BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital yang telah dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa *"revolusi"*nya. Pada awal tahun 1970-an, teknologi PC (Personal Komputer) mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti *minicomputer*. Tidak seperti halnya pada era komputerisasi ketika komputer hanya menjadi "milik pribadi" devisi EDP perusahaan, diera teknologi informasi setiap individu di organisasi dapat memanfaatkan kecanggihan komputer, seperti untuk mengolah *database*, *spreadsheet*, maupun *data processing (end user computing)*. Pada awal tahun 1980 mulai diperkenalkan era sistem informasi. Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu. Dalam sistem informasi diperlukannya klasifikasi alur informasi, hal ini disebabkan keanekaragaman kebutuhan akan suatu informasi oleh pengguna informasi. Kriteria dari sistem informasi antara lain, fleksibel, efektif dan efisien.

PT (Persero) Asuransi Ekspor Indonesia (ASEI) adalah salah satu pendukung pengembangan ekspor non-migas nasional. Dalam menjalankan bidang usahanya, ASEI membutuhkan sistem komputerisasi yang dapat

mendukung semua kegiatan perusahaan, terutama dalam pembuatan *underwriting* (proses menganalisa reisiko-risiko baik secara *financial* maupun *non financial* yang timbul akibat ketidak mampuan *principal* atas asuransi dalam kontrak) dan pencetakan *polis* (surat jaminan atau sertifikat dari pihak penanggung (*surety*) kepada tertanggung (*obligee*) untuk menjamin atau menanggung risiko yang mungkin terjadi terhadap pihak tertanggung). Kendalanya adalah pembuatan *underwriting* dan pencetakan *polis* masih dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Word*. Begitu juga dengan data *principal* dan data *obligee (receiver)* sendiri yang masih di *input* dengan cara manual. Hal ini mempersulit perusahaan karena perusahaan harus mengecek satu persatu *underwriting* yang telah dibuat agar tidak terdapat *underwriting* yang sama. Dan data-data yang dibutuhkan masih berupa dokumen-dokumen yang sewaktu-waktu bisa berubah, hilang atau rusak. Sehingga informasi yang dibutuhkan tidak akurat dan *efisien.*

Berdasarkan wawancara dengan pihak ASEI, ASEI membutuhkan suatu sistem informasi yang lebih akurat dan cepat untuk membuat *underwriting* yang memerlukan data *principal* dan *obligee* dengan tepat. Selain itu waktu yang dibutuhkan untuk membuat *underwriting* akan lebih *efisien* dibanding dengan menggunakan *Microsoft Word.* Berdasarkan pertimbangan tersebut maka dibuatlah **“PROGRAM APLIKASI UNDERWRITING DAN PENCETAKAN POLIS SURETY BOND PADA PT. ASEI (ASURANSI EKSPOR INDONESIA) CABANG BANDUNG”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan yang dijadikan objek penelitian adalah :

“Bagaimana membangun Program Aplikasi Underwriting dan Pencetakan Polis Surety Bond Pada PT. ASEI (Asuransi Ekspor Indonesia) Cabang Bandung.”

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun program aplikasi underwriting dan pencetakan polis surety bond pada PT. ASEI (Asuransi Ekspor Indonesia) Cabang Bandung.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membantu bagian operasional dalam proses pengolahan data *principal* dan *obligee* melalui sistem komputerisasi.
2. Untuk mengurangi kesalahan bagian operasional dalam pembuatan *underwiting* dan *polis surety bond*, yang masih dilakukan dengan menggunakan *microsoft word* pada sistem yang sedang berjalan.
3. Mempercepat waktu bagian operasional dalam pembuatan *underwriting* dan pencetakan *polis.*

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa batasan-batasan masalah antara lain :

1. Data yang diolah berupa data jaminan, data nasabah, data pengurus nasabah, data keuangan nasabah, data *obligee.*

2. Keluaran yang dihasilkan berupa *underwriting* dan *polis*
3. *Software* pembangunnya menggunakan *Visual Basic* 6.0 dengan DBMS yang digunakan adalah *Microsoft Access*.
4. Hanya mencakup pembuatan *underwriting* dan *polis* pada bidang *surety bond* (penjaminan).
5. Nasabah yang dijamin ASEI merupakan perusahaan bukan perorangan
6. Model proses yang digunakan adalah *Data Flow Diagram* (DFD) dan memodelkan data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah:

1. *Interview* atau wawancara

   Yaitu wawancara langsung dengan karyawan khususnya bagian operasional yang menangani underwriting dan polis.

2. Pengamatan atau *Observasi*

   Yaitu dengan cara melihat langsung cara pembuatan underwriting dan pencetakan polis.

3. *Study literatur*

   Yaitu mengumpulkan data-data dengan cara mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan masalah.

4. Adapun metode yang digunakan adalah metode *waterfall* model CLC (*Classic Life Cycle*) yang meliputi :

   1. *Identifikasi requirement*

Yaitu kegiatan yang dilakukan dalam pendefinisian kebutuhan-kebutuhan user yang diperlukan dalam perangkat lunak.

2. *Analisis*

   Yaitu kegiatan dalam mempelajari secara detail suatu permasalahan

3. *Design*

   Yaitu kegiatan yang dilakukan dalam perancangan perangkat lunak.

4. *Coding*

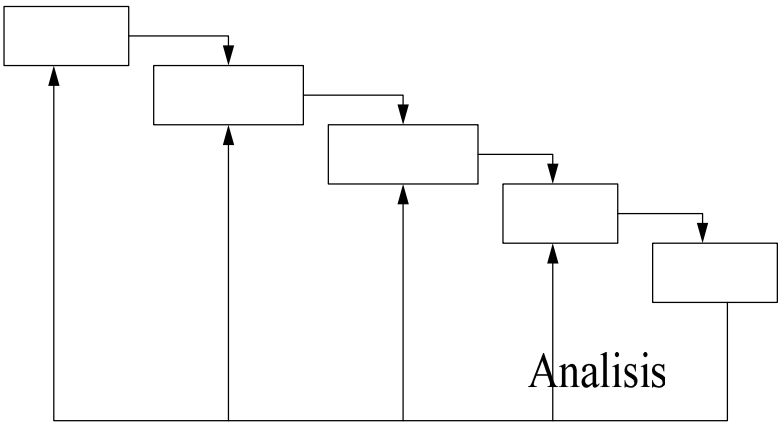
   Yaitu kegiatan pemrograman perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

   Yaitu kegiatan pengujian dalam perangkat lunak yang siap digunakan, apakah telah sesuai dengan kebutuhan user serta untuk mengetahui apabila ada kesalahan program.

6. *Maintenance* atau Pemeliharaan

   Yaitu kegiatan penerapan dan pemeliharaan perangkat lunak yang telah dibuat.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan gambaran secara umum yang melatar belakangi masalah, identifikasi dan batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian serta sistematika penulisannya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan *company profile* perusahaan yang mencakup sejarah perusahaan dan struktur organisasi perusahaan. Selain itu bab ini berisikan landasan teori yang mencakup teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan pembangunan sistem yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan analisis yang dilakukan penulis untuk dapat merealisasikan perangkat lunak yang di rancang. Serta tahapan-tahapan perancangan

Diagram konteks, DFD dan analisis basis data seperti ERD dan kamus data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisikan tahapan penerapan perangkat lunak yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman berupa *coding*. Bab ini juga berisi pengujian perangkat lunak yang telah dibuat, sehingga bebas dari kesalahan program dan sesuai dengan keinginan user.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini dikemukakan kesimpulan yang di dapat dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan ini, maka pada bab ini juga dikemukakan saran-saran yang diharapkan bermanfaat sesuai dengan maksud dan tujuan dari tugas akhir ini.