

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSEETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR TABLE.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Strategis	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Asuransi	6
2.1.1 Klaim Customer	6
2.2 Sistem	8
2.2.1 Komponen Sistem	8
2.3 Informasi	9
2.4 Sistem Informasi	9
2.5 Perancangan Sistem	10
2.5.1 Use Case Diagram	11
2.5.2 Activity Diagram	11
2.5.3 Class Diagram	12
2.5.4 Sequence Diagram	12
2.5.5 State Chart Diagram	12




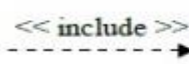
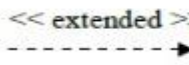
2.6	Metode <i>Prototype</i>	12
2.7	<i>PIECES</i>	15
2.8	<i>XAMPP</i>	19
BAB III.....		20
METODE PENELITIAN.....		20
3.1	Rencana Penelitian	20
3.2	Gambaran Umum	22
3.2.1	Tempat Penelitian	23
3.2.2	Visi dan Misi	23
3.3	Kerangka Berpikir	23
3.4	<i>Listen to Customer</i>	25
3.5	Metode Pengumpulan Data	25
3.5.1	Observasi	25
3.5.2	Studi Pustaka	25
3.6	Proses Bisnis Berjalan	30
3.7	Proses Bisnis Sistem Usulan	31
3.8	Metode Analisi <i>PIECES</i>	32
3.9	Solusi Permasalahan	35
3.10	Analisis Kebutuhan	35
3.10.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.10.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	36
3.11	Analisis Perancangan Sistem	37
BAB IV.....		49
PEMBAHASAN.....		49
4.1	<i>User Interface</i>	49
4.2	Metode <i>Black Box</i>	54
BAB V KESIMPULAN.....		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian.....		61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Evolutionary Prototype</i>	13
Gambar 2 <i>Requirment Prototype</i>	14
Gambar 3 Kerangka Berpikir	24
Gambar 4 Proses Bisnis Berjalan	30
Gambar 5 Proses Bisnis Usulan	32
Gambar 6 <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	38
Gambar 8 <i>Activity Diagram Login</i>	39
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i>	40
Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Klaim	41
Gambar 11 <i>Activity Diagram Tracking</i> Klaim.....	42
Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Validasi Klaim.....	43
Gambar 13 <i>Class Diagram</i> Klaim Asuransi	44
Gambar 14 <i>Squence</i> Pengajuan Klaim	45
Gambar 15 <i>Squence Diagram Tracking</i> Status.....	46
Gambar 16 <i>Component Diagram</i>	47
Gambar 17 <i>Deployment Diagram</i>	48
Gambar 18 Halaman <i>Login</i> Admin	49
Gambar 19 Halaman <i>Login</i> Nasabah	50
Gambar 20 Halaman Daftar Nasabah.....	51
Gambar 21 Halaman <i>List</i> Klaim Nasabah	51
Gambar 22 Halaman <i>List</i> Klaim Admin.....	52
Gambar 23 Halaman <i>Input</i> Klaim Nasabah.....	53
Gambar 24 Halaman Detail Klaim Nasabah	53
Gambar 25 Halaman Detail Klaim Admin	54






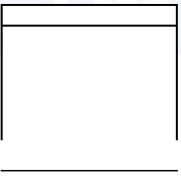
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case*


SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan.
	Use Case	Peringkat Tertinggi dari fungsional yang dimiliki sistem.
	Relasi Asosiasi	Relasi yang terjadi antara aktor dengan use case biasanya berupa asosiasi.
	Include Relationship	Relasi cakupan memungkinkan suatu use case untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case yang lainnya
	Extends Relationship	Memungkinkan suatu use case memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsional yang disediakan use case yang lainnya.

2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol <i>Activity Diagram</i>			
no	Gambar	Nama	Keterangan

1.		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan/ <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan dan percabangan / <i>fork dan join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

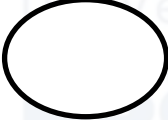
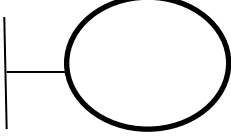
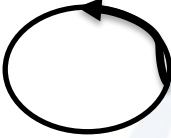

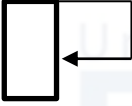


3. Simbol *Class Diagram*

no	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Association</i>	Hubungan antar kelas dengan makna umum, asosiasi





			biasanya juga disertai dengan multiplicity.
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
4		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
5		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
6		<i>Aggregation</i>	Hubungan antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole part</i>)
7		<i>Composition</i>	Hubungan antar kelas induk yang memiliki sifat yang sama dengan kelas anak (komposisi/ <i>part of</i>)

4. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
--------	------------

	<p>Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.</p>
	<p>Boundary Class, berisi kumpulan kelas yang menjadi interface atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan formentry dan form cetak</p>
	<p>Control class, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.</p>
	<p>Message, simbol mengirim pesan antar class.</p>
	<p>Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
	<p>Activation, activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.</p>
	<p>Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>

5. Simbo *StateChart* Diagram

Notasi	Penjelasan
	State, digambarkan berbentuk segi empat dengan sudut membulat dan memiliki nama sesuai kondisinya saat itu
	awal (start), digunakan untuk menggambarkan awal dari kejadian dalam suatu diagram statechart
	Titik akhir (end), digunakan untuk menggambarkan akhir dari kejadian dalam suatu diagram statechart
[guard]	Guard, yang merupakan syarat terjadinya transisi yang bersangkutan
	Point, digunakan untuk menggambarkan apakah akan masuk (entry point) ke dalam state atau akan keluar (exit point)
<i>event</i>	Event, digunakan untuk mendeskripsikan kondisi yang menyebabkan sesuatu pada state

DAFTAR TABLE

Table 1 Rencana Penelitian PT Asuransi Sinar Mas	21
Table 2 Penelitian Terdahulu	26
Table 3 <i>PIECES</i>	33
Table 4 Kebutuhan Fungsional	36
Table 5 Black Box	54