

Rancangan Aplikasi Asuransi Kendaraan pada PT Jasaraharja Putera

Erika Putri
Sistem Informasi Akuntansi
erikaputri@gmail.com

Abstrak

PT Jasaraharja Putera adalah perusahaan yang memberikan pelayanan asuransi dan memiliki tugas pokok memberikan perlindungan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dalam hal ini asuransi memberikan jaminan berupa penggantian financial kepada nasabahnya. Peningkatan minat masyarakat dalam asuransi jiwa mendorong perusahaan untuk dapat memberikan pelayanan yang cepat yang tepat serta tidak berbelit-belit. PT Jasaraharja Putera dalam proses pencatatan polis nasabah, penerbitan polis dan pengajuan klaim asuransi kendaraan sudah terkomputerisasi yaitu menggunakan aplikasi Microsoft office excel. Namun sering terjadi permasalahan dalam hal penginputan data polis nasabah (pendaftaran) apabila ada satu nasabah yang mengasuransikan kendaraannya lebih dari satu kendaraan, pembuatan polis (cetak polis) dan pengajuan klaim serta pembuatan laporan klaim, sehingga data yang dihasilkan kurang efisien yang pada akhirnya memakan waktu yang lama dalam penginputan data polis nasabah, pembuatan polis (cetak polis), dan pengajuan klaim serta pembuatan laporan. Dengan pengembangan sistem yang baru menggunakan bahasa pemrograman java Netbeans IDE8.0.1 dan menggunakan database MySQL diharapkan dapat mempermudah dalam hal penginputan calon nasabah, pembuatan polis (cetak polis) serta pengajuan klaim melalui aplikasi yang telah dibuat, serta mempermudah dalam menyediakan laporan perhitungan klaim yang dibutuhkan oleh pimpinan.

Kata kunci : Polis, Klaim, Asuransi Kendaraan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dibidang informasi mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan instansi atau perusahaan tersebut (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018). Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan perusahaan khususnya dalam hal pencatatan calon nasabah pemegang polis asuransi kendaraan yang memberi dukungan terhadap kinerja disuatu perusahaan serta meningkatkan kegiatan pelayanan (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020). Berdasarkan pada penguraian diatas pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas penelitian merupakan hal yang cukup penting (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018). Oleh karena itu, sangat penting bagi suatu instansi untuk mengembangkan sistem yang dapat mempermudah dalam mengolah dan memproses suatu data untuk menghasilkan informasi yang tepat guna (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020).

Pada perusahaan yang sudah berkembang dan banyak melakukan pencatatan diperlukan sebuah sistem informasi yang mudah dioperasikan untuk membantu kinerja karyawan disuatu perusahaan, serta dapat memberikan dukungan data yang tepat dan akurat (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017).

PT Jasaraharja Putera dalam proses pencatatan nasabah, penerbitan polis dan pengajuan klaim asuransi kendaraan sudah terkomputerisasi yaitu menggunakan aplikasi microsoft officeexcel (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021). Masalah yang sering terjadi adalah pada saat penginputan data nasabah yang dilakukan secara berulang-ulang, apabila ada satu nasabah mengasuransikan kendaraannya lebih dari satu, penerbitan polis dan pada saat pengajuan klaim, sehingga data yang dihasilkan kurang efisien yang pada akhirnya dapat memakan waktu lama dalam penginputan data nasabah, penerbitan polis dan pengajuan klaim asuransi kendaraan (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007).

Sehubungan dengan masalah yang terjadi saat ini, maka PT Jasaraharja Putera berusaha menyajikan informasi pencatatan nasabah, penerbitan polis dan pengajuan klaim asuransi secara cepat dan tepat dengan mengembangkan sistem informasi yang lebih efisien (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018). Karena penggunaan komputer dalam sistem informasi merupakan keharusan untuk memperlancar aktivitas-aktivitas dalam perusahaan supaya pelaksanaan dapat lebih cepat dan akurat. Oleh sebab itu penulis membuat Laporan Akhir Studi ini yang berjudul “Sistem Informasi Asuransi Kendaraan Pada PT Jasaraharja Putera” (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berintraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020).

Sistem Akuntansi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Aldino & Sulistiani, 2020), (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019).

Sistem Informasi

Sistem akuntansi pembelian adalah sistem yang digunakan didalam perusahaan untuk pengadaan barang yang diperlukan perusahaan (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021). Aktivitas pembelian dalam sistem akuntansi pembelian meliputi semua kebutuhan yang dibutuhkan perusahaan. Pembelian merupakan bagian dari sistem yang mendukung kegiatan dalam sebuah perusahaan untuk menentukan dan mempertahankan jumlah barang agar perusahaan dapat berjalan baik (Siregar & Utami, 2021), (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021).

Bagan Alir Dokumen (*Document Flowchart*)

Bagan alir dokumen (*Document Flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*Form Flowchart*) atau *Paperwork Flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari

laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusanya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan didalam bagan alir sistem (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021).

Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*)

Diagram arus data merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan suatu arus data dari sebuah sistem. Diagram arus data merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017).

Entity Relationship Diagram (*ERD*)

Model *entity relationship diagram* (ERD) berisi komponen-komponen himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempersentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tunjau, dan digambarkan dengan lebih sistematis menggunakan *entity relationship diagram* (ERD) dengan notasi simbol (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.).

Waterfall

Model SDLC air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurutdimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019).

Java NetBeans IDE 8.0.2

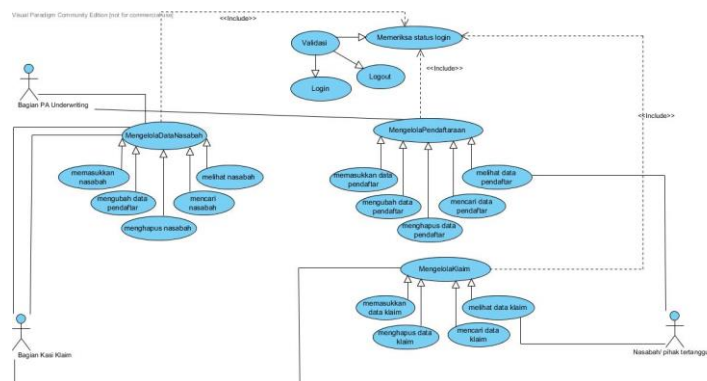
Pada saat ini terdapat banyak sekali bahasa pemrograman, salah satu Bahasa pemrograman adalah java. Java merupakan bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer. Bahasa pemrograman ini dibuat oleh james gosling saat masih bergabung di sun microsystems, dimana saat ini merupakan bagian dari Pracle yang dirilis pada tahun 1995 (Ramdan & Utami, 2020).

MySQL

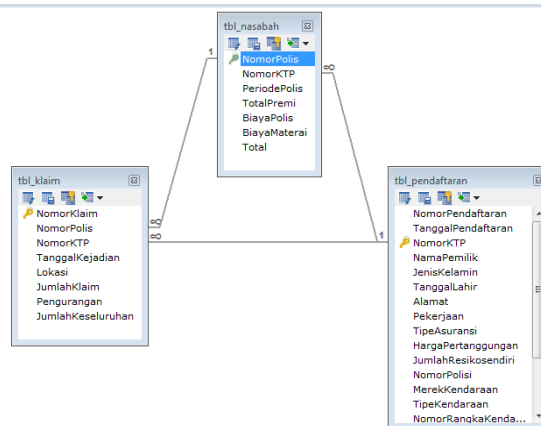
MySQL merupakan software yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain itu tentu saja bentuk kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020).

METODE

Use case



Gambar 1 Use case Diagram



Gambar 2 Relasi Tabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

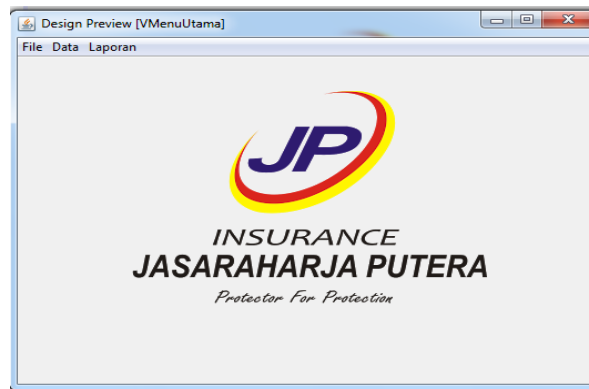
Implementasi

Menggunakan sistem merupakan tahap mengoperasikan sistem. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah sistem selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap petugas yang akan menggunakan sistem, dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi, posisi dan tugas setiap fungsi.

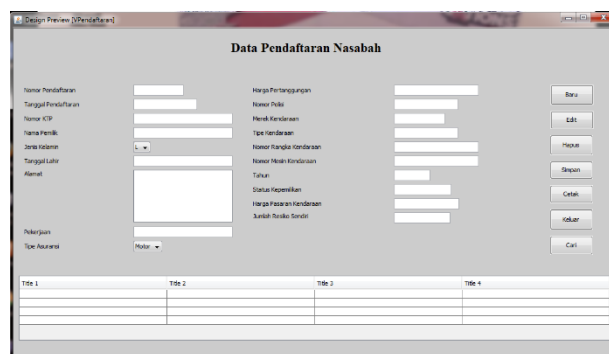
Tampilan Interface



Gambar 3 Tampilan Login



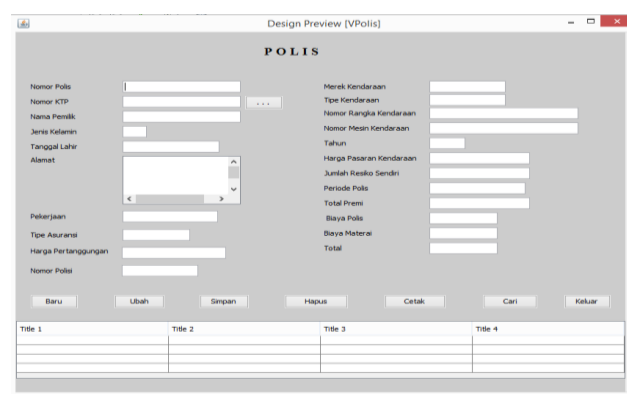
Gambar 4 Tampilan Utama



Gambar 5 Tampilan Halaman Form Data Nasabah



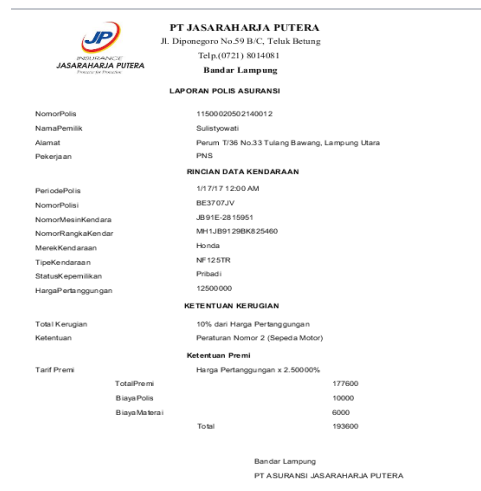
Gambar 6 Tampilan Form Polis



Gambar 7 Tampilan Form Klaim



Gambar 8 Tampilan Form Cetak



Gambar 9 Tampilan Laporan Pembelian

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dalam penulisan laporan tugas akhir studi ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi asuransi kendaraan pada PT Jasaraharja Putera yang menggunakan perangkat lunak Netbeans 8.0.1 serta MySQL sebagai databasenya, diharapkan dapat mempermudah dalam pengaksesan informasi yang dibutuhkan serta pembuatan laporan polis nasabah dan laporan klaim yang akan diserahkan kepada pimpinan. Sistem yang dirancang mempunyai hak akses tersendiri oleh masing-masing bagian serta dapat mempermudah dalam menginput data Pendaftaran, data Nasabah, serta data klaim yang langsung dapat dicetak. Selain itu, sistem juga dapat melakukan pencarian data yang dibutuhkan.

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS' INTERESTING WITH ENGLISH TEXT*. 11(3), 1–12.
- Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>

- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH : PROSIDING* *Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil.* 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH.* 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN* *Abstrak.* 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of.* 2, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *THE CORRELATION BETWEEN COGNITIVE READING STRATEGIES AND STUDENTS ' ENGLISH PROFICIENCY TEST.* 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film.

- 2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC), 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.233>
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in 'The Necklace 'La Parure'' Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustaka, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pemadam api. 2007(Snati)*, 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuo's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis

- Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). *Penerapan Teknik Mind Mapping , Impersonating dan Questionning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka*. 02(01), 33–39.
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9.
<http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.