

**PERANGKAT LUNAK E-KLAIM ASURANSI BERBASIS
ANDROID PADA CV. ALFARINA KARYA**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Ilham Budi Kesuma Sinaga

NPM : 1511010178

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan disuatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 20 September 2019



Ilham Budi Kesuma Sinaga
NPM. 1511010178

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis *Android* Pada CV. Alfarina Karya

Nama Mahasiswa : Ilham Budi Kesuma Sinaga

NPM : 1511010178

Jurusan : Teknik Informatika



Pembimbing : Ketua Jurusan Teknik Informatika

 , 

Yuni arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.

Yuni arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.

NIK.00480802

NIK. 00480802

HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Teknik Informatika IBI Darmajaya dan dinyatakan diterima
untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Sarjana Komputer

Mengesahkan,

1. Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua

: Fitria, S.T, M.Kom

Anggota

: Rio Kurniawan M.CS

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



: S.T, M. Eng

00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 September 2019

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan tugas akhir ini kepada :

1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, atas atas limpahan anugerah, berkah, serta nikmat kesehatan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ayahanda Arifin Sinaga dan Normalia Ritongayang senantiasa memberikan kasih sayang untuk keberhasilanku dan setiap doa untuk kehidupanku.
3. BapakYuni arkhiansyah, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan masukan-masukan terbaik sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Semua dosen yang telah membimbingku dan memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan dukungan selama masa perkuliahan.
5. Sahabat-sahabatku Agung, Djadi, Rahmat, Dendy yang banyak membantu serta selalu memberikan dorongan semangat.

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Ilham Budi Kesuma Sinaga
- b. NPM : 1511010178
- c. Tempat/Tanggal lahir : T-Tinggi, 20Mei 1995
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Villa Citra Blok H No. 3 Bandar
Lampung
- f. Suku : Batak
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-mail : Kesuma.b@yahoo.com
- i. HP : 081271890228

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SD 165719 T-Tinggi
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMP N 1 T-Tinggi
- c. Sekolah Menengah Atas : SMK N 2 T-Tinggi

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Yang Menyatakan

Bandar Lampung, 17 Sept 2019

Ilham Budi Kesuma Sinaga

NPM. 1511010178



Jagalah Sholatmu. Karena kalau kamu kehilangan sholat, kamu akan kehilangan yang lain.

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan tugas akhir ini kepada :

1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, atas atas limpahan anugerah, berkah, serta nikmat kesehatan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ayahanda Arifin Sinaga dan Normalia Ritongayang senantiasa memberikan kasih sayang untuk keberhasilanku dan setiap doa untuk kehidupanku.
3. BapakYuni arkhiansyah, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan masukan-masukan terbaik sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Semua dosen yang telah membimbingku dan memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan dukungan selama masa perkuliahan.
5. Sahabat-sahabatku Agung, Djadi, Rahmat, Dendy yang banyak membantu serta selalu memberikan dorongan semangat.

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Ilham Budi Kesuma Sinaga
- b. NPM : 1511010178
- c. Tempat/Tanggal lahir : T-Tinggi, 20Mei 1995
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Villa Citra Blok H No. 3 Bandar
Lampung
- f. Suku : Batak
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-mail : Kesuma.b@yahoo.com
- i. HP : 081271890228

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SD 165719 T-Tinggi
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMP N 1 T-Tinggi
- c. Sekolah Menengah Atas : SMK N 2 T-Tinggi

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Yang Menyatakan

Bandar Lampung, 17 Sept 2019

Ilham Budi Kesuma Sinaga

NPM. 1511010178

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kripsi ini dengan Judul “ Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis *Android* Pada CV. Alfarina Karya“

Skripsi bisa diselesaikan tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak DR. Ir. Andi Desfiandi, S.E., M.A. selaku Ketua Yayasan Alfian Husin
2. Bapak Ir. Firmansyah Y. Alfian, MBA., MSc. selaku Rektor Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
3. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Riset Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya dan selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu membimbing dan mengarahkan serta memberikan petunjuk sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Para dosen, staf dan karyawan Institut Informasi dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.
5. Pimpinan CV. Alfarina Karya, Bpk. Mahrizal Sinaga
6. Orang Tua tercinta yang selalu mendukung saya dan selalu menjadi penyemangat saya.
7. Terimakasih untuk teman-teman Teknik Informatika dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Bandar Lampung, 20 September 2019

Penulis

Ilham Budi Kesuma Sinaga

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perangkat Lunak.....	5
2.2 <i>Android</i>	5
2.3 <i>AndroidStudio</i>	6
2.4 <i>Website</i>	7
2.5 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	7
2.6 PHP (<i>Hypertext Processor</i>)	8
2.7 MySQL	8
2.8 Metode Pengembangan Sistem	8

2.9	Unified Modeling Language (UML)	10
2.9.1	<i>Use case</i> Diagram	11
2.9.2	<i>Activity Diagram</i>	11
2.9.3	Sequence Diagram	12
2.9.4	Class Diagram	13
BAB III METODE PENELITIAN		15
3.1	Metode Pengumpulan Data	15
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
3.2.1	Communication	16
3.2.2	Arsitektur Sistem Berjalan.....	17
3.2.3	Arsitektur Sistem yang diusulkan	18
3.2.4	Quick Plan.....	18
3.2.4.1	Analisis dan Defenisi Pesyaratan	18
3.3.5	Modelling Quick Design	19
3.3.6	Construction of <i>Prototype</i>	34
3.3.7	Deployment, Delivery & Feedback.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Hasil Rancangan Program	36
4.1.1	Tampilan Halaman Awal Aplikasi	36
4.1.2	Tampilan Halaman Laporan Klaim	37
4.1.3	Tampilan Halaman Account	37
4.1.4	Tampilan Halaman Histori	38
4.1.5	Tampilan Halaman About	39
4.1.6	Tampilan Halaman Login <i>Customer</i>	40
4.1.7	Tampilan Halaman Data <i>Customer</i>	41
4.1.8	Tampilan Halaman Data Asuransi	42
4.1.9	Tampilan Halaman Data Rekanan.....	43
4.1.10	Tampilan Halaman Data Klaim	43
4.2	Pengujian	44
4.3	Pembahasan.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		45
5.1	Simpulan	45

5.2	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.2 Komponen <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Komponen <i>Sequence Diagram</i>	13
Tabel 2.4 Komponen <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 3.1 Tabel <i>Admin</i>	26
Tabel 3.2 Tabel <i>Customer</i>	27
Tabel 3.3 Tabel <i>Police</i>	27
Tabel 3.4 Tabel Rekanan	28
Tabel 3.5 Tabel klaim	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	9
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem Berjalan.....	17
Gambar 3.2 Arsitektur Sistem Yang Diusulkan.....	18
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	22
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Laporan Klaim</i>	23
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram Laporan Klaim</i>	24
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram Riwayat Klaim</i>	24
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram Account</i>	25
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram About</i>	26
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 3.11 Rancangan <i>Interface</i> Tampilan Utama	30
Gambar 3.12 Rancangan <i>Interface</i> Menu Laporan Klaim	31
Gambar 3.13 Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>Account</i>	32
Gambar 3.14 Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>About</i>	33
Gambar 3.15 Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>Login</i>	34
Gambar 4.1 Halaman Awal Aplikasi	36
Gambar 4.2 Halaman Laporan Klaim	37
Gambar 4.3 Halaman Data <i>Account</i>	38
Gambar 4.4 Halaman Histori	39
Gambar 4.5 Halaman <i>About</i>	40
Gambar 4.6 Halaman Login <i>Customer</i>	41
Gambar 4.7 Halaman Data <i>Customer</i>	42
Gambar 4.8 Halaman Data Asuransi	42
Gambar 4.9 Halaman Data Rekanan	43
Gambar 4.10 Halaman Data Klaim	43

DAFTAR LAMPIRAN

- 1.** Surat Keputusan rekor
- 2.** Kartu Rencana Studi
- 3.** Kartu Seminar Proposal
- 4.** Form Konsultasi / Bimbingan Skripsi
- 5.** Surat Persetujuan Sidang Skripsi
- 6.** Berita Acara Pelaksanaan Seminar Proposal Skripsi
- 7.** Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
- 8.** Notulen Seminar Skripsi
- 9.** Notulen Ujian Skripsi / Tugas Akhir
- 10.** Coding Program
- 11.** Police

ABSTRAK

PERANGKAT LUNAK E-KLAIM ASURANSI BERBASIS ANDROID PADA CV. ALFARINA KARYA

Oleh :

Ilham Budi Kesuma Sinaga
1511010178

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat di berbagai bidang. Hampir semua perusahaan baik negeri ataupun swasta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan dengan cepat. Begitu juga dalam hal pelaporan sebuah klaim asuransi kendaraan oleh pengguna asuransi kendaraan terhadap perusahaan penyedia asuransi kendaraan agar lebih cepat diproses. Asuransi Kendaraan adalah jenis asuransi khusus kendaraan, di mana risiko yang kemungkinan terjadi pada kendaraan dialihkan kepada perusahaan asuransi. Dalam pemilihan asuransi kendaraan hal-hal yang diperhatikan adalah kekuatan keuangan (*security*), jasa (*service*) dan biaya atau beban. Asuransi kendaraan ini dilakukan oleh pemilik kendaraan untuk mengurangi risiko kerusakan atau kerugian yang ditimbulkan dari kejadian seperti : kerusakan kendaraan, kecelakaan, kehilangan, bencana, dan huru hara. Untuk dapat mencairkan sebuah asuransi diperlukan proses klaim. Klaim adalah sesuatu yang mana tertanggung menyatakan kerugiandan memberikan bukti yang diperlukan, dan perusahaan asuransi menerima klaim serta memberikan manfaat untuk menggambarkan proses tersebut.

Pengembangan Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis *Android* ini menggunakan metode *Prototype*. Menghasilkan sebuah perangkat lunak elektronik klaim berbasis *Android* pada CV. Alfarina Karya yang memudahkan customer bagi pengguna dengan cepat tanpa harus datang ke kantor.

Kata kunci :Admin, Customer, Prototype,E-klaim, Smartphone, Android

ABSTRACT

ANDROID-BASED INSURANCE E-CLAIM SOFTWARE IN CV. ALFARINA WORKS

By:

Ilham Budi Kesuma Sinaga
1511010178

The rapid development of information and communication technology in the world greatly influences people's lives in various fields. Almost all companies, both public and private, utilize information and communication technology to assist in completing work quickly. Likewise in the case of reporting a vehicle insurance claim is delivered by the user of the vehicle insurance against the company providing the vehicle insurance so that it can be processed faster. Vehicle Insurance is a special type of vehicle insurance, where the risks that might occur to the vehicle are transferred to the insurance company. In the selection of vehicle insurance, the things to consider are financial strength (security), services and costs or expenses. Vehicle insurance is carried out by the vehicle owner to reduce the risk of damage or loss arising from events such as: vehicle damage, accidents, losses, disasters, and riots. To be able to withdraw insurance requires a claim process. A claim is something where the insured claims loss and provides the necessary evidence, and the insurance company accepts the claim and provides benefits to describe the process.

This *Android* Based Insurance E-Claim Software Development uses the *Prototype* method. Producing electronic software based on Android claim on CV. Alfarina Karya makes it easy for customers as the users quickly without having to come to the office.

Keywords: Admin, Customer, Prototype, E-claim, Smartphone, Android



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kripsi ini dengan Judul “ Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis *Android* Pada CV. Alfarina Karya“

Skripsi bisa diselesaikan tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak DR. Ir. Andi Desfiandi, S.E., M.A. selaku Ketua Yayasan Alfian Husin
2. Bapak Ir. Firmansyah Y. Alfian, MBA., MSc. selaku Rektor Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
3. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Riset Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya dan selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu membimbing dan mengarahkan serta memberikan petunjuk sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Para dosen, staf dan karyawan Institut Informasi dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.
5. Pimpinan CV. Alfarina Karya, Bpk. Mahrizal Sinaga
6. Orang Tua tercinta yang selalu mendukung saya dan selalu menjadi penyemangat saya.
7. Terimakasih untuk teman-teman Teknik Informatika dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Bandar Lampung, 20 September 2019

Penulis

Ilham Budi Kesuma Sinaga

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perangkat Lunak	5
2.2 <i>Android</i>	5
2.3 <i>AndroidStudio</i>	6
2.4 <i>Website</i>	7
2.5 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	7
2.6 PHP (<i>Hypertext Processor</i>)	8
2.7 MySQL	8
2.8 Metode Pengembangan Sistem	8

2.9	Unified Modeling Language (UML)	10
2.9.1	<i>Use case</i> Diagram	11
2.9.2	<i>Activity Diagram</i>	11
2.9.3	Sequence Diagram	12
2.9.4	Class Diagram	13
BAB III METODE PENELITIAN		15
3.1	Metode Pengumpulan Data	15
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
3.2.1	Communication	16
3.2.2	Arsitektur Sistem Berjalan	17
3.2.3	Arsitektur Sistem yang diusulkan	18
3.2.4	Quick Plan	18
3.2.4.1	Analisis dan Defenisi Pesyaratan	18
3.3.5	Modelling Quick Design	19
3.3.6	Construction of <i>Prototype</i>	34
3.3.7	Deployment, Delivery & Feedback	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Hasil Rancangan Program	36
4.1.1	Tampilan Halaman Awal Aplikasi	36
4.1.2	Tampilan Halaman Laporan Klaim	37
4.1.3	Tampilan Halaman Account	37
4.1.4	Tampilan Halaman Histori	38
4.1.5	Tampilan Halaman About	39
4.1.6	Tampilan Halaman Login <i>Customer</i>	40
4.1.7	Tampilan Halaman Data <i>Customer</i>	41
4.1.8	Tampilan Halaman Data Asuransi	42
4.1.9	Tampilan Halaman Data Rekanan	43
4.1.10	Tampilan Halaman Data Klaim	43
4.2	Pengujian	44
4.3	Pembahasan	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		45
5.1	Simpulan	45

5.2 Saran..... 45

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	9
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem Berjalan.....	17
Gambar 3.2 Arsitektur Sistem Yang Diusulkan	18
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	22
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Laporan Klaim</i>	23
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram Laporan Klaim</i>	24
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram Riwayat Klaim</i>	24
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram Account</i>	25
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram About</i>	26
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 3.11 Rancangan <i>Interface</i> Tampilan Utama	30
Gambar 3.12 Rancangan <i>Interface</i> Menu Laporan Klaim	31
Gambar 3.13 Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>Account</i>	32
Gambar 3.14 Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>About</i>	33
Gambar 3.15 Rancangan <i>Interface</i> Menu <i>Login</i>	34
Gambar 4.1 Halaman Awal Aplikasi	36
Gambar 4.2 Halaman Laporan Klaim	37
Gambar 4.3 Halaman Data <i>Account</i>	38
Gambar 4.4 Halaman Histori	39
Gambar 4.5 Halaman <i>About</i>	40
Gambar 4.6 Halaman Login <i>Customer</i>	41
Gambar 4.7 Halaman Data <i>Customer</i>	42
Gambar 4.8 Halaman Data Asuransi	42
Gambar 4.9 Halaman Data Rekanan	43
Gambar 4.10 Halaman Data Klaim	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen <i>Use Case</i> Diagram	11
Tabel 2.2 Komponen <i>Activity</i> Diagram	12
Tabel 2.3 Komponen <i>Sequence</i> Diagram.....	13
Tabel 2.4 Komponen <i>Class</i> Diagram	14
Tabel 3.1 Tabel <i>Admin</i>	26
Tabel 3.2 Tabel <i>Customer</i>	27
Tabel 3.3 Tabel <i>Police</i>	27
Tabel 3.4 Tabel Rekanan	28
Tabel 3.5 Tabel klaim	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat di berbagai bidang. Hampir semua perusahaan baik negeri ataupun swasta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan dengan cepat. Begitu juga dalam hal pelaporan sebuah klaim asuransi kendaraan oleh pengguna asuransi kendaraan terhadap perusahaan penyedia asuransi kendaraan agar lebih cepat diproses.

Asuransi Kendaraan adalah jenis asuransi khusus kendaraan, di mana risiko yang kemungkinan terjadi pada kendaraan dialihkan kepada perusahaan asuransi. Dalam pemilihan asuransi kendaraan hal-hal yang diperhatikan adalah kekuatan keuangan (*security*), jasa (*service*) dan biaya atau beban. Asuransi kendaraan ini dilakukan oleh pemilik kendaraan untuk mengurangi risiko kerusakan atau kerugian yang ditimbulkan dari kejadian seperti : kerusakan kendaraan, kecelakaan, kehilangan, bencana, dan huru hara. Untuk dapat mencairkan sebuah asuransi diperlukan proses klaim. Klaim adalah sesuatu yang mana tertanggung menyatakan kerugiandan memberikan bukti yang diperlukan, dan perusahaan asuransi menerima klaim serta memberikan manfaat untuk menggambarkan proses tersebut

CV. Alfarina Karya berdiri pada 13 April 2007. CV. Alfarina Karya adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang agent asuransi yang terletak di Bandar Lampung berdasarkan data isian akta notaris yang dibuat oleh Notaris Asvi Maphilindo , S.H. CV. Alfarina Karya berkomitmen untuk meningkatkan kinerja perusahaan yang memiliki pengalaman kerja yang baik kepada kontraktor/nasabah. Sistem klaim pada CV. Alfarina Karya dilakukan dengan cara pemilik kendaraan yang sudah terlebih dahulu mendaftarkan kendaraan yang dimiliki ke perusahaan tersebut. Saat pemilik kendaraan ingin melakukan klaim asuransi kendaraan maka pemilik kendaraan harus datang langsung ke kantor untuk mengisi berkas

pengajuan klaim asuransi kendaraan beserta bukti bagian kendaraan yang ingin diklaim atau diperbaiki. Setelah melakukan klaim perusahaan akan memberikan rekomendasi bengkel mana yang harus didatangi untuk melakukan perbaikan tersebut. Bengkel yang dipilih biasanya sudah bekerja sama dengan perusahaan asuransi tersebut.

Metode klaim tersebut membuat proses pengajuan klaim dengan cara datang langsung ke kantor tersebut sangat tidak efektif dan merugikan pelanggan atau pemilik kendaraan. Hal tersebut dikarenakan tidak semua daerah memiliki cabang dari CV. Alfarina Karya sehingga bagi pelanggan yang berdomisili di daerah yang jauh dari lokasi CV. Alfarina Karya memerlukan waktu yang cukup lama untuk dapat melakukan klaim asuransinya. Selain itu jika pelanggan yang mengalami kecelakaan atau hal – hal yang terkait kerusakan kendaraan sedang berada di luar kota yang jauh dari kantor CV. Alfarina Karya juga tidak dapat langsung melakukan klaim dan meminta rekomendasi bengkel dikarenakan harus melapor ke kantor agar klaim dapat diberikan.

Sistem tersebut perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa sebuah aplikasi *smartphone* khususnya *Android* yang dimana memiliki jumlah pengguna yang cukup banyak. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut diharapkan sistem pelaporan klaim asuransi kendaraan dapat dilakukan dimana saja dan dapat segera diproses tanpa harus datang langsung ke kantor atau perusahaan. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengajukan sebuah judul **”Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis *Android* Pada CV. Alfarina Karya”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang diambil yaitu “Bagaimana merancang, membangun perangkat lunak atau aplikasi e-klaim asuransi berbasis *Android* pada CV. Alfarina Karya”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

a. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2019 di CV. Alfarina Karya.

b. Batasan masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada proses pengajuan klaim dan validasi klaim serta rekomendasi bengkel.
2. Sistem yang akan dibangun dalam bentuk *Android* untuk *user* dan *Website* untuk admin.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah perangkat lunak atau aplikasi *Electronik* berbasis *Android* pada CV. Alfarina Karya .
2. Menyediakan perangkat lunak untuk proses klaim secara *elecktonik* berbasis *Android*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan *customer* dalam melakukan proses pengajuan klaim asuransi kendaraan dengan menggunakan perangkat lunak berbasis *Android*.
2. Memudahkan pemilik klaim asuransi kendaraan dalam melaporkan kerusakan sehingga proses klaim dapat dilakukan dengan cepat.
3. Memudahkan perusahaan CV. Alfarina Karya dalam memberikan pelayanan yang cepat dan mudah dalam proses klaim asuransi kendaraan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar pembahasan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil rancangan sistem yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi pengolahan citra.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perangkat Lunak

Pengertian perangkat lunak menurut Al Bahra bin Ladjamudin (2006:3) menjelaskan bahwa perangkat lunak adalah objek tertentu yang dapat dijalankan seperti kode sumber, kode objek atau sebuah program yang lengkap. Produk perangkat lunak memiliki pengertian perangkat lunak yang ditambahkan dengan semua item dan pelayanan pendukung yang secara keseluruhan dapat memenuhi kebutuhan pemakai. Produk perangkat lunak memiliki banyak bagian yang meliputi manual, referensi, tutorial, intruksi instalasi, data sampel, pelayanan pendidikan, pelayanan pendukung teknis dan sebagainya. Semua yang dihasilkan oleh proyek perangkat lunak adalah produk kerja (work product).

2.2 Android

Android menurut Nazaruddin (2012 : 1) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.

Android tidak terikat ke satu merek *Handphone* saja, beberapa vendor terkenal yang sudah memakai Android antara lain Samsung , Sony Ericsson, HTC, Nexus, Motorola, dan lain-lain Pada Juli 2000, Google bekerjasama dengan Android Inc., perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat.

Para pendiri Android Inc. bekerja pada Google, diantaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi Android Inc. Hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa Google hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan Google, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel Linux. Hal ini menunjukkan

indikasi bahwa Google sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Versi android terbaru yaitu versi 4.0. (*Ice Cream Sandwich*).

Android juga sudah bergabung dengan beberapa smart mobile seperti LG, Samsung, Sony Ericsson, dan lainnya. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa Google mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis telepon pintar GSM yang menggunakan Android pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010). Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings, Atheros Communications, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat bergerak (*Mobile*) yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Banyak smartphone dan PC Tablet menggunakan sistem operasi dengan versi yang berbeda. Semakin tinggi versi, fiturnya semakin canggih dan banyak. Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream yang dirilis pada tanggal 22 oktober 2008.

Android 6.0 (Marshmallow) Di rilis pada tahun 2015. Ini Perangkat pertama yang dikirim bersama Marshmallow yang telah terpasang sebelumnya adalah smartphone Google Nexus 6P dan Nexus 5X, dengan tablet Pixel C-nya. Tujuan marshmallow memoles sudut kasar dan membuat versi Lollipop lebih baik lagi. Versi minimum yang dimiliki oleh smartphone android.

2.3 Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembangan Android berdasarkan IntelliJ IDEA. Mirip dengan Eclipse dengan ADT Plugin, Android Studio menyediakan alat pengembang Android terintegrasi untuk pengembangan dan debugging. Android Lab merupakan platform editor yang berbasis Gradle, dengan Android lab proses refactoring dan perbaikan berlangsung dengan cepat, hal tersebut dapat dilakukan karena ada tool bernama Lint untuk menangkap kinerja,

kegunaan, kompatibilitas versi Android dan masalah lainnya. Android Lab juga merupakan sebuah layout editor yang kaya akan fitur yang memungkinkan untuk drag-and-drop komponen UI.

2.4 Website

Website atau web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Hidayat, 2010).

Fitur Website yang ada dalam E-Layanan dapat melakukan penjadwalan otomatis untuk karyawan yang telah jatuh tempo sekaligus dapat mencetak jadwal tersebut dan pencatatan hutang pelanggan serta menampilkan *inbox* ataupun *outbox* dari *SMS Gateway* di dalam website tersebut.

2.5 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML atau *HyperText Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Halaman ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan pada web browser.

Kode HTML

<HTML>

</HTML>

Masing-masing baris di atas disebut tag. Tag adalah kode yang digunakan untuk me-*mark-up* (memoles) teks ASCII menjadi file HTML. Setiap teks diapit dengan tanda kurung runcing. Ada tag pembuka yaitu <HTML> dan ada tag penutup yaitu </HTML> yang ditandai dengan tanda slash (garis miring) di depan awal tulisannya. Tag di atas memberikan kaidah bahwa yang akan ditulis di antara kedua tag tersebut adalah isi dari dokumen HTML.

(Arief, 2011)

2.6 PHP (*Hypertext Processor*)

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Processor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *Web* yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan *Web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *Web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan *software Open-Source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>. PHP ditulis dengan menggunakan bahasa C. (Peranginangin, 2006 : 2)

2.7 MySQL

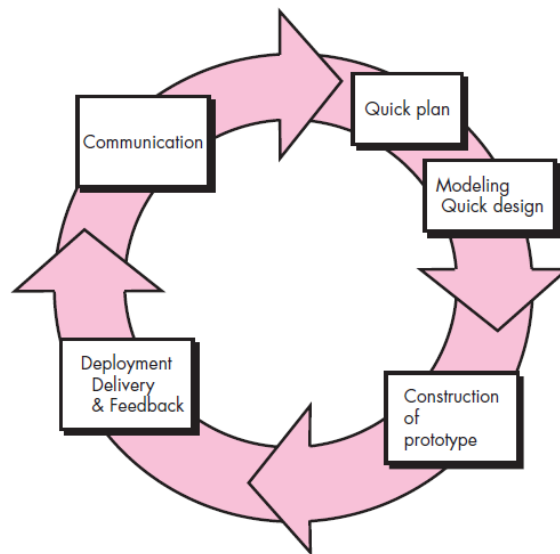
MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB yang pada saat itu bernama TcX DataKonsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya TcX membuat MySQL dengan tujuan mengembangkan aplikasi web untuk klien. TcX merupakan perusahaan pengembang *software* dan konsultan *database*. Saat ini MySQL sudah diakuisisi oleh Oracle Crop. MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang mana *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database* sehingga mudah untuk digunakan. MySQL juga bersifat *open source* dan *free* pada berbagai *platform* kecuali pada *windows* yang bersifat *shareware*. MySQL didistribusikan dengan lisensi open source GPL (*General Public License*) mulai versi 3.23, pada bulan Juni 2000. Software MySQL bisa diunduh di <http://mysql.org> atau <http://www.mysql.com>. (Arief, 2011, Hal : 151)

2.8 Metode Pengembangan Sistem

Metodelogi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model Prototype. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing dan Maintenance.

Pressman (2010; 51) mengutarakan bahwa prototype adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru

melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. Prototype disebut juga desain aplikasi cepat (rapid application design/RAD) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem. Bagian user kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan user dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan user. Model prototype dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1 Model Prototype

Penjelasan dari gambar 2.1 diatas adalah sebagai berikut :

Tahap pertama adalah communication dan pengumpulan data awal yaitu tahap suatu perencanaan yang di lakukan, mulai dari menciptakan dan melaksanakan proses untuk memastikan bahwa perencanaan tersebut berkualitas tinggi, terpercaya, efisiensi biaya. Tahap kedua adalah quick plan yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna. Tahap ketiga adalah modelling quick design yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali. Tahap keempat adalah construction of prototype adalah pembuatan perangkat prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan. Tahap kelima adalah deployment, delivery, and feedback adalah tahap penyerahan sistem ke pengguna dan umpan balik.

Kelebihan dari metode prototype ini adalah sebagai berikut :

1. Merupakan salah satu jenis metode pengembangan sistem yang sifatnya sangat cepat dan dapat menghemat waktu. Berbeda dengan pengembangan sistem menggunakan metode waterfall yang membutuhkan banyak biaya dan memakan waktu.
2. Dapat menjalin komunikasi yang baik antar user dan pengembang sistem
3. Setiap perbaikan yang dilakukan pada prototype merupakan hasil masukan dari user yang akan menggunakan sistem tersebut, sehingga lebih reliabel
4. User akan memberikan masukan terhadap sistem sesuai dengan kemauannya
5. Menghemat waktu dalam mengembangkan sebuah sistem
6. Menghemat biaya, terutama pada bagian analisa, karena hanya mencatat poin – point penting saja
7. Cocok digunakan pada sebuah sistem kecil, yang digunakan pada ruang lingkup tertentu, seperti sistem di dalam sebuah kantor
8. Penerapan dari sistem yang menjadi lebih mudah untuk dilakukan.

2.9 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Mulyani (2016) *Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah Teknik pengembangan sistem yang menggunakan Bahasa garfish sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”. Tujuan Penggunaan UML yaitu untuk memodelkan suatu sistem yang menggunakan konsep berorientasi objek dan menciptakan bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin. Menurut Mulyani (2016) tipe-tipe diagram UML adalah sebagai berikut :





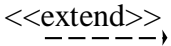
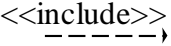
2.9.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah gambar dari beberapa atau seluruh aktor dan *use case* dengan tujuan yang mengenali interaksi mereka dalam suatu sistem. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan

“bagaimana”. Sebuah *use case* mepresentasikan sebuah interaksi antara actor dan sistem.

Dalam *use case* diagram terdapat istilah seperti aktor, *use case* dan *case relationship*




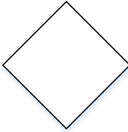
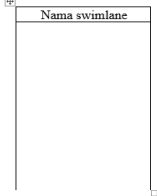
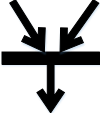
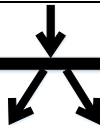
Tabel 2.2 Komponen Use Case Diagram

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Aktor	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem
	Use Case	Rangkaian / uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem
	Asosiasi	Penghubung antar elemen (aktor/use case) didalam sistem.
	Generalisasi	Sebuah elemen yang dihasilkan dari pewarisan elemen lain.
	Extend	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tamahan itu.
	Include	<i>Use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.

2.9.2 Activity Diagram

Activity Diagram yang disediakan oleh UML melengkapi use case yang telah dibuat sebelumnya memberikan representasi grafis dari aliran-aliran interaksi di dalam suatu skenario yang sifatnya spesifik. Mirip dengan diagram alir, suatu diagram aktifitas menggunakan sebuah kotan yang berisi lengkung untuk menggambarkan fungsi tertentu yang ada dalam suatu sistem yang akan dikembangkan, sementara itu tanda panah menggambarkan aliran didalam sistem dan seterusnya.

Tabel 2.3 Komponen *Activity Diagram*





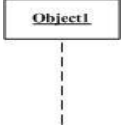
Simbol	Keterangan
	<i>Activity</i> : Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial Node</i> : Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>Activity Final Node</i> : Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.
	<i>Decision</i> : Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
	<i>Swimlane</i> : Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
	<i>Join</i> : Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.
	<i>Fork</i> : Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel

2.9.3 Sequence Diagram

Sequence diagram di UML terutama digunakan untuk memodelkan interaksi antara aktor dan objek dalam sistem dan interaksi antara obyek itu sendiri. UML memiliki sintaks yang kaya untuk sequence diagram, yang memungkinkan berbagai jenis interaksi yang dimodelkan. Sesuai namanya, sequence diagram menunjukkan urutan interaksi yang terjadi antara use case. Sequence diagram memiliki dua buah karakteristik yaitu :

1. Setiap objek memiliki *lifeline* yang digambarkan dengan garis putus-putus vertikal dan garis ini menunjukkan daur hidup dari sebuah objek.
2. Terdapat fokus kontrol yang digambarkan dengan sebuah persegi panjang yang tipis dan tinggi. Fokus kontrol ini menunjukkan periode waktu selama sebuah objek melakukan sebuah event.

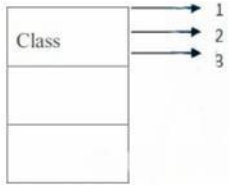

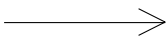
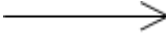

Tabel 2.4 Komponen *Sequence Diagram*

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	<i>Life Line</i>	Objek entitas, antar muka yang saling berinteraksi
	<i>Activation</i>	Menggambarkan hubungan antar objek dengan <i>message</i>
	<i>Message (call)</i>	Menggambarkan alur message yang merupakan kejadian objek pengirim <i>life line</i> ke objek penerima <i>life line</i>
	<i>Message (return)</i>	Menggambarkan alur pengambilan <i>message</i> ke objek pemanggil dan tanda bahwa objek penerima telah menyelesaikan prosesnya.
	<i>Object</i>	Object adalah instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline

2.9.4 Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan saling berhubungan secara diagram ini menggambarkan alur struktur statis dari sebuah sistem. Karena itu Class Diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML.

Tabel 2.5 Komponen *Class Diagram*

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	<i>Class</i>	Simbol untuk membangun sebuah pemrograman dengan objek Terdiri 3 bagian, bagian atas adalah nama kelas, bagian tengah adalah atribut dan bagian bawah adalah metode dari kelas tersebut.
	Generalisasi	Simbol yang menandakan adanya generalisasi dari kelas input untuk menghasilkan data yang dibutuhkan
	Asosiasi berarah / directed association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
	Kebergantungan /dependency	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas
	Agresi /aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua – bagian (<i>whole-part</i>)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1 Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan orang-orang yang terkait yaitu Kepala Kantor CV. Alfariana Karya. Melakukan pertanyaan seputar sistem yang berjalan mengenai proses pengajuan klaim asuransi.

2 Pengamatan (*Observation*)

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung. Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun. Mengamati secara langsung seputar sistem yang berjalan mengenai informasi tentang proses pengajuan klaim asuransi.

3 Dokumentasi (*Documment*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku dan Internet sebagai landasan penyusunan penelitian. Peneliti meminjam buku di perpustakaan, mencari data dari internet juga dilakukan untuk referensi laporan ini, dimana teori tersebut diletakkan pada landasan teori.

4. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Metode mempelajari kumpulan buku-buku yang dilakukan dengan cara membaca literatur-literatur dan tata bahasa baik yang ada di perpustakaan maupun lainnya yang terkait dengan data yang dibutuhkan, sehingga dapat menunjang proses penelitian.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada metode pengembangan perangkat lunak penulisan memerlukan bantuan untuk menghasilkan suatu rancangan dalam membuat sebuah Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya. Metode yang digunakan adalah model prototype. Metode ini dipilih dikarenakan sistem ini dibangun untuk lingkup yang kecil hanya khusus untuk pelanggan atau customer CV. Alfarina Karya. Selain ini waktu pengerjaan yang relatif singkat serta kebutuhan user yang harus dipenuhi dengan baik dan sesuai dengan keinginan user maka metode prototype yang digunakan. Metode ini yang memiliki lima tahapan yaitu sebagai berikut :

3.2.1 Communication

Tahap *communication* pada penelitian ini yaitu suatu perencanaan yang dilakukan, mulai dari menciptakan dan melaksanakan proses untuk memastikan bahwa perencanaan tersebut berkualitas tinggi, terpercaya, efisiensi biaya dan terjadwalkan data-data yang didapat saat penelitian di CV. Alfarina Karya . Adapun secara ringkas langkah-langkah metode ilmiah adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Masalah

Tahapan ini merupakan langkah pertama metode ilmiah. Merumuskan masalah bertujuan untuk memperjelas masalah dengan mengajukan beberapa atau serangkaian pertanyaan terhadap masalah yang ada.

b. Melakukan Penyusunan Rencana Penelitian

Langkah kedua dalam metode ilmiah adalah penyusunan rencana. Rencana penelitian dibuat dengan membuat tujuan penelitian agar rencana penelitian lebih jelas. Hal ini tentu saja dilakukan dengan membuat tinjauan pustaka sehingga diperoleh data-data yang berhubungan dan metode penelitian yang akan dilakukan.

c. Melakukan Penelitian

Ini merupakan langkah metode ilmiah yang dilakukan setelah rencana penelitian atau proposal telah diterima. Penelitian sendiri tergantung pada langkah penelitian atau metodologi penelitian yang akan digunakan.

3.2.2 Arsitektir Sistem Berjalan

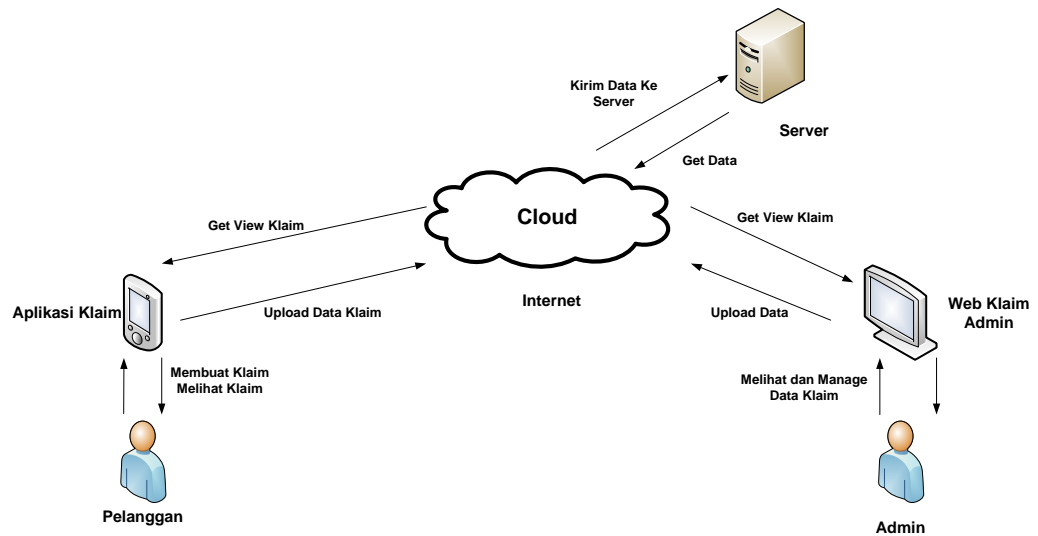
Arsitektur sistem yang berjalan untuk proses pengajuan sebuah klaim pada CV. Alfarina Karya adalah sebagai berikut ini :



Gambar 3.1 Arsitektir Sistem Berjalan

3.2.3 Arsitektir Sistem Yang Diusulkan

Arsitektur sistem yang diusulkan untuk proses pengajuan sebuah klaim pada CV. Alfarina Karya adalah sebagai berikut ini :



Gambar 3.2 Arsitektur Sistem Yang Diusulkan

3.2.4 Quick Plan

3.2.4.1 Analisis dan Definisi Persyaratan

Tahapan *quick plan* dilakukan untuk menetapkan bagaimana perangkat lunak akan dioperasikan. Hal ini berkaitan untuk menentukan perangkat keras, perangkat lunak, tampilan program dan form-form yang akan dipakai dalam pembuatan *prototype*.

Data dari kebutuhan *software* yang akan diperoleh pada tahap sebelumnya, kemudian dianalisis dan menghasilkan sebuah data kebutuhan dari pengguna aplikasi. Adapun analisis kebutuhan *software* yang telah diperoleh adalah sebuah kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sebuah Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya adalah sebagai berikut :

a. Analisis *software*

Software yang digunakan merupakan perangkat lunak yang akan digunakan sebagai media pembuatan dan menjalankan perintah pada

aplikasi yang akan dibuat. Adapun spesifikasi *software* yang diperlukan adalah :

1. Sistem operasi *Microsoft Windows 10 Professional*.
2. *Software* pendukung dalam pembuatan aplikasi antara lain, sebagai berikut :
 - a) *Adobe Photoshop* digunakan untuk membuat desain logo dan icon aplikasi.
 - b) *Xampp*, digunakan sebagai server.
 - c) *Atom*, digunakan sebagai pengkodean system.
 - d) *Android Studio*

b. Analisis *hardware*

Hardware berfungsi sebagai perangkat keras yang mendukung jalannya sebuah pengolahan data serta memberikan *output* pada aplikasi yang ada pada perangkat *mobile* maupun *smartphone*. Spesifikasi *hardware* diperlukan adalah :

Spesifikasi komputer yang diperlukan adalah :

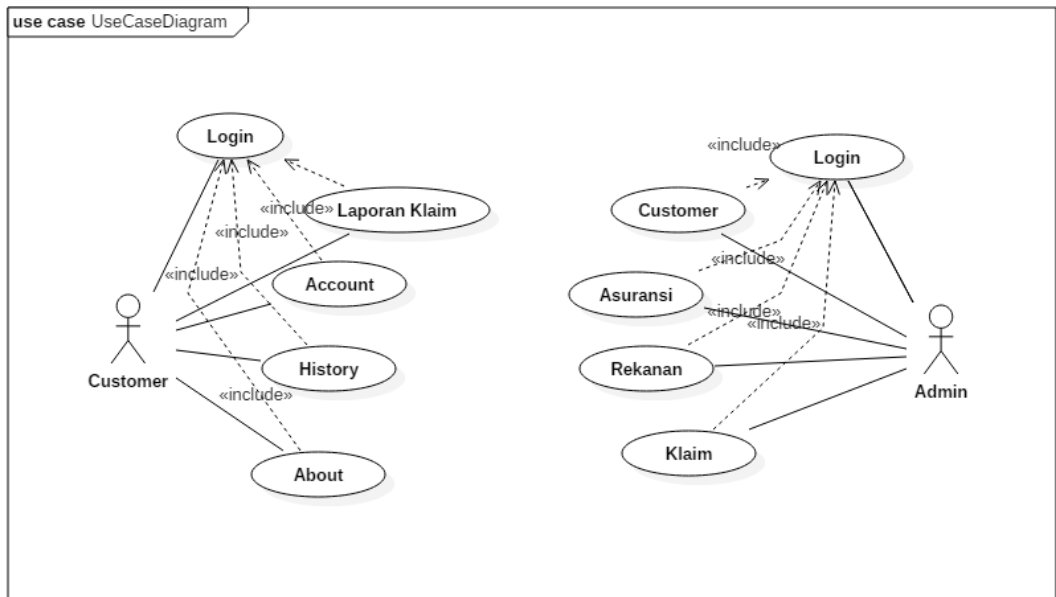
1. *Processor* Intel Core™ i3.
2. RAM 4 GB RAM DDR3.
3. Monitor 14 in.
4. *Harddisk* 500 GB.

3.2.5 Modelling Quick Design

Adapun penerapan Unified Modeling Language (UML) untuk perancangan desain interface tampilan Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya, sebagai berikut :

1. *Use Case Sistem*

Diagram dibawah ini menunjukkan fungsi sebuah sistem atau kelas, bagaimana sistem tersebut dapat berinteraksi dengan pengguna (User). Use case ini juga menjelaskan user dapat melakukan tindakan apa saja terhadap sistem. Adapun use case pada aplikasi ini sebagai berikut :



Gambar 3.3 Use Case Sistem

- a. Nama use case : Menu Login
 Actor : Customer & Admin
 Tujuan : Verifikasi user valid
 Deskripsi : Pada case ini akan dicek izin pengguna.

- b. Nama use case : Menu Customer
 Actor : Admin
 Tujuan : Menampilkan data customer.
 Deskripsi : Pada menu ini admin dapat melihat customer yang ada .

- c. Nama use case : Menu Asuransi
 Actor : Admin
 Tujuan : Menampilkan informasi data asuransi customer.
 Deskripsi : Pada menu ini admin dapat melihat data asuransi milik customer.

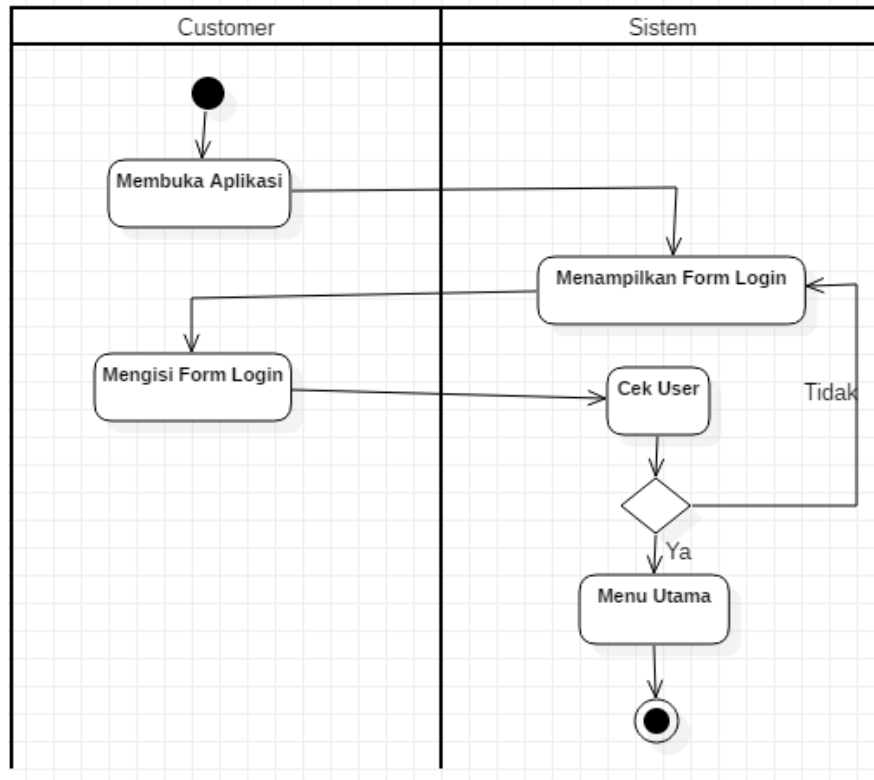
- d. Nama use case : Menu Rekanan
 Actor : Admin

- Tujuan : Menampilkan informasi data mitra / rekanan.
 Deskripsi : Pada menu ini admin dapat melihat data rekanan.
- e. Nama use case : Menu Klaim
 Actor : Admin
 Tujuan : Menampilkan informasi data klaim.
 Deskripsi : Pada menu ini admin dapat melihat data klaim.
- f. Nama use case : Menu Laporan Klaim
 Actor : Customer
 Tujuan : Melakukan laporan klaim.
 Deskripsi : Pada menu ini customer akan mengisi form laporan klaim.
- g. Nama use case : Menu Histori
 Actor : Customer
 Tujuan : Melihat riwayat laporan klaim.
 Deskripsi : Pada menu ini customer akan melihat riwayat laporan.

2. *Activity Diagram* pada Sistem

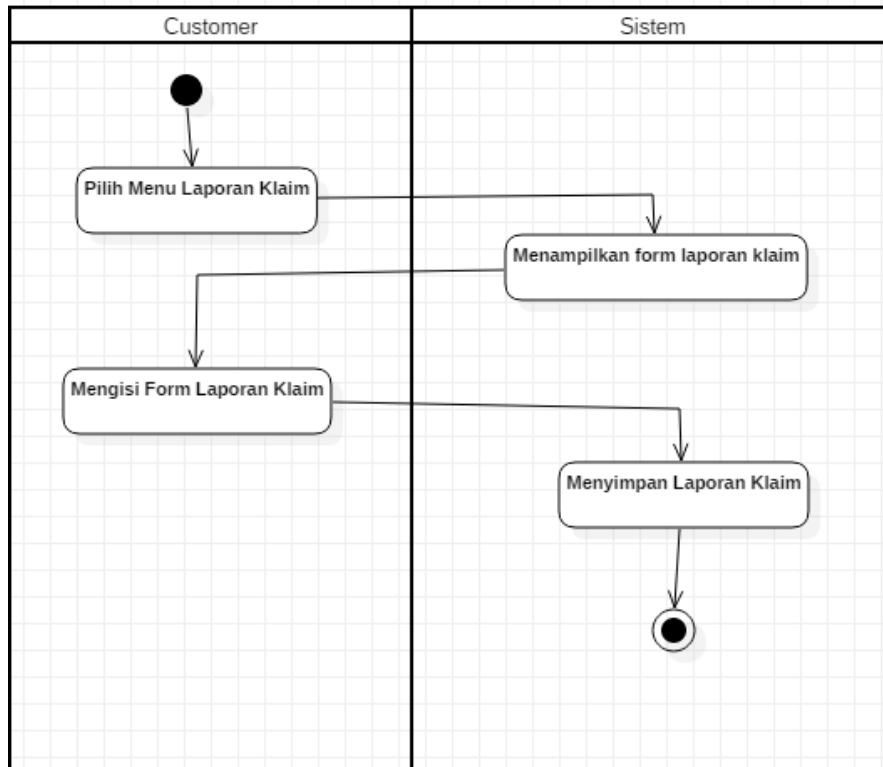
Activity Diagram merupakan bentuk khusus dari *state machine* yang bertujuan memodelkan komputasi-komputasi dan aliran-aliran kerja yang terjadi dalam sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan. *Activity diagram* dapat dilihat pada gambar-gambar di berikut ini.

Gambar 3.2 berikut merupakan *activity diagram* ketika admin melakukan login ke sistem admin.



Gambar 3.4 *Activity Diagram Login Admin*

Gambar 3.4 berikut merupakan gambaran aktivitas customer ketika melakukan laporan.



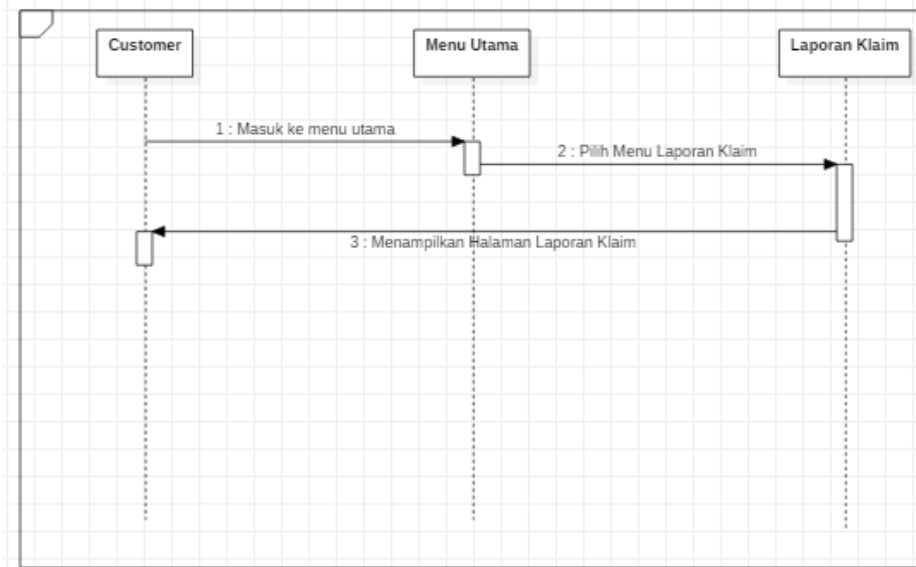
Gambar 3.5 Activity Diagram Laporan Klaim

3. Sequence Diagram

Pada *sequence diagram* akan menjelaskan interaksi antar objek dan bagaimana alur yang akan dijalankan pada aplikasi sistem tersebut. Adapun sequence diagram sebagai berikut :

a. Sequence Diagram Laporan Klaim

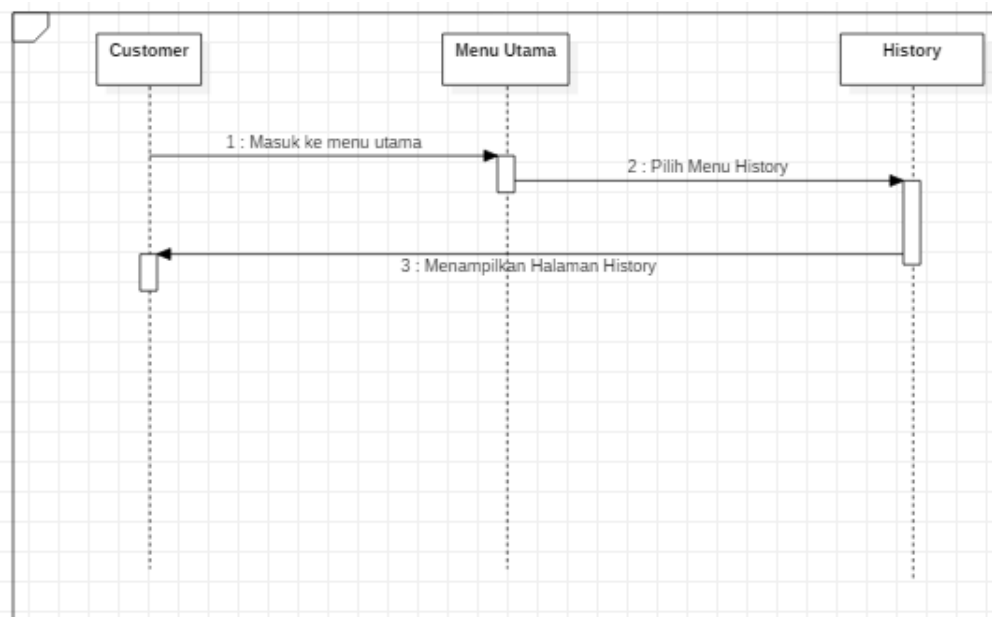
Customer akan masuk pada aplikasi sesudah login dan akan muncul beberapa tombol menu dan pilih menu laporan klaim. Gambar 3.4 menjelaskan sequence diagram laporan klaim.



Gambar 3.6 *Sequence Diagram* Laporan Klaim

b. *Sequence Diagram* Riwayat Laporan

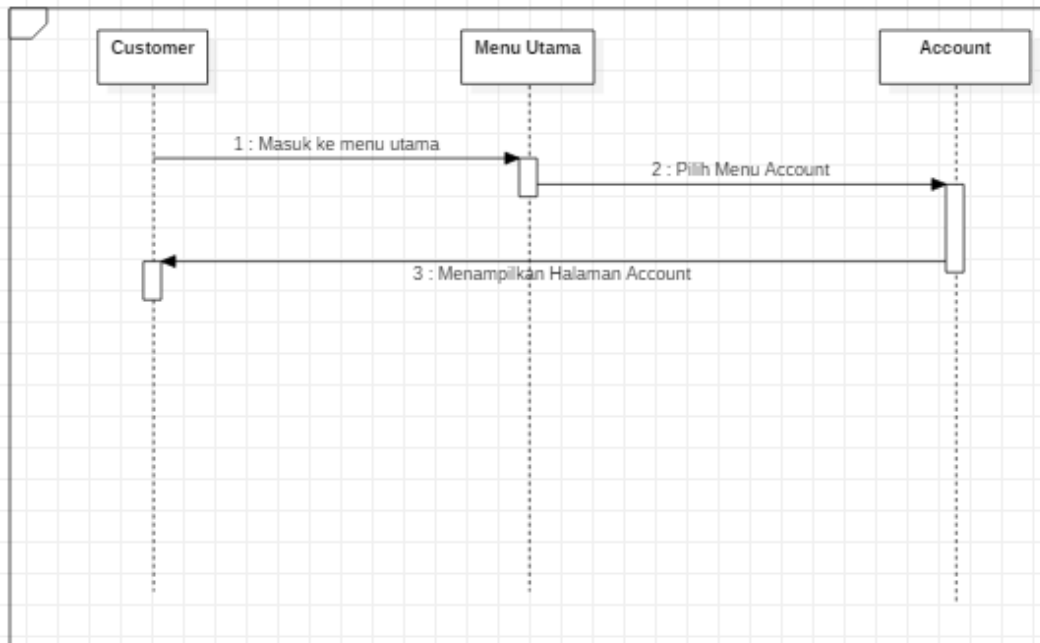
Customer akan masuk pada halaman utama aplikasi dan akan muncul beberapa menu dan *customer* memilih menu riwayat/histori. Pada menu ini *customer* akan mendapatkan informasi tentang riwayat laporan klaim. Gambar 3.7 menjelaskan *sequence diagram* riwayat laporan.



Gambar 3.7 *Sequence Diagram* Riwayat Klaim

c. *Sequence Diagram Account*

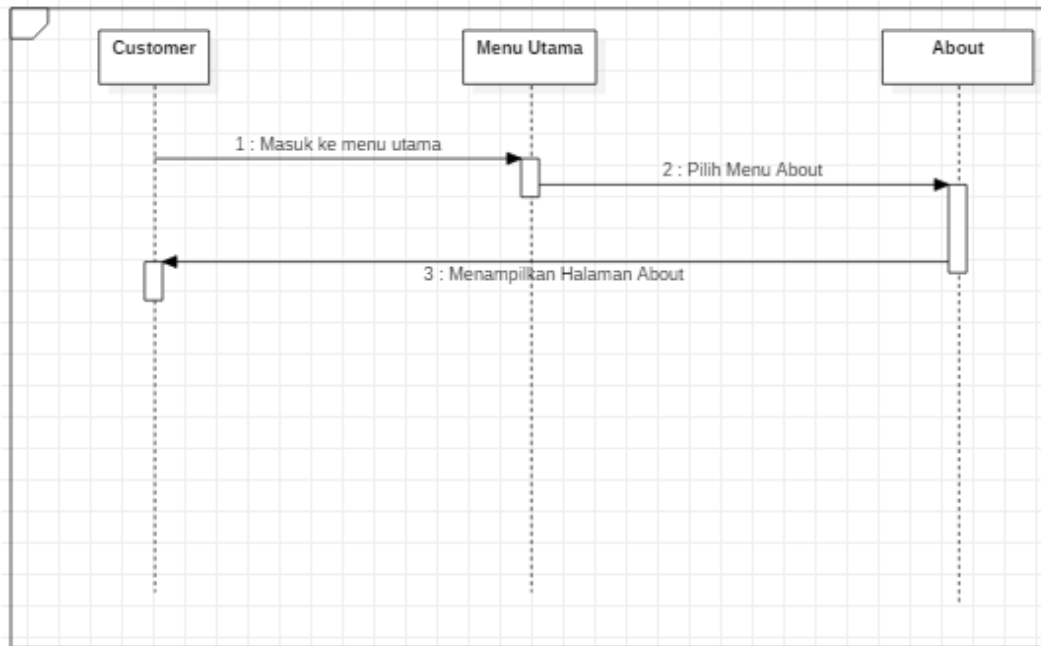
Customer akan masuk pada halaman utama aplikasi dan akan muncul beberapa menu item, dan customer memilih menu *account*. Pada menu ini memuat tentang informasi data profile. Gambar 3.8 menjelaskan *sequence diagram* menu *account*.



Gambar 3.8 *Sequence Diagram Account*

d. *Sequence Diagram About*

Admin akan masuk pada halaman utama aplikasi dan akan muncul beberapa menu item, dan customer memilih menu *about*. Pada menu ini terdapat deskripsi tentang aplikasi. Gambar 3.9 menjelaskan *sequence diagram* menu *about*.



Gambar 3.9 *Sequence Diagram About*

4. Struktur Database

Struktur database dari untuk melakukan laporan klaim adalah sebagai berikut :

- a. Nama database : db_asuransi
- Nama tabel : tbl_admin
- Fungsi : menyimpan dan mengelola data admin
- Primary Key : id_admin

Struktur database tabel admin dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 *Tabel Admin*

No	Field	Type	Length	Constrant
1.	Id_admin	Int	11	Primary key
2.	Username	Varchar	100	
3.	Password	Varchar	100	
4.	Nama	Varchar	100	
5.	No_hp	Varchar	100	

- b. Nama database : db_asuransai
- Nama tabel : tbl_customer
- Fungsi : menyimpan dan mengelola data customer

Primary Key : id_customer

Struktur database tabel customer dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Customer

No	Field	Type	Length	Constrant
1.	Id_customer	Int	11	Primary key
2.	Nik	Varchar	18	
3.	Nm_customer	Varchar	50	
4.	Email	Varchar	50	
5.	Pw	Varchar	100	
6.	No_hp	Varchar	13	
7.	Jk	Varchar	15	
8.	Alamat	Varcahr	100	
9.	Foto	Varchar	100	
10.	Stt	Varchar	100	

- c. Nama database : db_asuransi
Nama tabel : tbl_police
Fungsi : menyimpan dan mengelola data police
Primary Key : id_police

Struktur database tabel police dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Police

No	Field	Type	Length	Constrant
1.	Id_police	Int	11	Primary key
2.	No_police	Varchar	50	
3.	Nik	Varchar	18	
4.	Merk	Varchar	50	
5.	Thn_buat	Varchar	50	
6.	No_polisi	Varchar	50	
7.	No_mesin	Varchar	50	
8.	No_kerangka	Varchar	50	
9.	Tgl_input	Date	50	

- d. Nama database : db_asuransi
Nama tabel : tbl_rekanan
Fungsi : menyimpan dan mengelola data rekanan
Primary Key : id_rekanan

Struktur database tabel rekanan dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel Rekanan

No	Field	Type	Length	Constraint
1.	Id_rekanan	Int	11	Primary key
2.	No_rekanan	Varchar	50	
3	Nm_rekanan	Varchar	100	
4	Provinsi	Varchar	50	
5	Kabupaten	Varchar	50	
6	Alamat	Varchar	100	
7	No_hp	Varchar	30	

- e. Nama database : db_asuransi
 - Nama tabel : tbl_klaim
 - Fungsi : menyimpan dan mengelola data klaim
 - Primary Key : id_klaim
- Struktur database tabel klaim dapat dilihat pada tabel 3.4.

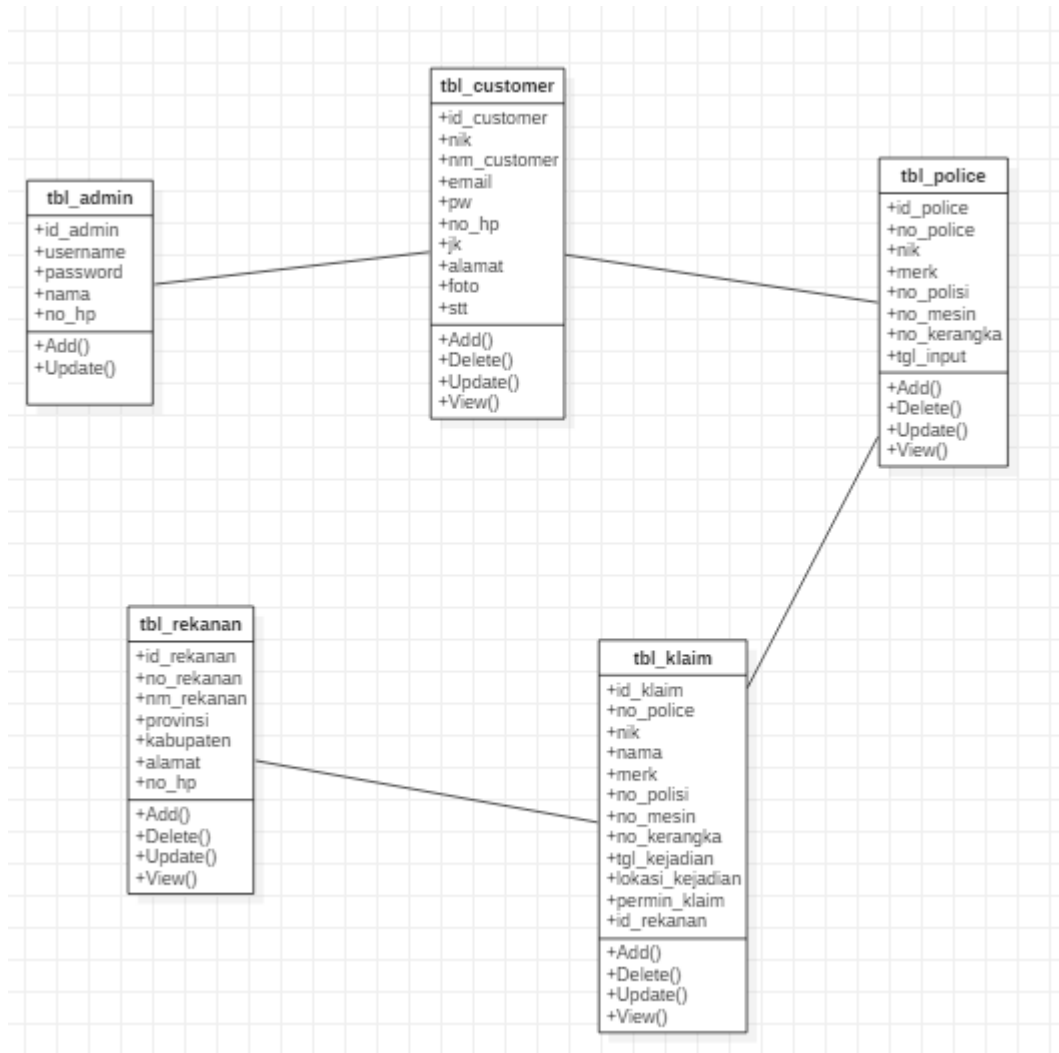
Tabel 3.4 Tabel Klaim

No	Field	Type	Length	Constraint
1.	Id_klaim	Int	11	Primary key
2.	No_police	Varchar	50	
3	Nik	Varchar	100	
4	Nama	Varchar	50	
5	Merk	Varchar	50	
6	No_police	Varchar	100	
7	No_mesin	Varchar	100	
8	No_kerangka	Varchar	100	
9	Tgl_kejadian	Date		
10	Lokasi_kejadian	Varchar	100	
11	Permin_klaim	Varchar	100	
12	Foto	Varchar	100	
13	Nm_pengendara	Varchar	100	
14	Tgl_lapor	Varchar	100	
15	Stt	Int		
16	Id_rekanan	Int		

5. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antar kelas. Pada class diagram ini setiap class dari tabel digambarkan beserta atribut nya serta

operasi yang dapat dijalankan . *Class diagram* dapat dilihat pada gambar 3.11 di bawah ini :



Gambar 3.11 *Class Diagram*

6. Rancangan Input/Output

Proses perancangan ini pengembang dapat membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi perangkat lunak. Proses ini menghasilkan sebuah arsitektur perangkat lunak sehingga dapat diterjemahkan kedalam kode-kode program. Perancangan antar muka dari perangkat lunak e-klaim ditunjukkan pada gambar dibawah ini.

a. Rancangan Interface Home

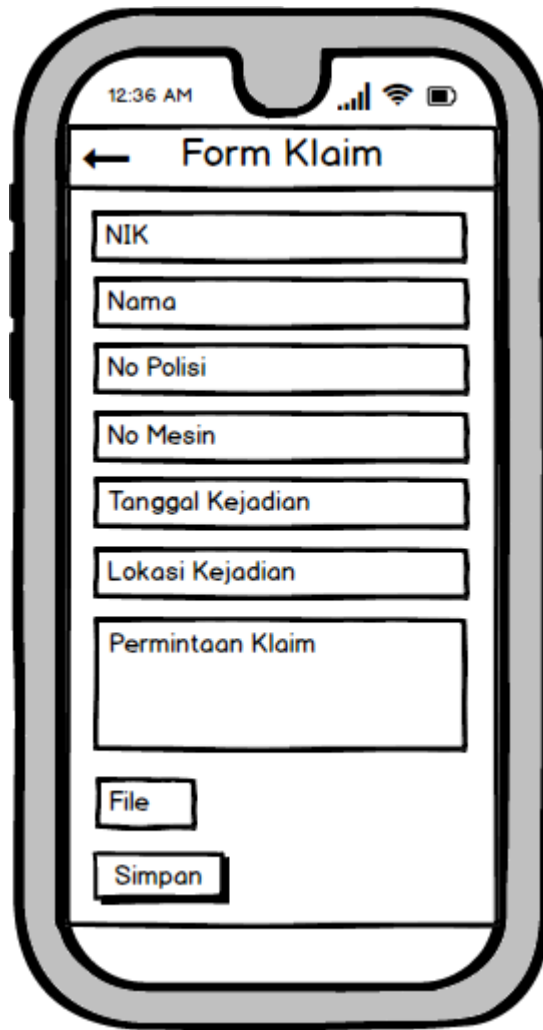
Pada rancangan interface program tampilan halaman terdapat 4 menu yaitu Laporan Klaim, Account, History dan about. Pada rancangan dibawah ini terdapat menu-menu serta slider. Rancangan interface halaman home dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini :



Gambar 3.12 Rancangan Interface Tampilan Utama

b. Rancangan Interface Menu Laporan Klaim

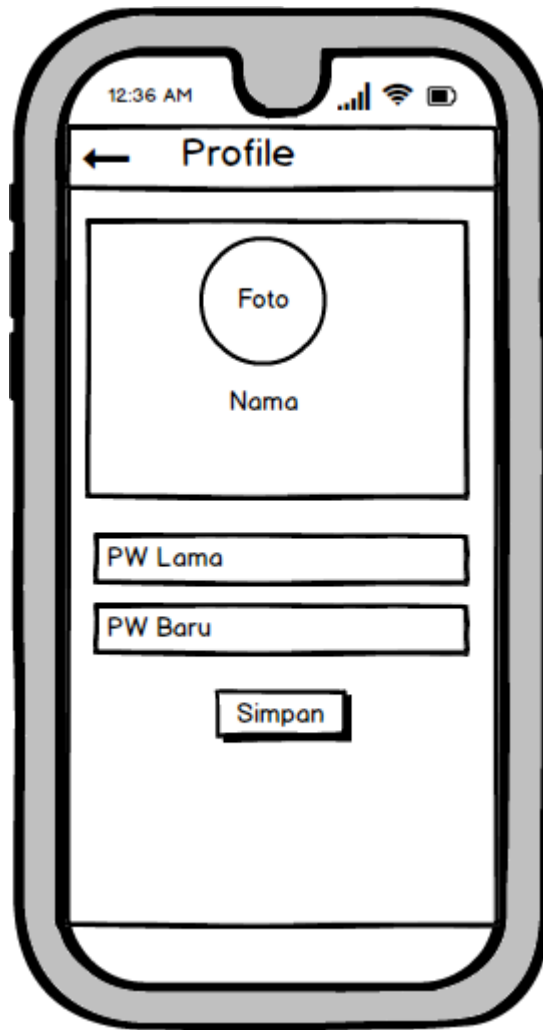
Pada rancangan interface menu laporan klaim terdapat form laporan klaim. Pada form ini terdapat beberapa inputan yaitu : NIK, Nama, No Polisi, No Mesin, Tanggal Kejadian, Perbaikan Klaim dan Foto Bukti. Rancangan interface halaman menu laporan klaim dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini :



Gambar 3.13 Rancangan Interface Menu Laporan Klaim

c. Rancangan Interface Menu Account

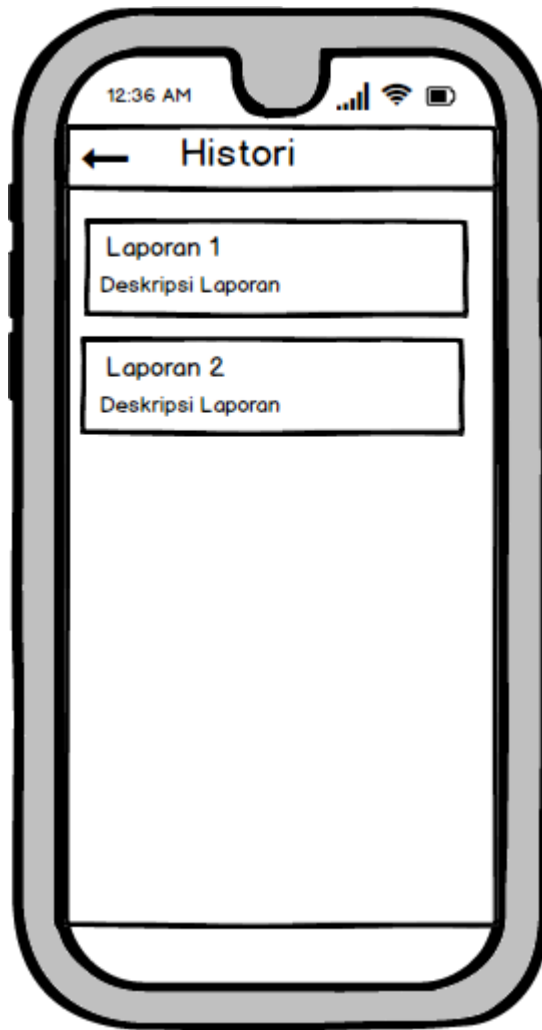
Pada rancangan interface menu account terdapat data account customer. Pada halaman ini terdapat form untuk mengganti password. Rancangan interface halaman menu account dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini :



Gambar 3.14 Rancangan Interface Menu Account

d. Rancangan Interface Menu About

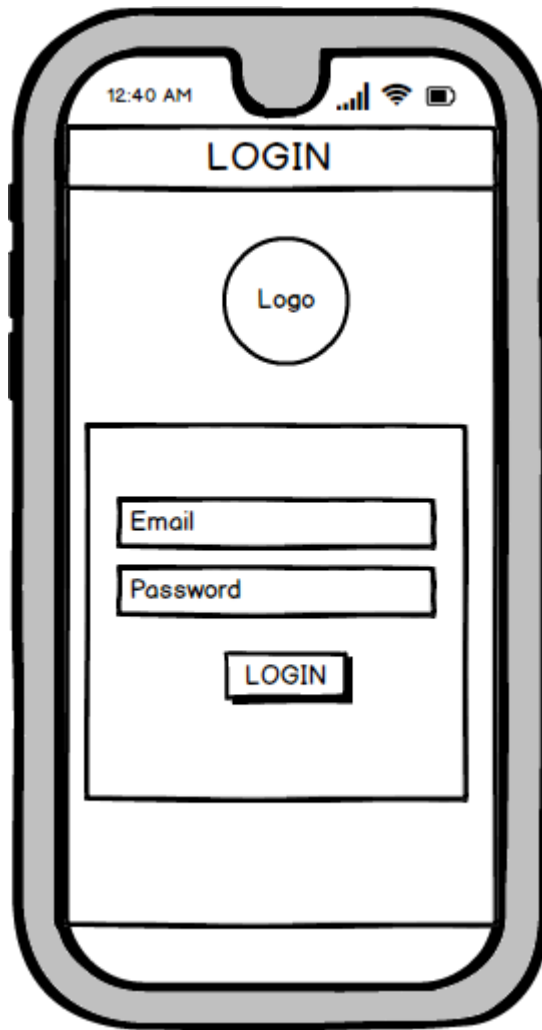
Pada rancangan interface menu about terdapat data tentang aplikasi. Rancangan interface halaman menu about dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini :



Gambar 3.15 Rancangan Interface Menu About

e. Rancangan Interface Login

Pada rancangan interface login terdapat form untuk memverifikasi customer. Rancangan interface halaman login dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini :



Gambar 3.17 Rancangan Interface Login

3.2.5 Construction of Prototype

Tahapan *construction of prototype* pada penelitian ini yaitu pembuatan *script coding*. Mulai dari kerangka aplikasi sampai dengan proses laporan klaim. Hal ini berkaitan untuk validasi kemungkinan-kemungkinan dari hasil pengajuan klaim.

3.2.6 Deployment, Delivery & Feedback

Tahapan *deployment & delivery feedback* dilakukan setelah semua tahapan dari *communication, quick plan, modelling quick design*, dan

construction of prototype yang sudah sesuai dengan keinginan CV. Alfariana Karya. Pada tahap ini, sistem identifikasi akan ditest semua fungsi-fungsi tombol dan proses pengajuan klaim.

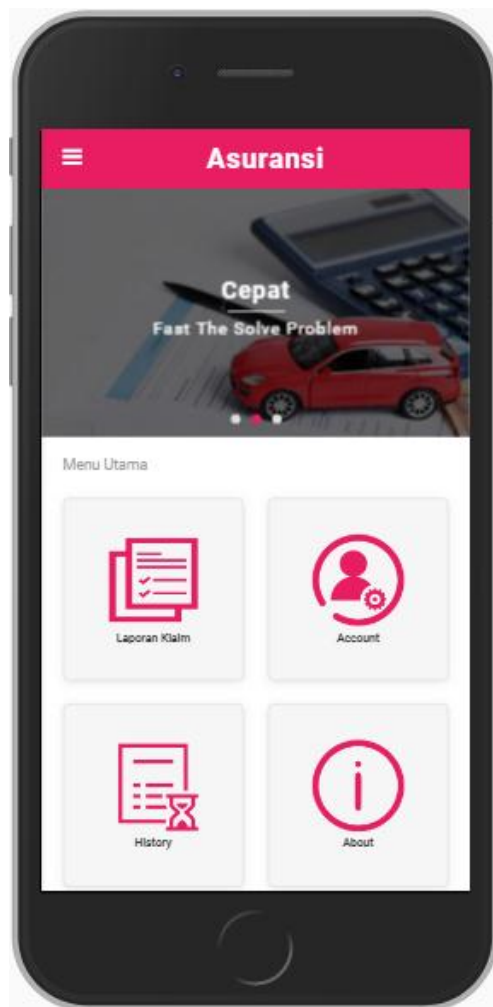
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Rancangan Program

Hasil rancangan program merupakan tahap mewujudkan perancangan menjadi sebuah aplikasi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai hasil program Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya.

4.1.1 Tampilan Halaman Awal Aplikasi

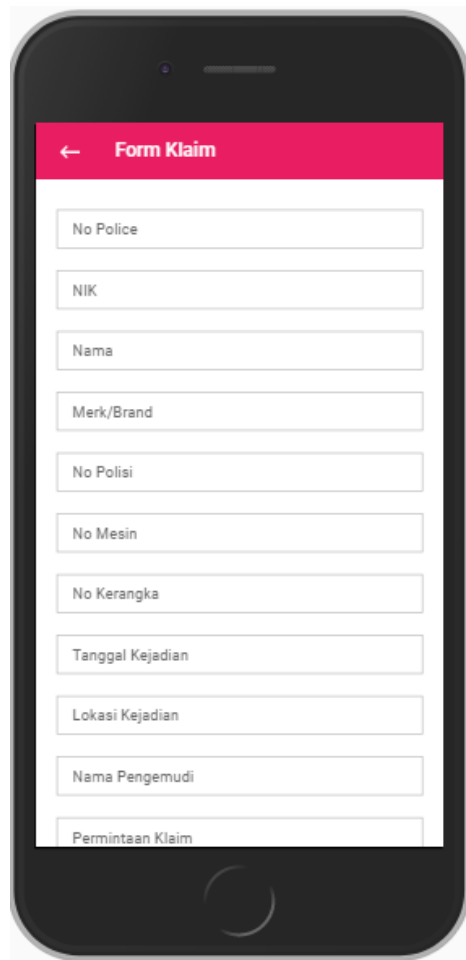
Berikut ini merupakan tampilan halaman awal aplikasi Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya. Pada tampilan ini terdapat slider serta text untuk mendeskripsikan kelebihan e-klaim serta terdapat 4 menu utama. Tampilan halaman login dapat dilihat pada gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Halaman Awal Aplikasi

4.1.2 Tampilan Halaman Laporan Klaim

Berikut ini merupakan tampilan halaman laporan klaim. Pada halaman ini terdapat sebuah form yang harus diisi oleh pelanggan saat ingin melakukan klaim. Pada form ini terdapat No Police, NIK, Nama Merk/Brand, No Polisi, No Mesin, No Kerangka, Tanggal Kejadian, Lokasi Kejadian, Pengeudi, Permintaan Klaim, serta Bukti Foto. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.2 :

The image shows a smartphone screen displaying a form titled "Form Klaim". The form consists of several input fields stacked vertically. The fields are labeled as follows: "No Police", "NIK", "Nama", "Merk/Brand", "No Polisi", "No Mesin", "No Kerangka", "Tanggal Kejadian", "Lokasi Kejadian", "Nama Pengemudi", and "Permintaan Klaim". Each field is a simple rectangular box with a light gray border. The form is set against a white background within a dark gray mobile device frame.

Gambar 4.2 Halaman Laporan Klaim

4.1.3 Tampilan Halaman Account

Berikut ini merupakan tampilan halaman mengenai account customer. Dapat dilihat pada gambar 4.3 :



Gambar 4.3 Halaman Data Account

4.1.4 Tampilan Halaman History

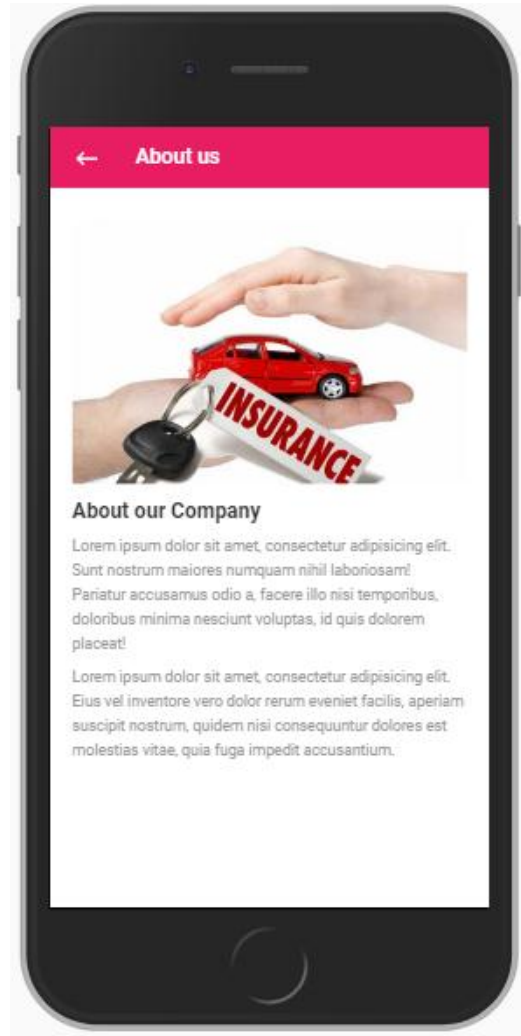
Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman history. Halaman ini terdapat list jumlah perbaikan atau klaim yang pernah dilakukan atau diajukan oleh pelanggan. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.4 :



Gambar 4.4 Halaman Histori

4.1.5 Tampilan Halaman About

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman about. Dapat dilihat pada gambar 4.5 :



Gambar 4.5 Halaman About

4.1.6 Tampilan Halaman Login Customer

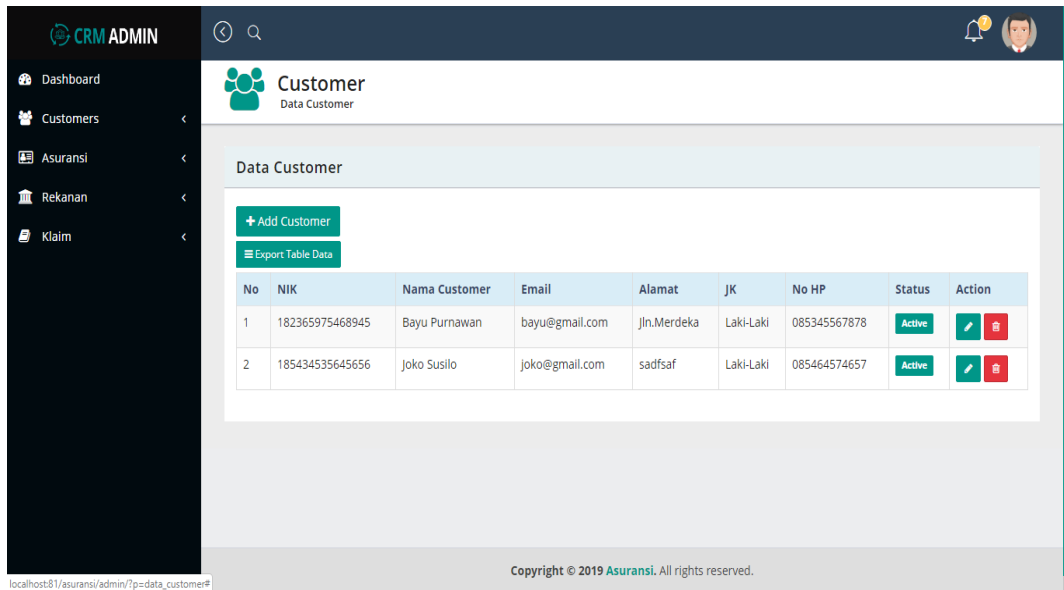
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman login customer. Halaman ini digunakan untuk melakukan proses validasi customer. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.6 :



Gambar 4.6 Halaman Halaman Login Customer

4.1.7 Tampilan Halaman Data Customer

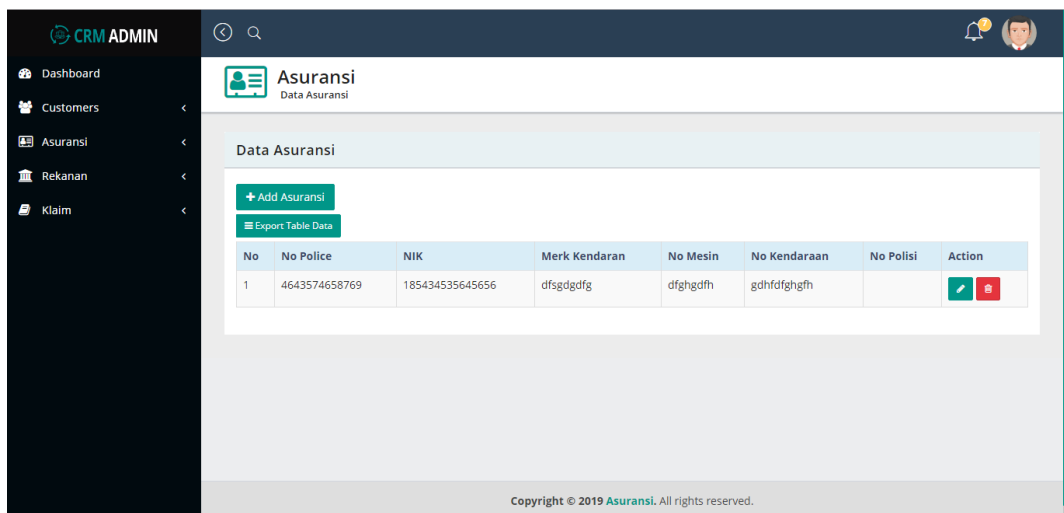
Dibawah ini merupakan tampilan dari data customer admin. Pada halaman ini admin dapat menambahkan , mengubah serta menghapus data customer. Dapat dilihat pada gamabr 4.7 :



Gambar 4.7 Halaman Data Customer

4.1.8 Tampilan Halaman Data Asuransi

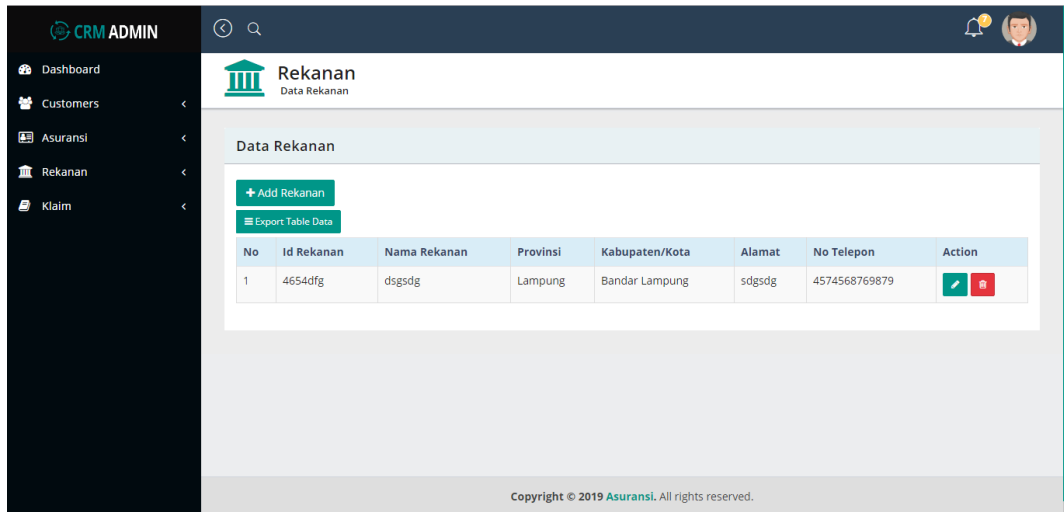
Dibawah ini merupakan tampilan data asuransi admin. Halaman ini digunakan untuk mengelola data asuransi. Admin dapat menambahkan atau menghapus data asuransi milik customer. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.8 :



Gambar 4.8 Halaman Data Asuransi

4.1.9 Tampilan Halaman Data Rekanan

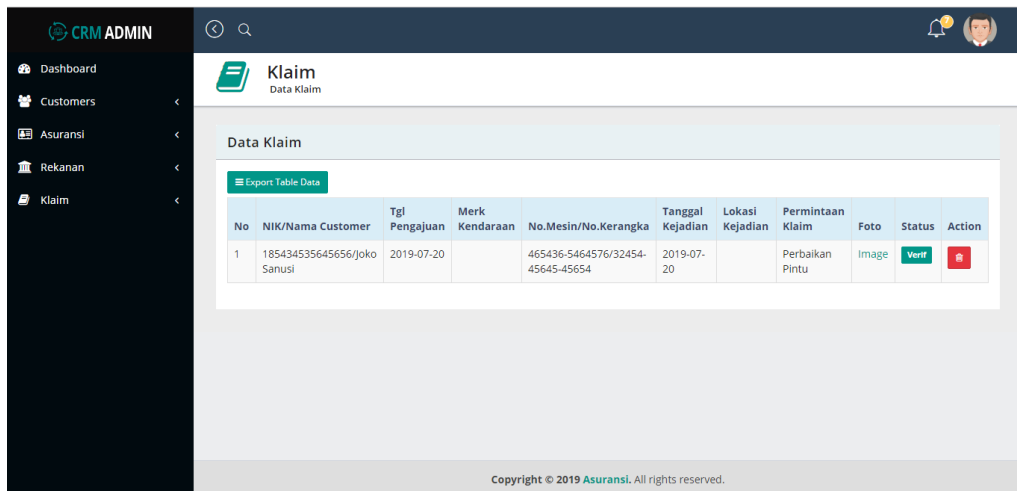
Dibawah ini merupakan tampilan halaman data rekanan pada admin. Halaman ini admin dapat mengelola rekanan atau bengkel yang bekerja sama dengan CV. Alfarina Karya. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Halaman Data Rekanan

4.1.10 Tampilan Halaman Data Klaim

Dibawah ini merupakan tampilan halaman data klaim pada admin. Halaman ini admin dapat melakukan verifikasi terhadap pengajuan klaim yang dilakukan oleh customer. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.10 :



Gambar 4.10 Halaman Data Klaim

4.2 Pengujian

Pengujian perangkat lunak berfungsi untuk menentukan apakah program berjalan sesuai dengan kebutuhan user. Dalam hal ini pengujian dilakukan dengan menghubungkan setiap entitas dari sistem sesuai dengan spesifikasi hardware dan software. Pengujian kinerja aplikasi hanya dilakukan terhadap aplikasi yang berkaitan dengan pemrosesan database dalam program Notepad++ dan database mysql. Adapun pengujian dilakukan dengan variasi banyaknya database yang harus di eksekusi. Selain itu kinerja dari perangkat lunak yang sangat terkait dengan kondisi konektivitas database yang digunakan. Setelah Xampp terinstal untuk sementara server yang digunakan adalah localhost. Pengaturan database dapat dilakukan melalui phpmyadmin yang berfungsi untuk membuat, merubah, dan menghapus database. Dengan fasilitas ini akan memudahkan dalam pembuatan database mysql karena tidak menggunakan perintah (syntax) manual sql.

4.3 Pembahasan

Perangkat lunak yang diimplementasikan telah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pada bagian analisis dan perancangan. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan masing-masing subsistem melakukan apa yang menjadi spesifikasi seperti telah ditanyakan dibagian hasil pengujian diatas, sehingga proses yang terjadi telah dengan prosedur yang dispesifikasikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah perangkat lunak elektronik klaim kendaraan berbasis android pada CV. Alfarina Karya yang memudahkan *customer* tanpa harus datang ke kantor.
2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan HTML5, CSS3, PHP, Android Studio dan MySQL sebagai databasenya.
3. Aplikasi ini dibangun berdasarkan dengan masalah yang ada dengan menggunakan metode prototype dan UML dalam analisis sistem.

5.2 Saran

Sesuai dengan permasalahan yang ada pada skripsi ini, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan pemilik bengkel atau rekanan ke dalam sistem.
2. Terdapat notifikasi yang *real-time* sehingga lebih cepat diproses.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin Ladjamudin. (2006). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arief, M.Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql. Yogyakarta: ANDI.
- Fitria., Azima, M. & Sulyono., 2018. TEKNOLOGI INFORMASI E-COMPLAINT. *Informatika*, Volume 18, p. 8.
- Hidayat, Rahmat. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian Website. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia
- Nazarudin. S. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Pressman R.S. , 2010, Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi), Yogyakarta: Andi.



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0201/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Genap TA.2018/2019
Program Studi S1 Teknik Informatika
REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan **Dosen Pembimbing Skripsi**.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
7. STATUTA IBI Darmajaya
8. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma pengajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 22 April 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto Sitom, M.M., Ph.D.
NIK. 00210800

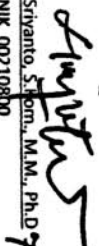
1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 Nomor : SK. 0201/DMI/DFIK/BAAK/IV-19
 Tanggal : 22 April 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
53	Praktion Nugroho	1511010098	Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di SMA N 6 Metro Berbasis Android	Yuni Arhiansyah, M.Kom
54	Amy Maya Indra	1511010120	Perangkat Lunak Solusi Cepat Matematika Mobile Learning Untuk Tingkat SMA Berbasis Android	
55	Muhammad Rizki Radhi	1711019004	Perangkat Lunak Sistem Tenaga Kerja PT Lautan Teduh Interniaga Berbasis Web	
56	Rian Putra Adhutama	1511010039	Sistem Pemilihan Peran Talent Start Up Dengan Menggunakan Metode Fuzzy Inference System (FIS) Sugeno Berbasis Android (Studi Kasus : Inkubator Bisnis dan Teknologi Darmajaya)	
57	Ihram Budi Kesuma Sinaga	1511010178	Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfaria Karya	
58	Darung Setya Budi	1511010027	Rancang Bangun Perangkat Lunak dalam Menentukan Pemilihan Lap Top dan E-Consultant Pada Konsumen Di Toko Komputer Dengan Menggunakan Fuzzy Inference System (FIS) Sugeno	
59	Budi Kristanto	1511010038	Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Android	Yuni Puspa Sari, S.Kom., M.Ti
60	Bintang Suryo Sadewo	1511010092	Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Spesifikasi Layout Properti Event Pada CV Anugrah Production Bandar Lampung Berbasis Android	
61	Mali Fakhrurozi	1711019006P	Aplikasi Virtual Tour Wisata Alam di kota Bandar Lampung berbasis Android	
62	Somy Bayu Kresna	1511019006	Web Mobile Learning Pada SMK Ma'arif Pringsewu	

A.N. Rektor IIB Darmajaya
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer


 Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
 NIK. 00210800



FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

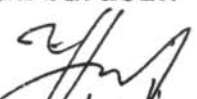
FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : Ilham BUDI Kesuma Sinaga .
 NPM : 1511010178
 PEMBIMBING I : Yuni Akhiansyah
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Perangkat lunak E-klaim Asuransi
 berbasis android pada cv. Alfarira Karya
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	10/5 2019	Penyempurnaan judul.	A-
2	17/5 2019	Semua judul.	A
3	12/6 2019	Revisi Bab 1 dan II	A
4	16/6 2019	Ace Bab 1 dan II	A-
5	19/6 2019	Bab III dan Ace	A
6	22/6 2019	Bab IV dan V	A
7	18/9/2019	Bab IV dan V - Ace	A
8			
9			
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung,
Ketua Jurusan


 (Yuni Akhiansyah)
 NIK. 556 802 1

```
<?php
    session_start();

    if (empty($_SESSION['username'])){
        header("location:login.php");
    }else{
        include"admin/aksi/koneksi.php";
        $email = $_SESSION['username'];
        $sql = mysqli_query($conn,"select * from tbl_customer where
email='$email'");
        $dt = mysqli_fetch_assoc($sql);
        $nik = $dt['nik'];
    }
?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="zxx">

<!-- Mirrored from rabonadev.online/atzona/home.html by HTTrack Website
Copier/3.x [XR&CO'2014], Mon, 17 Dec 2018 18:01:27 GMT -->

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <title>Aplikasi Asuransi</title>

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1
maximum-scale=1">

    <meta name="mobile-web-app-capable" content="yes">

    <meta name="HandheldFriendly" content="True">
```

```
<link rel="shortcut icon" href="img/favicon.png">

<link rel="stylesheet" href="css/font-awesome.min.css">
<link rel="stylesheet" href="css/materialize.min.css">
<link rel="stylesheet" href="css/slick.css">
<link rel="stylesheet" href="css/slick-theme.css">
<link rel="stylesheet" href="css/owl.carousel.css">
<link rel="stylesheet" href="css/owl.theme.css">
<link rel="stylesheet" href="css/owl.transitions.css">
<link rel="stylesheet" href="css/lightbox.min.css">
<link rel="stylesheet" href="css/animation.css">
<link rel="stylesheet" href="css/loading.css">
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<style type="text/css">
```

```
.section.service {
    background-color: #ffffff; }

.section.service .row.icon-service {
    margin-bottom: 0px; }

.section.service .content {
    background-color: #f6f6f6;
    border: 1px solid #e0e0e0;
    text-align: center;
```

```
border-radius: 5px;
-webkit-box-shadow: 0 2px 8px rgba(0, 0, 0, 0.08);
box-shadow: 0 2px 8px rgba(0, 0, 0, 0.08);
padding-bottom: 100%;
height: 0px;
width: 100%;
position: relative;
margin-bottom: 20px; }
```

```
.section.service .content .in-content {
width: 100%;
height: 100%;
display: table;
position: absolute; }
```

```
.section.service .content .in-content .in-in-content {
display: table-cell;
text-align: center;
vertical-align: middle;
padding: 15px; }
```

```
.section.service i {
font-size: 30px;
color: #342580;
margin-bottom: 5px; }
```

```
.section.service .content .in-content .in-in-content h5 {  
    font-weight: 600;  
    font-size: 10px; }  
  
</style>
```

```
</head>
```

```
<body class="animations">
```

```
<!-- loading -->
```

```
<div id="loading-home"></div>
```

```
<!-- end loading -->
```

```
<!-- navbar -->
```

```
<div class="navbar">
```

```
<div class="container">
```

```
<div class="home">
```

```
<a href="#" data-activates="slide-out-left"  
class="sidenav-control-left"><i class="fa fa-bars"></i></a>
```

```
</div>
```

```
<div class="site-title">
```

```
<h1>Asuransi</h1>
```

```
</div>
```

```
</div>
```



```

</div>

<!-- end navbar -->

<!-- panel control left -->

<div class="panel-control-left">
    <ul id="slide-out-left" class="side-nav collapsible" data-
collapsible="accordion">
        <li>
            <div class="photos">
                
                <h3><?php echo
$dt['nm_customer'];?></h3>
            </div>
        </li>
        <li class="first-list">
            <a href="index.php"><i class="fa fa-
home"></i>Home</a>
        </li>
        <li>
            <a href="form_klaim.php"><i class="fa fa-
file"></i>Laporan Klaim</a>
        </li>
        <li>
            <a href="histori.php"><i class="fa fa-window-
restore"></i>History</a>
        </li>

```

```
        <li>
            <a href="profile.php"><i class="fa fa-sign-
in"></i>Profile</a>
        </li>
        <li>
            <a href="aksi/logout.php"><i class="fa fa-power-
off"></i>Logout</a>
        </li>
    </ul>
</div>
<!-- end panel control -->

<!-- slider -->
<div class="slider-slick app-pages">
    <div class="slider-entry">
        <div class="overlay"></div>
        

        <div class="caption">
            <h2>Mudah</h2>
            <div class="line"></div>
            <p>Easy to Claim</p>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="slider-entry">
```

```

```

```
<div class="overlay"></div>
```

```
<div class="caption">
```

```
<h2>Cepat</h2>
```

```
<div class="line"></div>
```

```
<p>Fast The Solve Problem</p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="slider-entry">
```

```

```

```
<div class="overlay"></div>
```

```
<div class="caption">
```

```
<h2>Terpercaya</h2>
```

```
<div class="line"></div>
```

```
<p>Thrust In Indonesian</p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<!-- end slider -->
```

```
<!-- SERVICE -->
```

```
<div class="section service">
```

```
<div class="container">
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col s12">
  <div class="section-title">
    <span class="theme-secondary-color">Menu</span> Utama
  </div>
</div>
</div>
</div>
<div class="row icon-service">
  <a href="form_klaim.php"><div class="col s6 m6 l2">
    <div class="content">
      <div class="in-content">
        <div class="in-in-content">
          
          <h5>Laporan Klaim</h5>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div></a>
<a href="profile.php"><div class="col s6 m6 l2">
  <div class="content">
    <div class="in-content">
      <div class="in-in-content">
        
        <h5>Account</h5>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

</div>

</div>

<div class="col s6 m6 l2">

<div class="content">

<div class="in-content">

<div class="in-in-content">

<h5>History</h5>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="col s6 m6 l2">

<div class="content">

<div class="in-content">

<div class="in-in-content">

<h5>About</h5>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

```
<!-- footer -->
```

```
<footer>
```

```
    <div class="ft-bottom">
```

```
        <span>Copyright © All Rights Reserved </span>
```

```
    </div>
```

```
</footer>
```

```
<!-- end footer -->
```

```
<!-- script -->
```

```
<script src="js/jquery.min.js"></script>
```

```
<script src="js/materialize.min.js"></script>
```

```
<script src="js/slick.min.js"></script>
```

```
<script src="js/owl.carousel.min.js"></script>
```

```
<script src="js/fakeloader.min.js"></script>
```

```
<script src="js/ansition.js"></script>
```

```
<script src="js/loading.js"></script>
```

```
<script src="js/custom.js"></script>
```

```
</body>
```

```
<!-- Mirrored from rabonadev.online/atzona/home.html by HTTrack Website  
Copier/3.x [XR&CO'2014], Mon, 17 Dec 2018 18:02:14 GMT -->
```

```
</html>
```