

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Sebelumnya

Untuk mendukung penelitian ini diperlukan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan lingkup yang sama sebagai landasan teori tentang sistem informasi konsultasi dan beberapa penelitian yang sudah ada. Diantaranya terdapat judul “Rancang Bangun Web Sebagai Media Promosi dan Konsultasi pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga dan Kebugaran” yang menghasilkan sistem informasi yang menyajikan informasi-informasi tentang kesehatan dan kebugaran yang didalamnya terdapat fitur konsultasi yang bersifat interaktif. Fitur ini digunakan oleh pasien pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga dan Kebugaran untuk bertanya mengenai masalah kesehatan. Sistem informasi ini dibangun dengan Analisis SWOT yaitu Analisis yang sangat memperhitungkan kelebihan dan kelemahan perancangan sistem sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan[2].

Selanjutnya adalah penelitian dengan judul ”Sistem Informasi Konsultasi Kesehatan Berbasis *Website*” penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis *website* dengan fungsi konsultasi yang bersifat pribadi. Penelitian berbasis *website* ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, menggunakan normalisasi dalam proses desain *database* dan menggunakan struktur navigasi untuk menjelaskan alur dari program kerja sistem. Pengguna dapat berkonsultasi dengan cara meninggalkan pesan pada menu Question yang akan dibalas oleh salah satu dokter yang terdaftar pada sistem tersebut[3].

Terdapat pula penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Data Konsultasi Perkara Klien pada Biro Konsultasi dan Bantuan Hukum (BKBH) Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang”. Penelitian ini dibuat untuk memasukkan data konsultasi klien dan mengolah data kehadiran dari *volunteer* yang dibuat dengan metode pengembangan perangkat lunak *prototyping* dan menggunakan bahasa pemrograman HTML. Data konsultasi direkap dalam sistem oleh petugas sesuai dengan form konsultasi yang diisi oleh klien[4].

Ada pula penelitian dengan judul “Sistem Konsultasi dan Laporan Pembimbingan Tugas Akhir” yang digunakan untuk konsultasi mahasiswa dengan dosen pembimbing tugas akhir dan progres report tugas akhir. Sistem dibuat dengan metode *waterfall* dan menggunakan *Business Process Management (BMP)* sebagai proses bisnis dan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Fitur yang ada dalam sistem ini adalah layanan forum diskusi (*chatting* dengan banyak orang secara langsung) dan fitur bimbingan pribadi (mengirim pesan langsung ke dosen). Pengujian dengan metode *black box* dengan teknik *s* dan pengujian *alpha test*[5].

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	“Rancang Bangun Web Sebagai Media Promosi dan Konsultasi pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga dan Kebugaran” Jurnal Ilmiah DASI Vol. 15 No.02 Juni 2014, hlm 7-13 Tahun: 2014 ISSN: 1411-3201	Buchori dan Anggit Dwi Hartanto Teknik Informatika, STIMIK AMIKOM Yogyakarta	SWOT <i>analysis</i>	Penelitian ini menghasilkan sistem informasi yang menyajikan informasi tentang kebugaran dan menyediakan fasilitas konsultasi yang dapat dimanfaatkan kepada pelanggan rumah terapi untuk berkonsultasi. Konsultasi bersifat interaktif dari dua arah. Sistem dibangun dengan Analisis SWOT dengan basis <i>website</i> .	- Menggunakan metode pengembangan <i>software prototyping</i> - Digunakan untuk fitur konsultasi dan donasi.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (lanjutan)

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
2	“Sistem Informasi Konsultasi Kesehatan Berbasis WEB” Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa Tahun: 2016 ISSN: 2089-8711	Normah STMIK Nusa Mandiri.	<i>Water fall</i>	Penelitian berbasis <i>website</i> ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak <i>waterfall</i> , menggunakan normalisasi dalam proses desain <i>database</i> dan menggunakan struktur navigasi untuk menjelaskan alur dari program kerja sistem. Pengguna dapat berkonsultasi dengan cara meninggalkan pesan pada menu <i>Question</i> yang akan dibalas oleh salah satu dokter yang terdaftar pada sistem tersebut.	- Menggunakan metode pengembangan <i>prototyping</i> - Untuk penanganan masalah hutang-piutang.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (lanjutan)

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
3	<p>“Rancang Bangun Sistem Informasi Data Konsultasi Perkara Klien pada Biro Konsultasi dan Bantuan Hukum (BKBH) Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang”</p> <p>DINAMIKA INFORMATIK A-Vol.6 no.1, Maret 2014 Tahun: 2014 ISSN: 2085-3343</p>	W.T.Han doko, Endang Lestarini ngsih, dan Eka Ardhainanto	<i>Prototyping</i>	<p>Sistem dibuat untuk memasukkan data konsultasi klien yang datang untuk membutuhkan bantuan hukum dan mengelola dokumen presensi <i>volunteer</i> ini dibuat dengan bahasa pemrograman HTML. Proses penginputan dilakukan oleh petugas sesuai dengan formulir yang digunakan dalam menangani masalah klien. Presensi dilakukan manual dalam sistem.</p>	<p>- Sistem informasi berbasis <i>website</i></p> <p>- Konsultasi dilakukan langsung oleh klien.</p>

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
4	“Sistem Konsultasi dan Laporan Pembimbingan Tugas Akhir” Seminar Nasional Informatika 2010-UPN Veteran Yogyakarta 22 Mei 2010 ISSN: 1979-2328	Sri Handayaningsih, Wahyu Pujiyono Universitas Ahmad Dahlan	<i>Waterfall</i>	Sistem ini digunakan untuk konsultasi dan progres report tugas akhir ini dibuat dengan metode <i>waterfall</i> , menggunakan Business Process Management (BMP) sebagai proses bisnis dan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Fitur yang ada dalam sistem ini adalah layanan forum diskusi (chatting dengan banyak orang secara langsung) dan fitur bimbingan pribadi (mengirim pesan langsung ke dosen). Pengujian dengan metode black box dengan teknik trial and error dan pengujian alpha test.	- Fitur chat yang digunakan hanya chat pribadi. - Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode prototyping - Untuk konsultasi hutang-piutang.

2.2.Dasar Teori

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah pengaturan orang, data, proses, dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menghasilkan keluaran berupa *output* untuk mendukung sebuah organisasi[6]. Sistem informasi memberikan nilai tambah terhadap proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah serta keunggulan kompetitif yang sangat berguna untuk kegiatan bisnis[7].

2.2.2. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi berupa data teks, data grafis, data video, data animasi yang saling berkaitan. Terdapat dua macam *website* yaitu *website* statis (bersifat tetap, informasi di dalamnya jarang dirubah, biasanya hanya berisi informasi pemilik *website*) dan *website* dinamis (isi informasi *website* selalu berubah-ubah, informasi bersifat interaktif dari dua arah yaitu pemilik *website* dan pengguna *website*)[8].

2.2.3. PHP

PHP (*Hypertext Processor*) adalah bahasa pemrograman yang tertanam pada HTML, program berupa script ditulis dan disimpan pada komputer server lalu hasilnya ditampilkan pada *web browser* dalam bentuk *script* HTML. Fungsinya adalah untuk mengelola konten dinamis, *database*, *session tracking*, dan dapat digunakan untuk membangun *e-commerce*. PHP mendukung sebagian protokol seperti IMAP, POP3, dan LDAP[9].

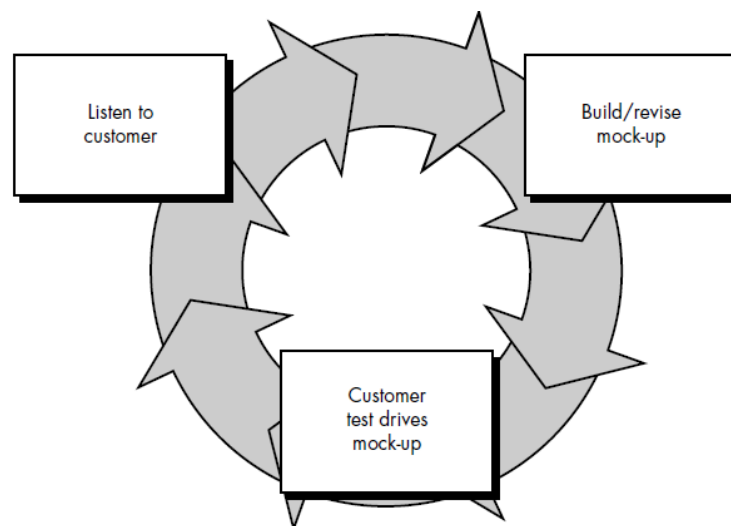
2.2.4. MySQL

MySQL (*My Structured Language*) adalah manajemen *database relasional* di bawah lisensi GNU (*General Public License*). Dengan sifatnya yang *open source* memungkinkan pengguna untuk melakukan modifikasi pada *source code*-nya untuk memenuhi kebutuhannya. MySQL disebut sistem *client/server*, terdiri dari *SQL server Multithreaded* yang memungkinkan *back-end* yang berbeda, program *client* dan *library* yang berbeda, *tool administratif*, dan beberapa antarmuka

pemrograman. MySQL juga tersedia sebagai *library* yang dapat digabungkan ke dalam aplikasi[10].

2.2.5. Metode *Prototyping*

Metode *Prototyping* adalah salah satu dari beberapa metode pengembangan perangkat lunak. Dengan Metode *Prototyping*, seorang pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Seringkali pelanggan hanya memberikan kebutuhan sistem secara umum tanpa detail *input*, proses atau detail *output* sehingga tim pengembang tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan. Dalam situasi ini, paradigma *prototyping* menawarkan pendekatan yang lebih baik.



Gambar 2.1 Paradigma Metode *Prototyping*[1]

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan *prototyping* metode adalah[1]:

1. *Listen to Customer*

Tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan sistem dengan mendengarkan keluhan pelanggan dan mengetahui masalah yang terjadi dan sistem yang sedang berjalan untuk membuat sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

2. *Build/Revise Mock-Up*

Pada tahap *Build/Revise Mock-Up* adalah merancang dan pembuatan *prototyping*. *Prototype* dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan oleh pelanggan.

3. *Customer Test Drives Mock-Up*

Prototyping dari sistem di uji coba kemudian dilakukan evaluasi dari kekurangan yang ada. Selanjutnya tim pengembang kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *prototype*.

2.2.6. UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah cara standar untuk memodelkan sistem, khususnya sistem perangkat lunak. UML memungkinkan orang untuk mengkomunikasikan desain dengan jelas, menyampaikan esensi desain, dan bahkan menangkap dan memetakan persyaratan fungsional untuk solusi perangkat lunak. Berikut tiga hal umum cara orang cenderung menggunakan UML[18]:

- a. UML sebagai sketsa, menggunakan UML untuk membuat sketsa singkat untuk menyampaikan poin-poin penting.
- b. UML sebagai *blueprint*, memberikan spesifikasi terperinci dari suatu sistem dengan diagram UML. Diagram ini tidak akan dapat dibuang tetapi akan dihasilkan dengan alat UML. Pendekatan ini umumnya terkait dengan sistem perangkat lunak dan biasanya melibatkan penggunaan teknik maju dan mundur untuk menjaga model disinkronkan dengan kode.
- c. UML sebagai bahasa pemrograman, langsung dari model UML ke kode yang dapat dieksekusi (bukan hanya bagian dari kode seperti dengan teknik ke depan), yang berarti bahwa setiap aspek sistem dimodelkan. Secara teoritis, UML dapat mempertahankan model tanpa batas dan menggunakan transformasi dan pembuatan kode untuk disebarkan ke lingkungan yang berbeda.

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML memiliki beberapa diagram untuk pemodelan perangkat lunak yang berbasiskan objek yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.

2.2.7. *Black Box Testing*

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian *black box* memungkinkan pengembang perangkat lunak memperoleh set kondisi input yang akan sepenuhnya menjalankan semua persyaratan fungsional untuk sebuah program. Pengujian *black box* mencoba menemukan kesalahan dalam kategori berikut [1]:

- a. Salah atau fungsi yang hilang
- b. Kesalahan antarmuka
- c. Kesalahan dalam struktur data atau data eksternal akses dasar
- d. Kesalahan perilaku atau kinerja
- e. Inisialisasi dan penghentian kesalahan.

Dalam *black box testing* terdapat beberapa aspek yang diuji, diantaranya [1]:

a. *GUI Testing*

Graphical user interfaces (GUI) menghadirkan tantangan menarik bagi pengembang perangkat lunak. Karena komponen yang dapat digunakan kembali disediakan sebagai bagian dari lingkungan pengembangan GUI, penciptaan antarmuka pengguna menjadi lebih memakan waktu dan lebih tepat. Tetapi, pada saat yang sama, kompleksitas GUI telah berkembang, yang menyebabkan lebih banyak kesulitan dalam desain dan pelaksanaan kasus uji. Karena banyak GUI modern memiliki tampilan dan nuansa yang sama, serangkaian tes standar bisa diturunkan. Grafik pemodelan keadaan terbatas dapat digunakan untuk menurunkan serangkaian tes alamat yang spesifik data dan objek program yang relevan dengan GUI.

b. Pengujian Arsitektur Klien / Server

Arsitektur client / server (C/S) mewakili tantangan yang signifikan untuk perangkat lunak pengujian. Sifat terdistribusi lingkungan klien / server, kinerja masalah yang terkait dengan pemrosesan transaksi, potensi kehadiran nomor platform perangkat keras yang berbeda, kompleksitas komunikasi jaringan, perlu layanan beberapa klien dari terpusat (atau dalam beberapa kasus, didistribusikan) database, dan persyaratan koordinasi yang diberlakukan pada server semuanya digabungkan melakukan pengujian terhadap arsitektur C / S dan perangkat lunak yang berada di dalamnya secara signifikan lebih sulit daripada aplikasi yang berdiri sendiri. Bahkan, studi industri terkini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam waktu pengujian dan biaya ketika lingkungan C / S dikembangkan.

c. Pengujian Dokumentasi dan Fasilitas Bantuan

Istilah pengujian perangkat lunak memunculkan gambar dari sejumlah besar kasus uji yang disiapkan untuk program latihan komputer dan data yang mereka manipulasi. Mengingat definisi perangkat lunak yang disajikan dalam bab pertama buku ini, penting untuk dicatat bahwa pengujian juga harus diperluas ke elemen ketiga dari konfigurasi perangkat lunak - dokumentasi.

d. Menguji Sistem *Real-Time*

Sifat *time-dependent, asynchronous* banyak aplikasi menambahkan yang baru dan elemen yang berpotensi sulit untuk campuran pengujian - waktu. Bukan hanya *test case*, desainer harus mempertimbangkan kasus-kasus tes putih dan hitam-kotak tetapi juga penanganan event (yaitu, pemrosesan interupsi), waktu dari data, dan paralelisme tugas (proses) yang menangani data. Dalam banyak situasi, data uji yang diberikan ketika sistem *real-time* dalam satu negara akan menghasilkan pemrosesan yang tepat, sementara data yang sama disediakan ketika sistem berada dalam keadaan berbeda dapat menyebabkan kesalahan.

2.2.8. Konsultasi

Konsultasi adalah memberi pendapat dan nasehat dalam pemilihan metode melalui pertukaran pikiran guna mendapat kesimpulan yang sebaik-baiknya[11].

2.2.9. Donasi

Donasi adalah sumbangan yang diberikan oleh donatur, berupa uang ataupun harta benda. Dan donatur adalah orang yang memberikan donasi[12].

2.2.10. CBR (Camp Bebas Riba)

Camp Bebas Riba (CBR) adalah suatu organisasi yang bergerak dalam bidang sosial dan agama, khususnya membantu orang-orang yang terjerat dalam hutang-piutang dengan bank, hutang-piutang dengan perorangan dan hutang-piutang dengan *leasing*. CBR beralamat di jalan Pahlawan, Purwokerto. CBR memberi fasilitas konsultasi untuk mereka yang terlibat hutang-piutang dan pendampingan ke bank, *leasing*, dan perorangan untuk proses pelunasan hutang-piutang. Tidak hanya orang yang dari agama Islam saja, terdapat beberapa orang dari agama lain yang datang ke CBR untuk meminta bantuan pendampingan hukum. CBR juga memberi memberikan donasi bagi orang-orang yang tidak mampu dalam keseharian dalam bentuk uang dan sembako dan memberikan donasi bagi orang yang tidak mampu untuk membayar hutang dengan cara memberi bantuan modal usaha yang kemudian hasil dari usaha tersebut digunakan untuk membayar hutang. Dalam pemberian donasi, CBR memiliki kriteria atau syarat yang digunakan untuk menentukan bahwa orang tersebut berhak atau tidak menerima donasi, yaitu :

- a. Fakir (orang yang tidak memiliki banyak harta)
- b. Miskin (orang yang penghasilannya tidak mencukupi)
- c. Hamba sahaya atau budak
- d. Gharim (orang yang memiliki banyak hutang)
- e. Mualaf (orang yang baru masuk ke agama Islam)
- f. Mujahidin (pejuang di jalan Allah SWT)
- g. Ibnu Sabil (musafir atau orang yang sedang dalam perjalanan jauh)

Sebelum memberikan bantuan dana atau donasi, pengelola CBR akan turun ke lapangan untuk survey dan mewawancarai calon penerima bantuan untuk memeriksa kebenaran data. Setelah bantuan dana diberikan, akan ada pihak dari

CBR yang melakukan pengawasan secara rutin dengan tujuan agar dana tidak disalahgunakan.

Sistem informasi Camp Bebas Riba adalah penerapan konsep konsultasi dan donasi dengan memanfaatkan media internet. Dalam proses konsultasi klien yang akan berkonsultasi hanya perlu mengakses internet dan membuka *website* untuk proses konsultasi dan donasi.

2.2.11. Riba

Kata riba berasal dari Bahasa Arab yaitu *raba* yang memiliki makna tumbuh atau meluas[11]. Riba merupakan tambahan uang dari modal yang diperoleh dengan cara yang dilarang oleh syara', baik dengan tambahan jumlah yang sedikit ataupun dengan jumlah tambahan yang banyak[13]. Dalam kehidupan sehari-hari riba erat kaitannya dengan istilah angsuran. Hal tersebut muncul karena riba dan angsuran memiliki maksud yang sama, yaitu terus tumbuh.

a. Pandangan Riba Sebelum Islam

Sebelum Islam, riba sudah dikenal dan digunakan dalam kegiatan perekonomian namun bedanya riba digunakan pada zaman itu adalah tambahan dalam bentuk uang karena menunda dalam urusan hutang.[12] Pada masa Romawi, kerajaannya melarang semua jenis pemungutan bunga dan membuat undang-undang untuk melindungi para peminjam dan membatasi besarnya suku bunga yang ditetapkan. Agama Yahudi juga mengharamkan riba yang disebutkan dalam Perjanjian Lama kitab keluaran ayat 25 pasal 22: “Bila kamu menghutangi seseorang diantara warga bangsamu uang, janganlah kamu berlaku laksana seorang pemberi hutang, jangan kamu meminta keuntungan padanya untuk pemilik uang. Orang Yahudi berpendapat bahwa riba haram bila dikakukan dengan sesama kaum Yahudi namun mereka menghalalkannya bila dilakukan dengan selain kaum Yahudi.

Pandangan riba menurut umat Nasrani berbeda dengan Yahudi. Menurut umat Nasrani riba diharamkan baik dengan sesama umat Nasrani maupun dengan non-Nasrani. Hal tersebut termuat dalam perjanjian baru di dalam Injil Lukas ayat 34 yang disebutkan: “Jika kamu menghutangi kepada orang yang engkau

harapkan imbalannya, maka di mana sebenarnya kehormatan kamu. Tetapi berbuatlah kebaikan dan berikanlah pinjaman dengan tidak mengharapkan kembalinya, karena pahala kamu sangat banyak”. Namun pada akhir abad 13 Masehi muncul faktor-faktor yang meluruhkan konsep haramnya riba sehingga peminjaman yang ditambahkan dengan biaya bunga mulai mempengaruhi masyarakat dan sedikit demi sedikit mulai diterima oleh masyarakat. Riba juga telah dikenal pada masa Jahiliyah. Mereka mengenal riba dalam tiga bentuk. Bentuk pertama yaitu Riba Pinjaman, artinya jika seseorang mempunyai pinjaman namun tidak dapat melunasinya saat jatuh tempo pengembalian maka peminjam harus mengembalikan uang tersebut dengan tambahan biaya jika pinjaman berupa uang dan melipat gandakan jumlah hewan jika pinjaman berupa binatang. Bentuk kedua yaitu Pinjaman dengan pembayaran tertunda, artinya, seseorang yang memiliki hutang berupa uang yang dibayar secara tertunda dengan tambahan bunga sejumlah uang yang dipinjam atau sesuai kesepakatan. Bentuk ketiga yaitu Pinjaman berjangka, artinya seorang peminjam membayarkan hutangnya dengan cara mengangsur dengan tambahan bunga[11].

b. Riba Menurut Al-Quran

Larangan terhadap riba dalam Al-Qur'an dikembangkan secara bertahap dan muncul empat wahyu[11]:

i. QS Ar-Ruum:39

“Dan sesuatu riba (tambahan) yang kamu berikan agar dia bertambah pada harta manusia, maka riba itu tidak menambah pada sisi Allah. Dan apa yang kamu berikan berupa zakat yang kamu maksudkan untuk mencapai keridhaan Allah, maka (yang berbuat demikian) itulah orang-orang yang melipat gandakan (pahalanya)”. Maksudnya adalah barang siapa yang memberikan sesuatu pada seseorang dengan harapan imbalan yang lebih banyak dari yang diberi maka pemberian itu tidak berpahala di sisi Allah SWT, namun jika seseorang memberi dengan tujuan mendapat ridha Allah SWT maka akan dilipat gandakan pahala dan pemberiannya oleh Allah SWT.

ii. QS An-Nisa:160-161

“Maka disebabkan kedzaliman orang-orang Yahudi, kami haramkan atas (memakan makanan) yang baik-baik (yang dahulunya) dihalalkan bagi mereka, dan karena mereka banyak menghalangi (manusia) dari jalan Allah(160). Dan disebabkan mereka memakan riba, padahal sesungguhnya mereka telah dilarang daripadanya, dan karena mereka memakan harta benda orang dengan jalan yang batil. Kami telah menyediakan untuk orang-orang yang kafir diantara mereka itu siksa yang pedih”(161).

iii. QS Al-Imron:130

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan riba dengan berlipat ganda dan bertakwalah kamu kepada Allah supaya kamu mendapat keberuntungan”.

iv. QS Al-Baqoroh:275-279

“Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya(275). Allah memusnahkan riba dan menyuburkan sedekah. Dan Allah tidak menyukai setiap orang yang tetap dalam kekafiran, dan selalu berbuat dosa(276). Sesungguhnya orang-orang yang beriman, mengerjakan amal saleh, mendirikan shalat dan menunaikan zakat, mereka mendapat pahala di sisi Tuhannya. Tidak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak (pula) mereka bersedih hati(277). Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan tinggalkan sisa riba (yang belum dipungut) jika kamu orang-orang yang beriman(278). Maka jika kamu tidak mengerjakan (meninggalkan sisa riba), maka ketahuilah, bahwa Allah dan Rasul-Nya akan memerangimu. Dan jika kamu bertaubat (dari pengambilan

riba), maka bagimu pokok hartamu; kamu tidak menganiaya dan tidak (pula) dianiaya” (279).

Dan masih banyak lagi ayat-ayat Al-Quran yang menjelaskan betapa Allah SWT sangat membenci riba.

c. Jenis-jenis Riba

Riba dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan pada Al-Quran dan As-Sunnah, diantaranya[13]:

i. Riba Hutang-Piutang

Riba hutang-piutang adalah nilai tertentu yang disyaratkan karena seorang peminjam tidak mampu membayar hutang tepat waktu.

ii. Riba Jual-Beli

Riba jual-beli merupakan pertukaran barang dengan nilai atau kadar yang berbeda. Misalnya, emas hendaknya ditukar dengan emas yang berat, kadar, dan harga yang sama.

iii. Riba Nasi'ah

Riba jenis ini adalah penangguhan atas penyerahan penerimaan jenis barang ribawi yang diperlukan dengan jenis barang ribawi lainnya.

iv. Riba Manfaat

Riba Manfaat adalah memanfaatkan barang jaminan hutang milik orang lain.

2.2.12. Bunga

Bunga mempunyai pengertian sebagai tambahan yang dikenakan dalam transaksi pinjaman uang yang diperhitungkan dari pokok pinjaman tanpa mempertimbangkan pemanfaatan pokok tersebut berdasarkan tempo waktu yang diperhitungkan secara pasti di muka dan pada umumnya berdasarkan persentase[14]. Dalam dunia perbankan bunga lebih dikenal dengan sebutan jasa yang harus dibayarkan dari pihak bank kepada nasabah yang mempunyai simpanan atau jasa yang harus dibayar oleh nasabah yang mendapat pinjaman kepada pihak bank. Dalam perbankan terdapat dua macam dana yang diberikan pada nasabah, antara lain[15]:

a. Bunga Simpanan

Bunga simpanan adalah bunga yang diberikan oleh pihak bank sebagai balas jasa kepada nasabah yang menyimpan uangnya di bank. Misalnya bunga tabungan dan deposito.

b. Bunga Pinjaman

Bunga Pinjaman adalah bunga yang harus dibayarkan oleh nasabah kepada pihak bank sebagai jasa peminjaman. Contohnya adaah bunga kredit.

Bunga adalah salah satu faktor pendapatan yang diperoleh untuk bank terutama penyaluran dana dari bunga pinjaman nasabah, tetapi hal tersebut masih kurang karena masih digunakan untuk kepentingan lainnya. Pendapatan bank diperoleh dari selisih bunga pinjaman yang dikurangi dengan bunga simpanan. Untuk memperoleh pendapatan yang tetap maka bunga pinjaman bernilai lebih besar dari bunga simpanan. Menurut Bank Indonesia, tingkatan suku bunga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya[15]:

- a. Likuiditas Masyarakat
- b. Eksploitasi Inflasi
- c. Besarnya Suku Bunga di Luar Negeri
- d. Eksploitasi perubahan nilai tukar dan premi atas resiko, likuiditas dalam perekonomian terpengaruh yang berakibat pada naiknya suku bunga.

2.2.13. Hutang-piutang

Hutang-piutang adalah uang yang dipinjam dari orang lain dan yang dipinjamkan kepada orang lain[12]. Dalam islam hutang piutang dikenal dengan istilah Al-Qardh yang artinya harta yang diberikan oleh pemberi hutang kepada penerima hutang untuk dikembalikan atau dibayarkan kemudian. Sifat hutang-piutang adalah tidak memberikan keuntungan finansial untuk pihak yang meminjamkan[16].

2.2.14. Lelang

Menurut Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 27/PKM.06/2016 Bab I Pasal 1, Lelang adalah proses penjualan barang yang bersifat terbuka untuk umum dengan penawaran harga secara tertulis dan/atau lisan yang semakin meningkat atau menurun untuk mencapai harga tertinggi yang didahului dengan pengumuman lelang. Lelang Terdiri dari tiga jenis[17]:

a. Lelang Eksekusi

- 1) Lelang Eksekusi Panitia Urusan Piutang Negara (PUPN);
- 2) Lelang Eksekusi pengadilan;
- 3) Lelang Eksekusi Pajak;
- 4) Lelang Eksekusi Pasal 6 UU Hak Tanggungan (UUHT);
- 5) Lelang Eksekusi benda sitaan Pasal 45 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;
- 6) Lelang Eksekusi barang rampasan;
- 7) Lelang Eksekusi jaminan fusida;
- 8) Lelang Eksekusi barang yang dinyatakan tidak dikuasai atau barang yang dikuasai negara eks kepabeanan dan cukai;
- 9) Lelang Eksekusi barang temuan;
- 10) Lelang Eksekusi gadai;
- 11) Lelang Eksekusi barang rampasan yang berasal dari benda sitaan Pasal 18 ayat (2) UU No. 31 Tahun 1996 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi sebagaimana telah diubah dengan UU No.20 Tahun 2001; dan
- 12) Lelang Eksekusi lainnya sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

b. Lelang Noneksekusi Wajib

- 1) Lelang Barang Milik Negara/Daerah;
- 2) Lelang Barang milik Badan Usaha Milik Negara/Daerah;
- 3) Lelang Barang milik Badan Penyelenggara Jaminan Sosial;
- 4) Lelang Barang Milik Negara yang berasal dari aset eks kepabeanan dan cukai;
- 5) Lelang Barang gratifikasi;
- 6) Lelang aset properti bongkaran Barang Milik Negara karena perbaikan;

- 7) Lelang aset tetap dan barang jaminan diambil alih eks bank dalam likuidasi;
 - 8) Lelang aset eks kelolaan PT Perusahaan Pengelola Aset;
 - 9) Lelang aset properti eks Badan Penyehatan Perbankan Nasional;
 - 10) Lelang Balai Harta Peninggalan atas nama peninggalan tidak terurus dan harta kekayaan orang yang dinyatakan tidak hadir;
 - 11) Lelang aset Bank Indonesia;
 - 12) Lelang kayu dan hasil hutan lainnya dari tangan pertama; dan
 - 13) Lelang lainnya sesuai ketentuan perundang-undangan.
- c. Lelang Nonsekusi Sukarela
- 1) Lelang Barang milik Badan Usaha Milik Negara/Daerah Milik Negara/Daerah berbentuk persero;
 - 2) Lelang harta milik bank dalam likuidasi kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan;
 - 3) Lelang Barang milik perwakilan negara asing; dan
 - 4) Lelang Barang milik perorangan atau badan usaha swasta.