamaan ini tercermin ketika orang lain sedang mendapat musibah atau sedang mendapat anugrah. Sahabat lain langsung akan memberikan simpatik berupa ucapan selamat ataupun ucapan belasungkawa. Adapun norma-norma yang berlaku dan yang telah disepakati ketika akan dilakukan musyawarah adalah selalu diawali dengan ucapan rasa syukur dan diakhiri dengan do’a. Hal ini dimaksudkan untuk selalu menjaga hubungan vertikal antara manusia selaku makhluk yang diciptakan dengan sang Khalik selaku pencipta.

2.2 Teori yang Berhubungan dengan Topik yang Diangkat

2.2.1 Kredit

Kredit merupakan pengeluaran, dapat pula berfungsi sebagai sumber dana bagi perusahaan pada saat barang telah diterima tetapi pembayarannya diserahkan kemudian. Pemberian kredit dari satu perusahaan ke perusahaan lain merupakan pinjaman jangka pendek dan sumber dana jangka pendek bagi perusahaan. (M. Fuad, *dkk*, 2011 : 239).

2.2.2 Sistem Pendukung Keputusan / Decision Support System (DSS)

Decision Support System adalah sistem yang berbasis komputer, biasanya bersifat interaktif, dirancang untuk membantu manajer atau pembuat keputusan yang lain. DSS memasukan baik data atau model untuk membantu pembuat keputusan dalam mengatasi masalah, khususnya masalah yang tidak terstruktur. (Fakhri Husein dan Amin Wibowo, 2006 : 356)

Decision Support System (Sistem Pendukung Keputusan) merupakan Sistem informasi interaktif yang menyediakan informasi, pemodelan, dan pemanipulasian data. Sistem itu digunakan untuk membantu pengambil keputusan dalam situasi yang semiterstruktur dan situasi yang tidak terstruktur, dimana tak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat (Alter dalam Kursini, 2007 : 187).

1. Tujuan dari DSS (Turban dalam Kusrini, 2007 : 187) :

1. Membantu manajer dalam pengambilan keputusan atas masalah semi terstruktur.

2. Memberikan dukungan atas pertimbangan manajer dan bukannya dimaksudkan untuk menggantikan fungsi manajer.
3. Meningkatkan efektivitas keputusan yang diambil manajer lebih daripada perbaikan efisiensinya.
4. Kecepatan komputasi. Komputer memungkinkan para pengambil keputusan untuk melakukan banyak komputasi secara cepat dengan biaya yang rendah.
5. Peningkatan produktivitas. Membangun satu kelompok pengambil keputusan, terutama para pakar, bisa sangat mahal.
6. Dukungan kualitas. Komputer bisa meningkatkan kualitas keputusan yang dibuat.
7. Berdaya saing. Manajemen dan perberdayaan sumber daya perusahaan.
8. Mengatasi keterbatasan kognitif dalam pemrosesan dan penyimpanan.

Menurut Kosasi dan Kusrini (2007 : 187), adapun ciri- ciri sebuah SPK seperti yang dirumuskan oleh Alters Keen adalah sebagai berikut: (Desi Leha Kurniasih, 2013 : 215).

- a. SPK ditujukan untuk membantu pengambilan keputusan-keputusan yang kurang terstruktur dan umumnya dihadapi oleh para manajer yang berada di tingkat puncak.
- b. SPK merupakan gabungan antara kumpulan model kualitatif dan kumpulan data.

- c. SPK memiliki fasilitas interaktif yang dapat mempermudah hubungan antara manusia dengan komputer.
- d. SPK bersifat luwes dan dapat menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang terjadi.

2. Karakteristik, Kemampuan, dan Keterbatasan SPK

Sehubungan banyaknya definisi yang dikemukakan mengenai pengertian dan penerapan dari sebuah SPK, sehingga menyebabkan terdapat banyak sekali pandangan mengenai sistem tersebut. Selanjutnya menjelaskan terdapat sejumlah karakteristik dan kemampuan dari SPK yaitu:

a. Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan

- 1) Mendukung seluruh kegiatan organisasi
- 2) Mendukung beberapa keputusan yang saling berinteraksi
- 3) Dapat digunakan berulang kali dan bersifat konstan
- 4) Terdapat dua komponen utama, yaitu data dan model
- 5) Menggunakan baik data eksternal dan internal
- 6) Memiliki kemampuan *what-if analysis* dan *goal seeking analysis*
- 7) Menggunakan beberapa model kuantitatif

b. Kemampuan Sistem Pendukung Keputusan

- 1) Menunjang pembuatan keputusan manajemen dalam menangani masalah semi terstruktur dan tidak terstruktur
- 2) Membantu manajer pada berbagai tingkatan manajemen, mulai dari manajemen tingkat atas sampai manajemen tingkat bawah
- 3) Menunjang pembuatan keputusan secara kelompok maupun perorangan

- 4) Menunjang pembuatan keputusan yang saling bergantung dan berurutan
- 5) Menunjang tahap-tahap pembuatan keputusan antara lain *intelligensi*, *desain*, *choice*, dan *implementation*
- 6) Kemampuan untuk melakukan adaptasi setiap saat dan bersifat fleksibel
- 7) Kemudahan melakukan interaksi sistem
- 8) Meningkatkan efektivitas dalam pembuatan keputusan daripada efisiensi
- 9) Mudah dikembangkan oleh pemakai ahli
- 10) Kemampuan pemodelan dan analisis pembuatan keputusan
- 11) Kemudahan melakukan pengaksesan berbagai sumber dan format data.

c. Keterbatasan Sistem Pendukung Keputusan

- 1) Ada beberapa kemampuan manajemen dan bakat manusia yang tidak dapat dimodelkan, sehingga model yang ada dalam sistem tidak semuanya mencerminkan persoalan sebenarnya.
- 2) Kemampuan suatu SPK terbatas pada pembendaharaan pengetahuan yang dimilikinya (pengetahuan dasar serta model dasar).
- 3) Proses-proses yang dapat dilakukan oleh SPK biasanya tergantung juga pada kemampuan perangkat lunak yang digunakannya. SPK tidak memiliki kemampuan intuisi seperti yang dimiliki oleh manusia. Karena walau bagaimana pun canggihnya suatu SPK, hanyalah sautu kumpulan perangkat keras, perangkat lunak dan sistem operasi yang tidak dilengkapi dengan kemampuan berpikir.

d. Langkah-langkah Pemodelan dalam *Decision Support System* (DSS)

Menurut Herbert A. Simon dalam Kusriani, 2007 ada 4 tahap yang harus dilalui dalam proses pengambilan keputusan yaitu :

1) Studi Kelayakan (*intelligence*)

Pada langkah ini sasaran ditentukan dan dilakukan pencarian prosedur, pengumpulan data, identifikasi masalah, identifikasi kepemilikan masalah, klasifikasi masalah, hingga akhirnya terbentuk sebuah pernyataan masalah.

2) Perancangan (*design*)

Pada tahap ini akan diformulasikan model yang akan digunakan dan kriteria-kriteria yang ditentukan. Setelah itu, dicari alternatif model yang bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Langkah selanjutnya adalah memprediksi keluaran yang mungkin. Kemudian ditentukan variabel-variabel model.

3) Pemilihan (*choice*)

Setelah pada tahap *design* ditentukan berbagai alternatif model beserta variabel-variabelnya, pada tahapan ini akan dilakukan pemilihan modelnya termasuk solusi dari model tersebut.

4) Membuat DSS

Setelah menentukan modelnya, berikutnya adalah mengimplementasikannya dalam aplikasi DSS.

2.3 Teori yang Berhubungan Teknik Analisa yang Digunakan

Teori yang berhubungan dengan tehnik analisa yang digunakan meliputi, *Flowchart*, DFD, dan ERD.

2.3.1 *Flowchart*

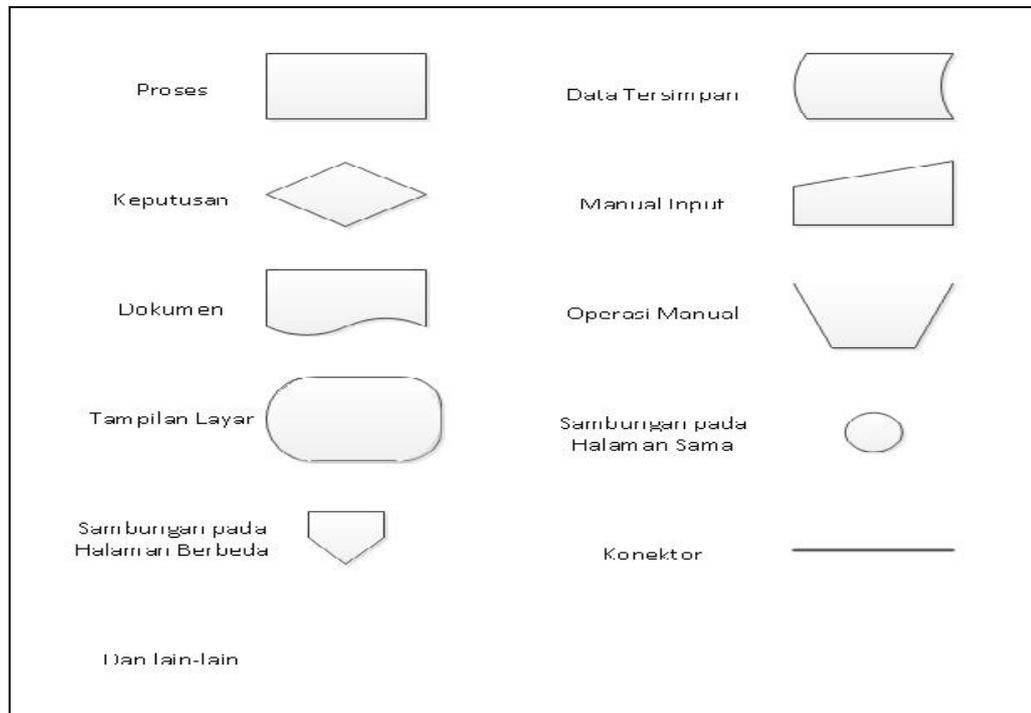
Berbagai definisi tentang *flowchart* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.1 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *flowchart*.

Tabel 2.1 Defenisi *Flowchart*

Sumber	Defenisi
Romney dan Steinbart (2014:67).	Bagan Alir (<i>Flowchart</i>) adalah tehnik analitis bergambar yang digunakan untuk menjelaskan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis.
Nugroho (2010:116).	<i>Flowchart</i> disebut juga sebagai bagan alir. Diagram arus ini bertujuan menggambarkan aliran sistem informasi. <i>Flowchart</i> memiliki berbagai notasi yang digunakan untuk menggambarkan sistem.
Rachmat (2010:15).	<i>Flowchart</i> adalah alur pemikiran yang dituangkan ke dalam bentuk gambar/symbol

Dari berbagai uraian pada tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa pengertian *flowchart* adalah alur pemikiran yang dituangkan ke dalam bentuk gambar/symbol (*chart*) yang menunjukkan terhadap aliran (*flow*) dari proses terhadap data.

Berikut merupakan notasi-nitasi dari *flowchart* :



(Sumber: Nugroho, 2010:116)

Gambar 2.1 Notasi *Flowchart*

Notasi-notasi yang dapat dilihat dari Gambar 2.1 antara lain: 1) Proses yang digambarkan dengan notasi persegi, 2) data tersimpan dapat digambarkan persegi dengan bagian sisi yang melengkung ke arah kiri, 3) keputusan atau pemilihan yang digambarkan dengan bentuk layang-layang, 4) *manual input* dapat digambarkan persegi dengan bagian atas memiliki kemiringan ke bagian kiri, 5) dokumen atau berkas yang digambarkan dengan notasi persegi dengan bagian bawah membentuk gelombang,

Notasi selanjutnya yakni: 6) operasi manual digambarkan dengan bentuk persegi dengan sisi yang hampir mengerucut ke bawah, 7) tampilan layar yang digambarkan oval dengan bagian kiri yang lebih melengkung, 8) sambungan dari proses pada halaman yang sama dapat digambarkan dengan bentuk lingkaran

kecil, 9) Sambungan proses pada halaman berbeda digambarkan dengan bentuk segitiga dengan bagian atas bernetuk persegi, 10) konektor atau penghubung antar notasi yang digambarkan dengan garis lurus.

2.3.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

Berbagai definisi tentang *Data Flow Diagram* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada table 2.2 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Data Flow Diagram*.

Tabel 2.2 Defenisi *Data Flow Diagram*

Sumber	Defenisi
Rosa dan Shalahuddin(2015:70).	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (<i>input</i>) dan keluaran (<i>output</i>).
Bahra (2013:64).	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.
Pressman (2012:364).	Diagram Aliran Data atau <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) adalah sebuah teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output.

Dari berbagai uraian pada tabel 2.2 dapat disimpulkan bahwa pengertian *Data Flow Diagram* adalah pemodelan proses yang menggambarkan sistem ke modul yang lebih kecil.

Didalam DFD terdiri dari 3 Diagram yaitu (Bahra, 2013:64) :

1. Diagram KonteksDiagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.
2. Diagram Nol/Zero (*Overview Diagram*)Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*.diagram nol memberikan

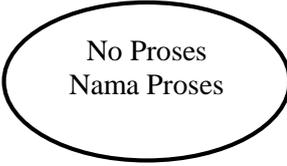
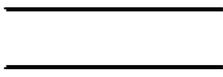
pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity.

3. Diagram Rinci (*Level Diagram*)

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram *zero* atau diagram level.

Berikut tabel simbol-simbol DFD :

Tabel 2.3 Simbol DFD

Keterangan	Simbol De Macro and Jourdan
Proses	
<i>Data flow</i> (Arus Data)	
<i>Data Store</i> (Simpanan Data)	
Entitas / Kesatuan Luar / <i>Source</i>	

(Sumber: A, Rosa S, dan Shalahuddin, M 2015:69)

2.3.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berbagai definisi tentang *Entity Relationship Diagram* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.4 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Entity Relationship Diagram*.

Tabel 2.4 Definisi *Entity Relationship Diagram*

Sumber	Defenisi
Rosa dan Shalahuddin(2015:50).	ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.
Indrajani (2014:273).	Entity Relation Modelling adalah sebuah pendekatan top-bottom dalam perancangan basis data, yang dimulai dengan mengidentifikasi data-data terpenting yang disebut dengan entitas, dan hubungan antara entitas-entitas tersebut yang menggambarkan dalam suatu model.
Pressman (2012:353).	ERD adalah notasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemodelan data.

Dari berbagai uraian pada tabel 2.4 dapat disimpulkan bahwa pengertian ERD adalah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut.

2.4 Teori Pendukung Lainnya

2.4.1 Database

Berbagai definisi tentang *Database* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.5 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Database*.

Tabel 2.5 Defenisi *Database*

Sumber	Defenisi
Rosa Shalahuddin(2015:43).	Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.
Jubilee (2014:1).	<i>Database</i> adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap database mempunyai API tertentu untuk membuat, mengakses, mengantar, mencari dan menyalin data yang ada di dalamnya.

Raharjo (2011:3).	<i>Database</i> didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat.
-------------------	---

Dari berbagai uraian pada tabel 2.5 dapat disimpulkan bahwa pengertian *database* adalah kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, sehingga mempermudah dalam kembali data atau arsip.

2.4.2 HTML (*Hypertext Markup Language*)

Berbagai definisi tentang *Hypertext Markup Language* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.6 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Hypertext Markup Language*.

Tabel 2.6 Defenisi *Hypertext Markup Language*

Sumber	Defenisi
Faizal, Edi dan Irnawati (2015:1)	HTML adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.
M. Rudiyanto Arief (2011:23)	HTML (<i>HyperText Markup Language</i>) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web.
Hidayatullah, P (2014:13)	HTML (<i>HyperText Markup Language</i>) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman <i>web</i> .

Dari berbagai uraian pada tabel 2.6 dapat disimpulkan bahwa pengertian *Hypertext Markup Language* adalah sebuah bahasa marqup yang dapat menampilkan informasi pada *browser* dari berbagai *platform* komputer.

2.4.3 MySQL

Berbagai definisi tentang MySQL yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.7 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang MySQL.

Tabel 2.7 Defenisi MySQL

Sumber	Defenisi
Nugroho (2014 : 31).	MySql adalah sofware atau program aplikasi <i>database</i> , yaitu <i>software</i> yang dapat dipakai untuk menyimpan data berupa informasi, teks dan juga angka.
Sadeli (2014:10).	MySQL adalah <i>database</i> yang menghubungkan <i>script</i> php menggunakan perintah <i>query</i> dan <i>escaps character</i> yang sama dengan php.
Raharjo (2011:21).	MySQL merupakan <i>software</i> RDBMS (atau <i>server database</i>) yang dapat mengelola <i>database</i> dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak <i>user</i> (<i>multi-user</i>), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (<i>multi-threaded</i>).

Dari berbagai uraian pada tabel 2.7 dapat disimpulkan bahwa pengertian MySQL adalah perangkat lunak yang dipakai untuk menyimpan data berupa informasi, teks dan juga angka dan dapat menghubungkan *script* php.

2.4.4 PHP (*Personal Home Page*)

Berbagai definisi tentang PHP yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.8 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang PHP.

Tabel 2.8 Defenisi PHP

Sumber	Defenisi
Betha (2012:4).	PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman scrip- scrip yang membuat dokumen HTML secara <i>on the fly</i> yang dieksekusi di sever web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dikenal juga sebagai bahasa pemrograman <i>server side</i> .
M. Rudiyanto Arief (2011:43).	PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis.
Kurniawan(2010:2).	Menurut kamus computer, PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet.

Dari berbagai uraian pada tabel 2.8 dapat disimpulkan bahwa pengertian PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman scrip- scrip

yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di sever web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.

2.4.5 Web

Berbagai definisi tentang *web* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada tabel 2.9 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *web*.

Tabel 2.9 Defenisi *Web*

Sumber	Defenisi
Sidik, B (2014:3).	Web adalah suatu program yang ditemukan oleh tim Bernes-Lee pada tahun 1991. Awalnya Bernes-Lee hanya ingin menemukan cara untuk menyusun arsip-arsip riset.
M. Rudiyanto Arief (2011:7).	Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (<i>hipertexttransfer protocol</i>) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

Dari berbagai uraian pada tabel 2.9 dapat disimpulkan bahwa pengertian *web* merupakan salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP.

2.5 Hasil Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel 2.10 Tinjauan pustaka sebagai berikut :

Wira A.S.S, Sulistiowati, *dkk*(2014) jurnal nasional berjudul “Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Pinjaman Nasabah (Studi Kasus Koperasi Ridho Rizki)”. Hasil penelitian tersebut dengan adanya sistem pengambilan keputusan dapat membantu dalam penentuan kelayakan pinjaman,

Metode yang dipergunakan ialah Fuzzy Logic, perancangan sistem menggunakan DFD (Data Flow Diagram) Menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Nopendra, D(2014) skripsi berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Kredit Kepemilikan Rumah Menggunakan Metode *Credit Scoring* pada PT Polygon Abadi”. Hasil penelitian tersebut dengan adanya sistem pengambilan keputusan dapat membantu dalam penentuan kelayakan kredit kepemilikan rumah, Metode pengembangan sistem yang digunakan *Credit Scoring*. Bahasa pemrograman yang digunakan berbasis web. Serta analisa dan perancangan sistem menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

Nugroho dan Suryati, P (2013) jurnal nasional berjudul “Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pengajuan Kredit Sepeda Motor”. Hasil penelitian tersebut dengan adanya sistem pengambilan keputusan dapat membantu dalam penentuan kredit sepeda motor, Metode yang digunakan yaitu Naive Bayes. Dan bahasa pemrograman berbasis web.

Nuryanti, Y. D. L, *dkk* (2012) jurnal nasional berjudul “Sistem Pendukung Keputusan menggunakan Metode Analtical Hierarchy Process Berbasis WEB untuk Menentukan Jurusan. (Studi Kasus Pemilihan Program Studi di Politeknik Caltex Riau)”. Hasil penelitian tersebut dengan adanya sistem pengambilan keputusan dapat membantu dalam penentuan jurusan, Menggunakan bahasa pemrograman Java Servlet Pages (JSP) dan menggunakan metode sistem pendukung keputusan Analytical Hierarchy Process (AHP).

Arfyanri dan Purwanto, E (2012) seminar nasional berjudul “Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kelayakan Kredit Pinjaman Pada Bank Rakyat

Indonesia Unit Segiri Samarinda Dengan Metode Fuzzy MADM (Multiple Attribute Decision Making) Menggunakan SAW (Simple Additive Weighting)". Hasil penelitian tersebut dengan adanya sistem pengambilan keputusan dapat membantu dalam penentuan kelayakan kredit pinjaman, Metode yang digunakan yaitu Fuzzy MADM (Multiple Attribute Decision Making) Menggunakan SAW (Simple Additive Weighting).

Heru Purwanto (2017) jurnal berjudul "Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Notebook Dengan Menggunakan Metode Topsis" Notebook, Design, Technology support, menggunakan metode TOPSIS, Decision-making.

Tabel 2.10 Tinjauan Pustaka

Nama	Judul	Tahun	Isi
Heru Purwanto	Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Notebook Dengan Menggunakan Metode Topsis	2017	Notebook, Design, Technology support, menggunakan metode TOPSIS, Decision-making
Wira, A.S.S, Sulistiowati, <i>dkk</i>	Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Pinjaman Nasabah (Studi Kasus Koperasi Ridho Rizki)	2014	Metode yang dipergunakan ialah Fuzzy Logic, perancangan sistem menggunakan DFD (Data Flow Diagram) Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
Nopendra, D	Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Kredit Kepemilikan Rumah Menggunakan Metode <i>Credit Scoring</i> pada PT Polygon Abadi.	2014	Metode pengembangan sistem yang digunakan <i>Credit Scoring</i> . Bahasa pemrograman yang digunakan berbasis web. Serta analisa dan perancangan sistem menggunakan DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).
Nugroho dan Suryati, P	Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pengajuan Kredit Sepeda Motor.	2013	Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Naive Bayes. Dan bahasa pemrograman berbasis web.
Nuryanti, Y. D. L, <i>dkk</i>	Sistem Pendukung Keputusan menggunakan Metode Analtical Hierarchy Process Berbasis WEB untuk Menentukan Jurusan. (Studi Kasus Pemilihan Program Studi di Politeknik Caltex Riau)	2012	Menggunakan bahasa pemrograman Java Servlet Pages (JSP) dan menggunakan metode sistempendukung keputusan Analytical Hierarchy Process (AHP).
Arfyanri dan Purwanto, E	Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kelayakan Kredit Pinjaman Pada Bank Rakyat Indonesia Unit Segiri Samarinda Dengan Metode Fuzzy MADM (Multiple Attribute Decission Making) Menggunakan SAW (Simple Additive Weighting).	2012	Metode yang digunakan yaitu Fuzzy MADM (Multiple Attribute Decission Making) Menggunakan SAW (Simple Additive Weighting).

Berdasarkan Tabel 2.10 Tinjauan Pustaka yang menjelaskan tentang perbandingan dari beberapa penelitian mengenai sistem pendukung keputusan yang sudah dilaksanakan maka perbedaan yang dimiliki dari penelitian ini adalah membangun sistem pendukung keputusan kelayakan kredit berbasis web pada Wom Finance Palembang dengan menggunakan metode pengembangan sistem TOPSIS (*Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution*). Perancangan sistem yang digunakan *Data Flow Diagram* (DFD), Bahasa pemrograman *Personal Home Page* (PHP), Pengujian menggunakan GUI.