

LAMPIRAN

Report Hasil Wawancara dengan marketing tentang Kendala “Jemput Bola” dan pengguna ponsel nasabah di beberapa BMT

1. BMT Umat Sejahtera Mulia Kebumen

Pada BMT Umat Sejahtera Mulia ini di anjurkan perhari para marketing bisa mendapatkan 3 nasabah baru. Namun hal ini tidak menjadi hal yang utama. Marketing lebih banyak menghabiskan waktu untuk “jemput bola”. Dalam satu hari marketing berkunjung minimal ke 25 nasabah untuk mengambil tabungan, pengambilan angsuran, dan pengelolaan nasabah. Hal ini yang membuat mereka tidak punya waktu untuk mencari 3 nasabah baru yang merupakan anjuran dari BMT Umat Sejahtera Mulia. Selain itu menurut salah satu marketing ada kelemahan lain dari sistem jemput bola yaitu waktu yang kurang efisien. Terkadang untuk berkunjung kepada nasabah tidak cukup hanya 10 menit belum lagi lama perjalanan dari satu nasabah ke nasabah yang lain. Itu akan memakan waktu. Tidak sedikit juga nasabah yang menyetorkan tabungan dibawah 30.000 rupiah sehingga tidak sebanding dengan biaya operasional yang ada. Apalagi ada beberapa nasabah yang setiap akhir bulan mengambil uang tabungannya sehingga kinerja marketing yang setiap harinya berkunjung untuk mengambil uang setoran tabungan terbuang dan membuat target dana simpanan bulanan tidak terpenuhi.

Perbandingan nasabah pada BMT Umat Sejahtera Mulia antara nasabah kelas menengah keatas dan kelas menengah kebawah adalah 30% : 70%. Mayoritas nasabah pada bmt ini adalah kelas menengah ke bawah. Para nasabah tersebut telah

menggunakan ponsel namun belum menggunakan ponsel berbasis android.

2. BMT Bina Sejahtera Kulonprogo

BMT Bina Sejahtera juga menggunakan sistem jemput bola. Dalam satu hari rata rata marketing berkunjung ke 30 nasabah untuk mengambil setoran tabungan dan pengambilan angsuran pembiayaan. Besaran setoran tabungan yang diberikan nasabah dengan sistem jemput bola paling sedikit 5.000 rupiah dan paling besar 500.000 rupiah per harinya. Target nasabah baru per hari adalah 1 nasabah. Namun dengan adanya sistem jemput bola ini marketing tidak punya waktu untuk memenuhi target tersebut. Menurut penuturan salah satu marketing di BMT ini metode jemput bola ini rawan terjadi kecurangan di lapangan yang dilakukan oleh marketing.

Perbandingan nasabah pada BMT Bina Sejahtera ini sama seperti di BMT Umat Sejahtera Mulia yaitu 70% menengah kebawah dan 30% untuk yang menengah keatas. Dan semua nasabah di BMT ini hampir bisa dipastikan memiliki ponsel karena disetiap pembukaan rekening baru, calon nasabah harus mencantumkan nomer ponsel yang dapat dihubungi. Untuk nasabah di BMT Bina Sejahtera ini mayoritas menggunakan ponsel yang sudah berbasis Android karena para nasabah lebih banyak yang menggunakan aplikasi Whatsapp untuk berkomunikasi dengan para marketing. Untuk anggota grup whatsapp di kantor cabang ada sebanyak 500 nasabah sedangkan di kantor pusat ada hampir 6000 nasabah yang ikut dalam grup whatsapp.

3. BMT Tamzis Bantul

Dalam satu hari marketing di BMT Tamzis Bantul berkunjung ke 150 nasabah. Marketing tersebut mendatangi

nasabah untuk pengambilan setoran tabungan dan pengambil angsuran para nasabah. Dari 150 nasabah tersebut ada nasabah yang mensetorkan tabungan dibawah 5.000 rupiah. Diakui oleh marketing bahwa hal tersebut membuat waktu menjadi tidak efisien. Ditambah lagi target marketing dalam menyalurkan dana dalam sebulan sebesar 150 – 200 juta rupiah. Kemudian target nasabah baru per bulan yaitu 5 hingga 10 nasabah. Sehingga metode jemput bola ini memiliki kelemahan dalam hal efisien waktu. Selain itu ada kendala lain yang dihadapi marketing di BMT Tamzis bantu yaitu sulitnya memberikan pemahaman tentang akad akad yang ada dalam BMT terutama kepada nasabah berusia lanjut. Kendala berikutnya adalah ketika belum ada produk yang sesuai dengan kebutuhan nasabah.

Jumlah nasabah yang ada di BMT Tamzis bantu lebih dari 1000 nasabah. Dengan perbandingan 70% nasabah menengah kebawah dan 30% untuk menengah keatas. Semua nasabah BMT Tamzis sudah menggunakan ponsel namun belum berbasis android. Mereka hanya menggunakan ponsel yang hanya bisa digunakan untuk telpon dan SMS.

4. Perhimpunan BMT Indonesia korwil DIY

Sering terjadi masalah ketika BMT belum bisa melakukan pencatatan menggunakan teknologi atau masih menggunakan cara manual seperti metode jemput bola. Masalah tersebut adalah ketika marketing tidak bisa membedakan mana uang kantor mana uang pribadi. Sehingga uang yang harusnya disetorkan ke BMT menjadi berkurang nominalnya karena digunakan oleh marketing. Peluang bagi marketing “nakal” dilapangan sangat besar karena masih menggunakan sistem pencatatan manual. Namun bagi BMT yang sudah menggunakan teknologi dengan sistem keamanan yang baik

hal tersebut bisa diminimalisir. Tidak hanya sistem operasinya yang dikembangkan namun sumber daya manusianya juga ikut diarahkan agar tidak melakukan kecurangan dilapangan.

Anggota BMT yang terdaftar dalam perhimpunan ini ada sekitar 325 BMT di seluruh Indonesia. Jumlah tersebut sudah merupakan saringan dari jumlah awal sekitar 561 anggota. BMT yang keluar dari PBMT karena tidak ingin bergabung dengan PBMT dengan alasan tidak ingin mengikuti aturan dari PBMT dan tidak mau terbuka terhadap PBMT. Karena tugas dari PBMT adalah mensehatkan BMT dan membuat BMT benar benar sesuai dengan prinsip syariah. Dengan cara harus mengetahui apapun masalah yang ada dalam BMT. Sedangkan BMT di wilayah DIY yang telah bergabung berjumlah sekitar 25 BMT.

Bapak Jondy selaku bagian administrasi perhimpunan BMT menuturkan bahwa perkembangan teknologi saat ini sangat cepat. Ponsel yang menggunakan teknologi berbasis android sangat mudah dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Ditambah lagi kebutuhan akan teknologi yang besar dari masyarakat. digunakan dalam hal ini adalah aplikasi berbasis android. Mengingat pengguna ponsel yang hanya bisa digunakan untuk telpon dan sms beberapa tahun lagi akan habis dan digantikan dengan generasi modern. Generasi yang sudah menggunakan ponsel pintar digenggaman. Melihat dari pada hal itu sehingga teknologi yang cocok dan memiliki prospek jangka panjang adalah dengan menggunakan aplikasi berbasis android.

