

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penulisan .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Pengertian Kredit.....	6
2.2 Jenis - Jenis Kredit .....	6
2.3 Teori Bunga.....	9
2.3.1 Fungsi Akumulasi dan Jumlah.....	10
2.3.2 Bunga Efektif .....	11
2.3.3 Bunga Majemuk.....	12
2.4 Pengertian Agunan atau Jaminan Kredit.....	13
2.5 Kegunaan dari Jaminan .....	13
2.6 Kredit Agunan Rumah.....	14
2.7 Metode Depresiasi .....	16
2.8 Perhitungan Bunga Kredit Agunan Rumah.....	17
<b>BAB III PEMBAHASAN</b> .....	<b>19</b>
3.1 Penilaian Agunan Kredit .....	19
3.2 Nilai Kredit.....	21
3.3 Perhitungan Angsuran Kredit .....	21
3.3.1 Metode <i>Sliding Rate</i> .....	21

3.3.2	Metode <i>Flat Rate</i> .....	23
3.3.3	Metode <i>Floating Rate</i> .....	25
3.4	Studi Kasus.....	26
3.5	Analisis Kasus .....	38
3.5.1	Analisis Perhitungan Nilai Agunan.....	38
3.5.2	Analisis Perbandingan Angsuran Kredit.....	39
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>		<b>41</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>42</b>
<b>Lampiran 1 .....</b>		<b>43</b>
<b>Lampiran 2 .....</b>		<b>46</b>
<b>Lampiran 3 .....</b>		<b>49</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Metode <i>Sliding Rate</i> .....	21
Tabel 3.2	Metode <i>Flat Rate</i> .....	25
Tabel 3.3	Metode <i>Floating Rate</i> .....	26
Tabel 3.4	Penyusutan Dengan Metode <i>Straight Line</i> .....	28
Tabel 3.5	Perhitungan Angsuran Kredit Metode <i>Sliding Rate</i> .....	32
Tabel 3.6	Perhitungan Angsuran Kredit Metode <i>Flat Rate</i> .....	34
Tabel 3.7	Perhitungan Angsuran Kredit Metode <i>Floating Rate</i> .....	37
Tabel 3.8	Pengaruh Nilai Depresiasi Terhadap Nilai Kredit.....	38
Tabel 3.9	Perbandingan Perhitungan Pembayaran Angsuran Kredit.....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Grafik Depresiasi Metode Garis Lurus (*Straight line Method*)....20

