BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Dalam ruang lingkup perkembangan sistem komputer, analisis sistem adalah suatu ilmu yangmempelajari beberapa aplikasi, biasanya untuk mendapatkan sistem yang baru.

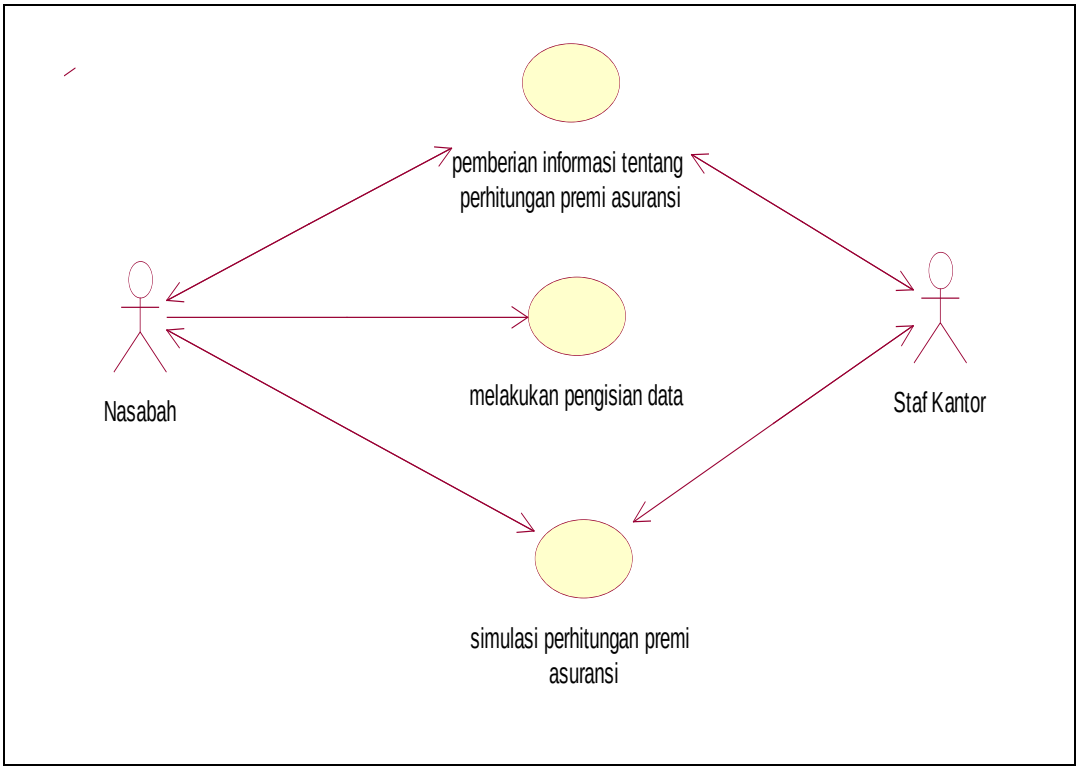
Analisis sistem bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dibuat berdasarkan masukan dari pihak-pihak dan juga pengalaman analis yang berkepentingan dengan sistem tersebut, mengetahui alasan mengapa sistem tersebut diperlukan, merumuskan kebutuhan-kebutuhan dari sistem tersebut untuk mereduksi sumber daya yang berlebih serta membantu merencanakan penjadwalan pembentukan sistem, meminimalisir distorsi-distorsi yang mungkin terdapat di dalam sistem tersebut sehingga fungsi yang terdapat di dalam sistem tersebut bekerja secara optimal pada AJB Bumiputera 1912.

4.1.1. Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun sistem yang sedang berjalan pada AJB Bumiputera saat ini dalam proses perhitungan premi asuransi yaitu nasabah mendatangi kantor AJB Burniputera 1912 Cabang Garut atau dengan cara agen mendatangi nasabah untuk melakukan transaksi premi asuransi.

4.1.1.1.*Use Case Diagram* yang Sedang Berjalan

Use Case merupakan gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram Use Case menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Berikut adalah gambar model *Use Case Diagram* yang sedang berjalan :

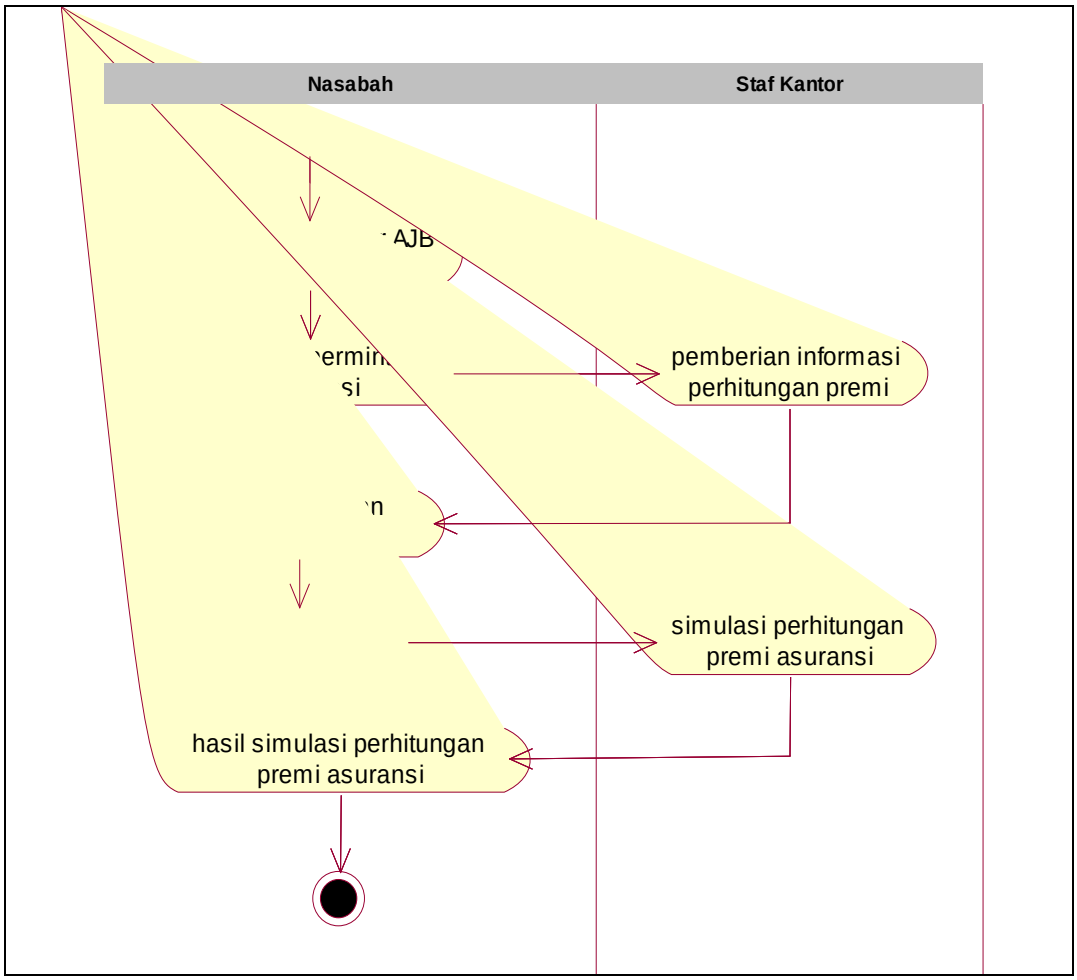


Gambar 4.1 Usecase Diagram Simulasi Perhitungan Premi Yang Berjalan Pada AJB Bumiputera 1912.

4.1.1.2.*Activity Diagram* yang Sedang Berjalan

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state*

adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour* internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *Use Case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *Use Case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Berikut adalah *Activity Diagram* yang sedang berjalan:



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Simulasi Perhitungan Premi Yang Sedang Berjalan Pada AJB Bumiputera 1912.

Deskripsi proses:

1. Calon nasabah mendatangi kantor AJB Bumiputera 1912 cabang garut untuk melakukan perhitungan premi asuransi.
2. Kemudian calon nasabah melakukan permintaan untuk mengetahui perhitungan premi asuransi mitra beasiswa kepada staf kantor yang bertugas di AJB Bumiputera 1912.
3. Selanjutnya staf kantor dari AJB Bumiputera menerima permintaan untuk perhitungan premi asuransi mitra beasiswa dari calon nasabah.
4. Setelah itu staf kantor AJB Bumiputera melakukan pengisian data untuk perhitungan premi asuransi yang diminta oleh calon nasabah dengan menanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan perhitungan premi asuransi misalkan dengan menanyakan berapa jumlah nilai investasi yang akan dipertanggungkan, cara pembayaran yang diinginkan oleh calon nasabah, usia penanggung dan usia anak yang ditanggung dan lain sebagainya.
5. Setelah staf kantor AJB Bumiputera tersebut melakukan pencatatan data, staf kantor ABJ Bumiputera tersebut kemudian melakukan perhitungan premi asuransi sesuai dengan data yang telah dicatat.
6. Setelah staf kantor AJB Bumiputera melakukan perhitungan premi asuransi maka hasil dari perhitungan permi asuransi yang diminta oleh calon nasabah tersebut akan di jelaskan kepada calon nasabah sebagai info hasil perhitungan premi asuransi mitra beasiswa.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah gambaran, perancangan dan pembuatan skema atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi dan tujuan. Elemen-elemen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada user. Dalam pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang ada, baik secara keseluruhan maupun memperbaiki sistem yang telah ada.

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan, mulai dari sistem diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Bila sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan-permasalahan yang kritis serta dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ketahap yang pertama yaitu perencanaan sistem. Siklus ini disebut juga dengan siklus hidup suatu sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Setelah menganalisis *system* yang sedang berjalan saat ini, penulis melihat masih adanya kesulitan untuk menghitung premi asuransi sehingga perlu adanya suatu Simulasi Perhitungan Premi asuransi untuk membantu nasabah dalam menghitung premi asuransi yang harus dikeluarkan.

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi simulasi perhitungan premi asuransi ini adalah ;

1. Membuat *system* baru mengenai Simulasi Perhitungan Premi asuransi dengan platform android.
2. Dengan adanya aplikasi Simulasi Perhitungan Premi asuransi berplatform android ini para nasabah dapat menghitung premi asuransi yang harus dikeluarkan.
3. Selain dapat digunakan langsung oleh nasabah aplikasi ini juga dapat dipakai oleh agen sebagai media promosi untuk merekrut lebih banyak lagi nasabah.

3.2.2 Gambaran Umum Sistem Usulan

Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi asuransi yang di rancang ini menggunakan aplikasi berbasis *android mobile application*. Pada dasarnya sistem ini dibuat untuk memudahkan nasabah dalam menghitung premi asuransi yang harus dikeluarkan baik dalan jangka waktu triwulan, semeteran, maupun tahunan. Sistem ini merupakan sistem yang akan diusulkan, sehingga membutuhkan manajemen sistem yang baik, agar sistem menjadi dinamis. Adapun gambaran umum yang diusulkan adalah :



Gambar 4.3 Gambaran Umum Perancangan Alur Sistem

4.3. Perancangan yang Diusulkan

4.3.1. Model Perancangan *Use Case Business System*

Perancangan dideskripsikan dengan menggunakan *Use Case Business Diagram, Class Diagram, Skenario Use Case Business, Sequence Diagram, Collaboration Diagram,* dan *Component Diagram.* Pada bab ini akan dilakukan perancangan aplikasi dengan menggunakan *Use Case Business Diagram, sequence diagram, collaboration diagram,* kemudian dilanjutkan dengan perancangan antar muka.

4.3.2. Definisi *Actor Business*

Aktor yang terlibat dalam Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi Asuransi AJB Bumiputera 1912 Cabang Garut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Definisi *Actor Business*

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pengguna	1. Menjalankan aplikasi Simulasi Perhitungan Premi 2. Tampil List Menu 3. Pilih List Menu Jiwa Perseorangan 4. Pilih List Menu Simulasi Perhitungan 5. Pilih List Menu Informasi 6. Exit

4.3.3. Deskripsi *Use Case*

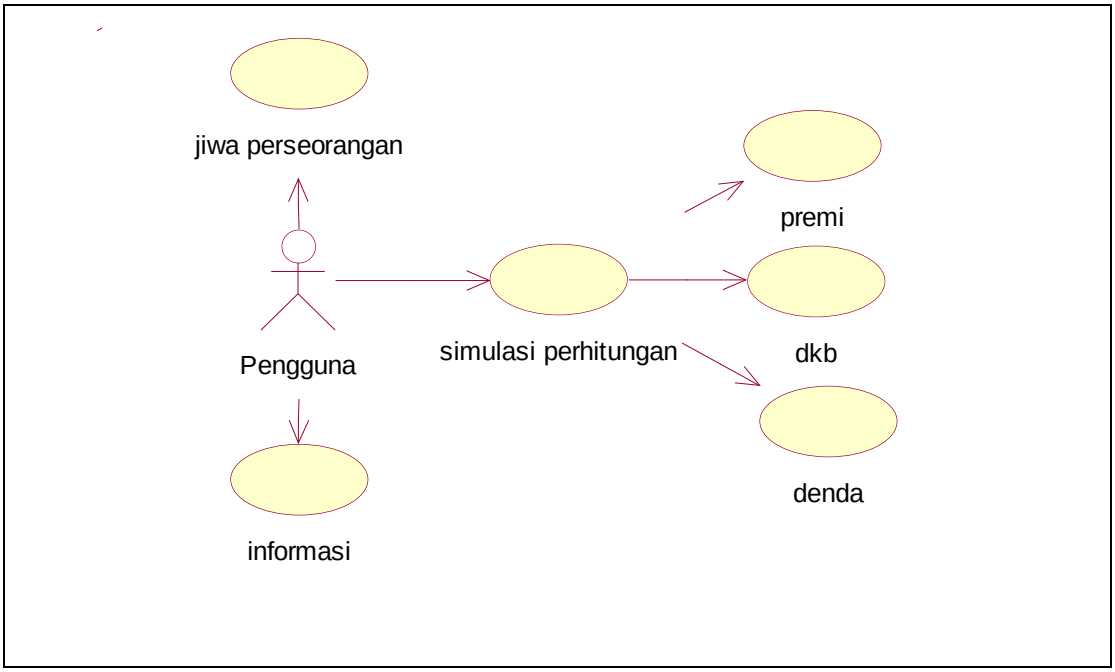
Deskripsi *Use Case* merupakan penjelasan dari *Use Case* atau proses-proses yang berlangsung di dalam Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi asuransi pada AJB Bumiputera 1912 Cabang Garut. Adapun deskripsi dari *Use Case* Perancangan Aplikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case*

No	*Use Case*	Deskripsi
1	Jiwa Perseorangan	Menampilkan berbagai informasi mengenai Info Mitra Beasiswa, Info Premi, Info DKB dan Info Denda secara garis besar yang ada di AJB Bumiputera 1912.
2	Simulasi Pergitungan	Merupakan simulasi dari perhitungan baik Premi, Dana Kelangsungan Belajar maupun Denda. Dimana perhitungan premi dilakukan baik secara triwulan, semeteran, maupun tahunan maupun dan perhitungan Dana Kelangsungan Belajar yang akan diberikan pada anak yang diasuransikan jika tertanggung meninggal dunia sesuai dengan usia masuk beserta perhitungan Denda yang di hitung dari tanggal asuransi hingga saat tanggal perhitungan dilakukan.
3	Informasi	Menampilkan informasi mengenai cara penggunaan aplikasi dan informasi tentang aplikasi itu sendiri

4.3.4. UseCase Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi Asuransi Pada AJB Bumiputera 1912 Cabang Garut.

Diagram Use Case aplikasi Simulasi Perhitungan Premi asuransi pada AJB Bumiputera 1912 Cabang Garut adalah sebagai berikut:



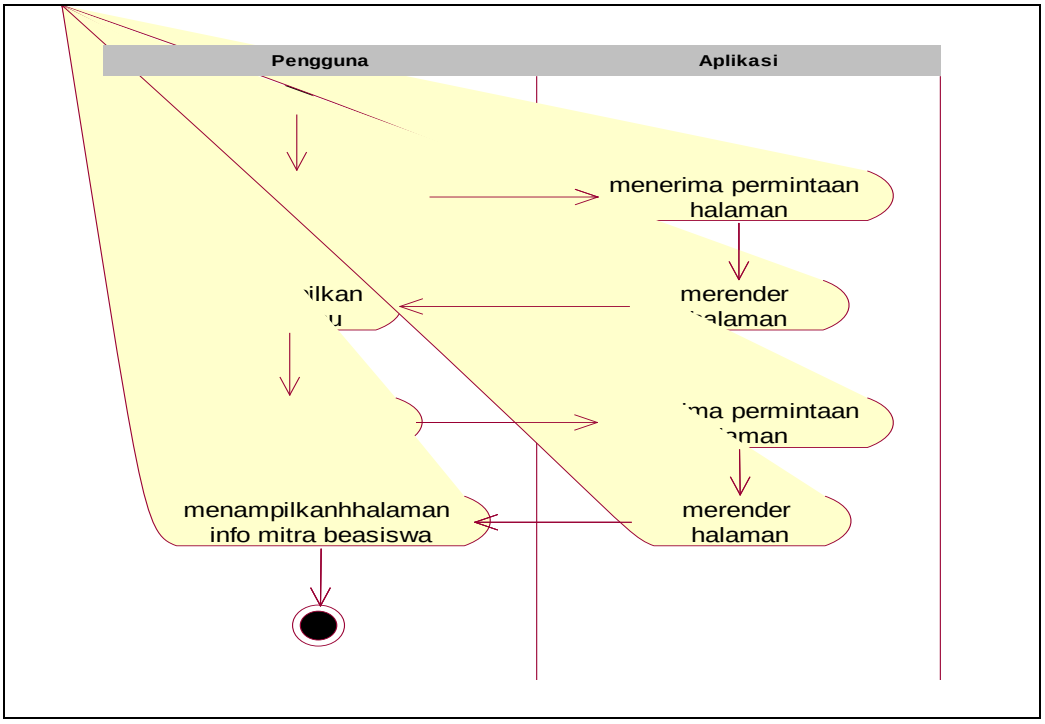
Gambar 4.4 Use Case Diagram Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi Asuransi Yang Diusulkan

4.3.5 *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *Use Case*a tau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *Use*

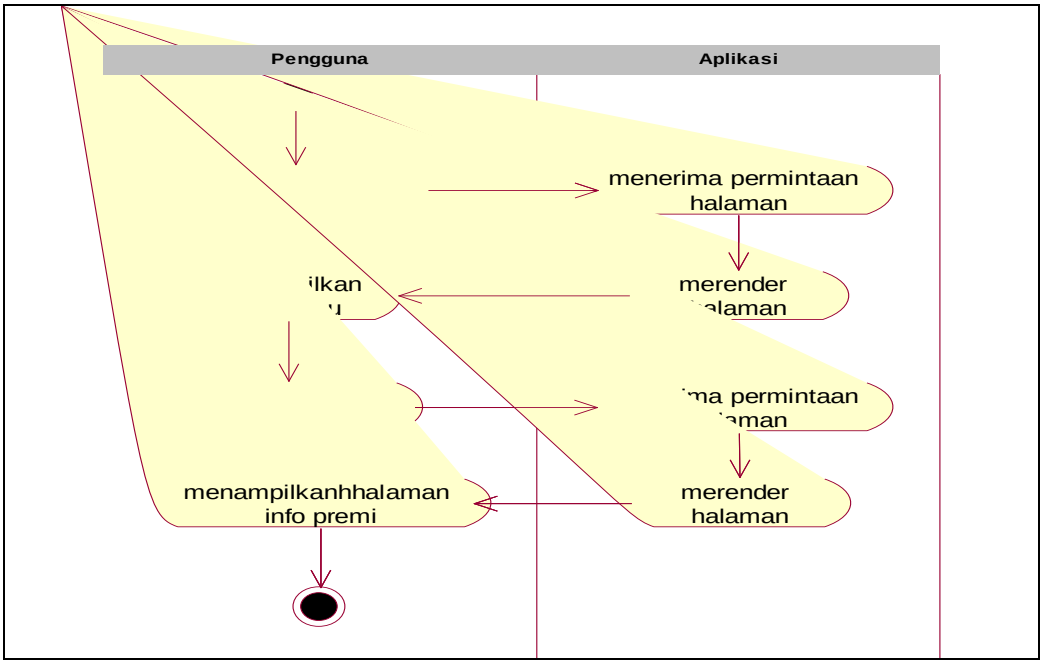
Case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

1. Info Mitra Beasiswa



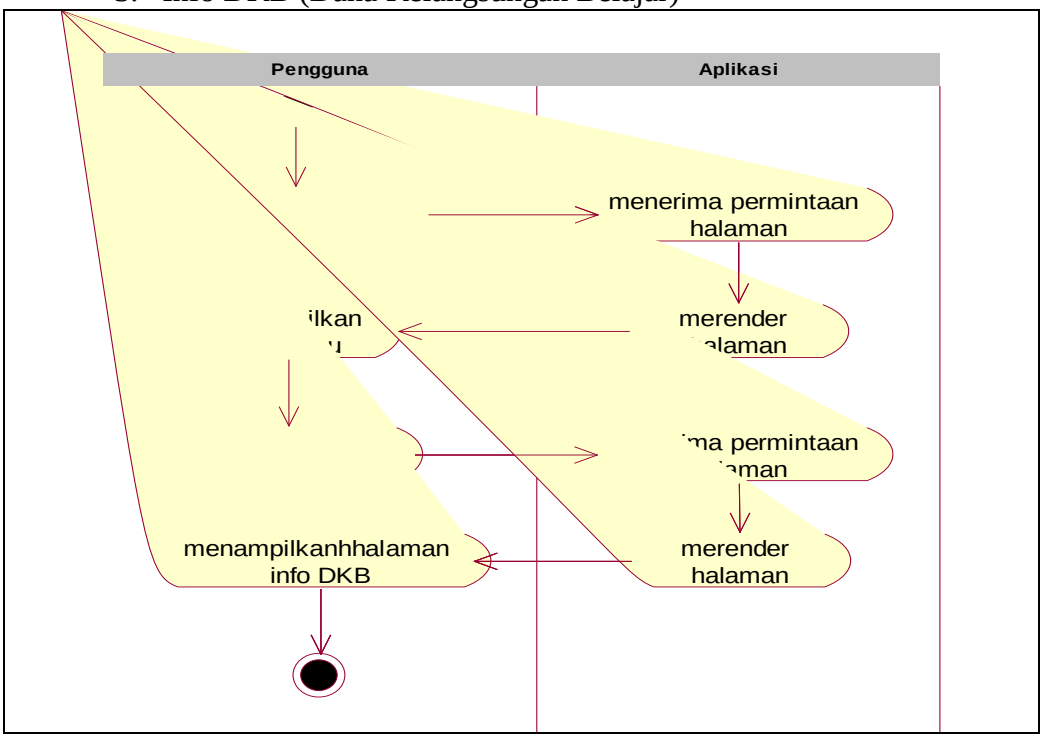
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Info Mitra Beasiswa

2. Info Premi



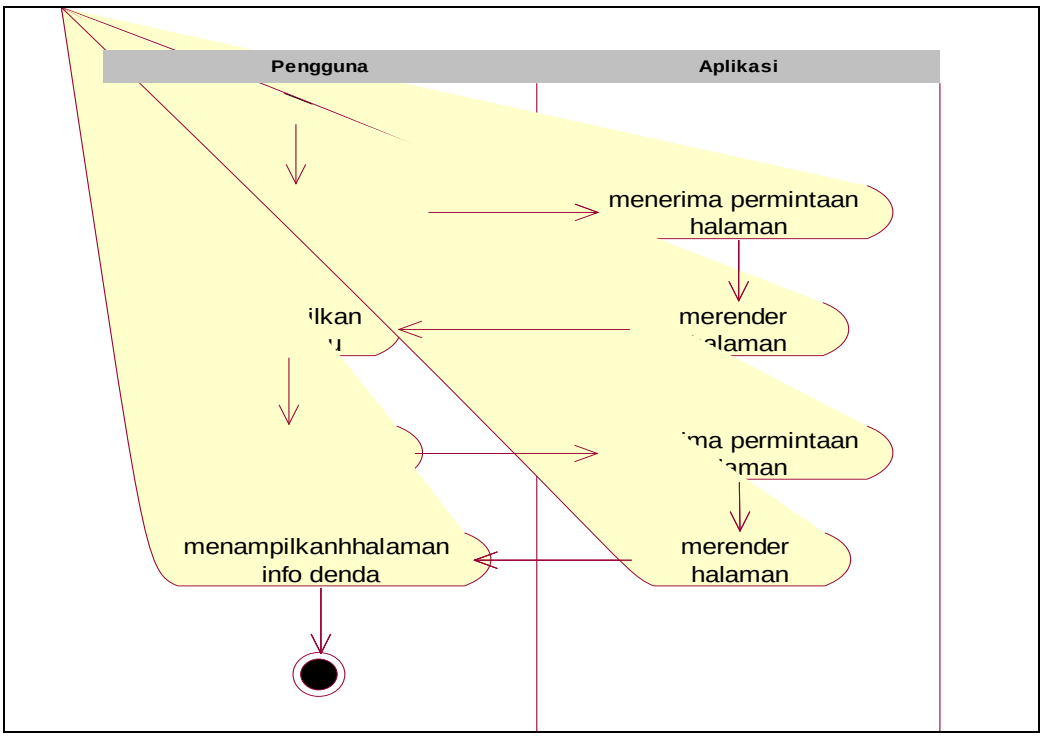
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Info Premi

3. Info DKB (Dana Kelangsungan Belajar)



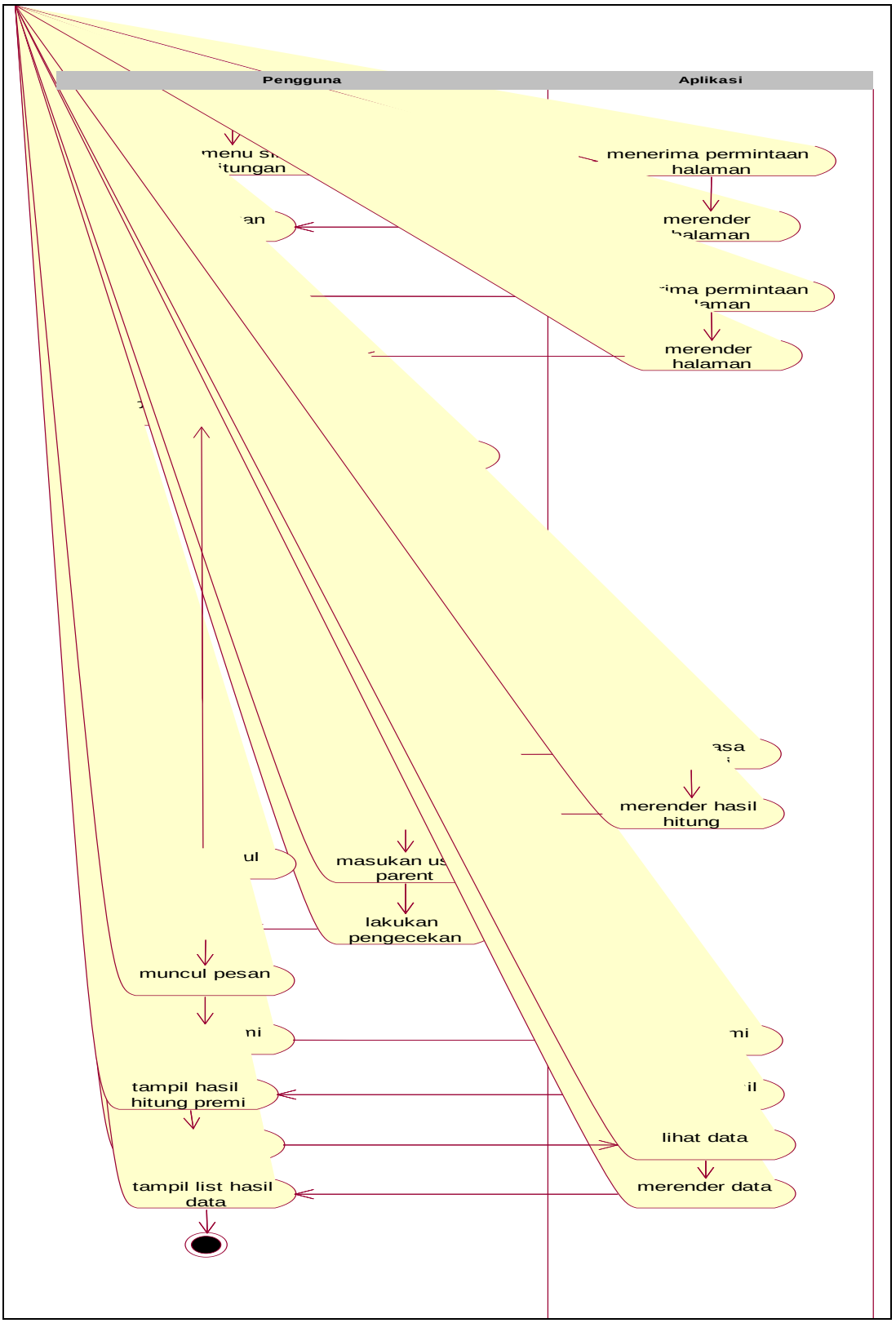
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Info DKB (Dana Kelangsungan Belajar)

4. Info Denda



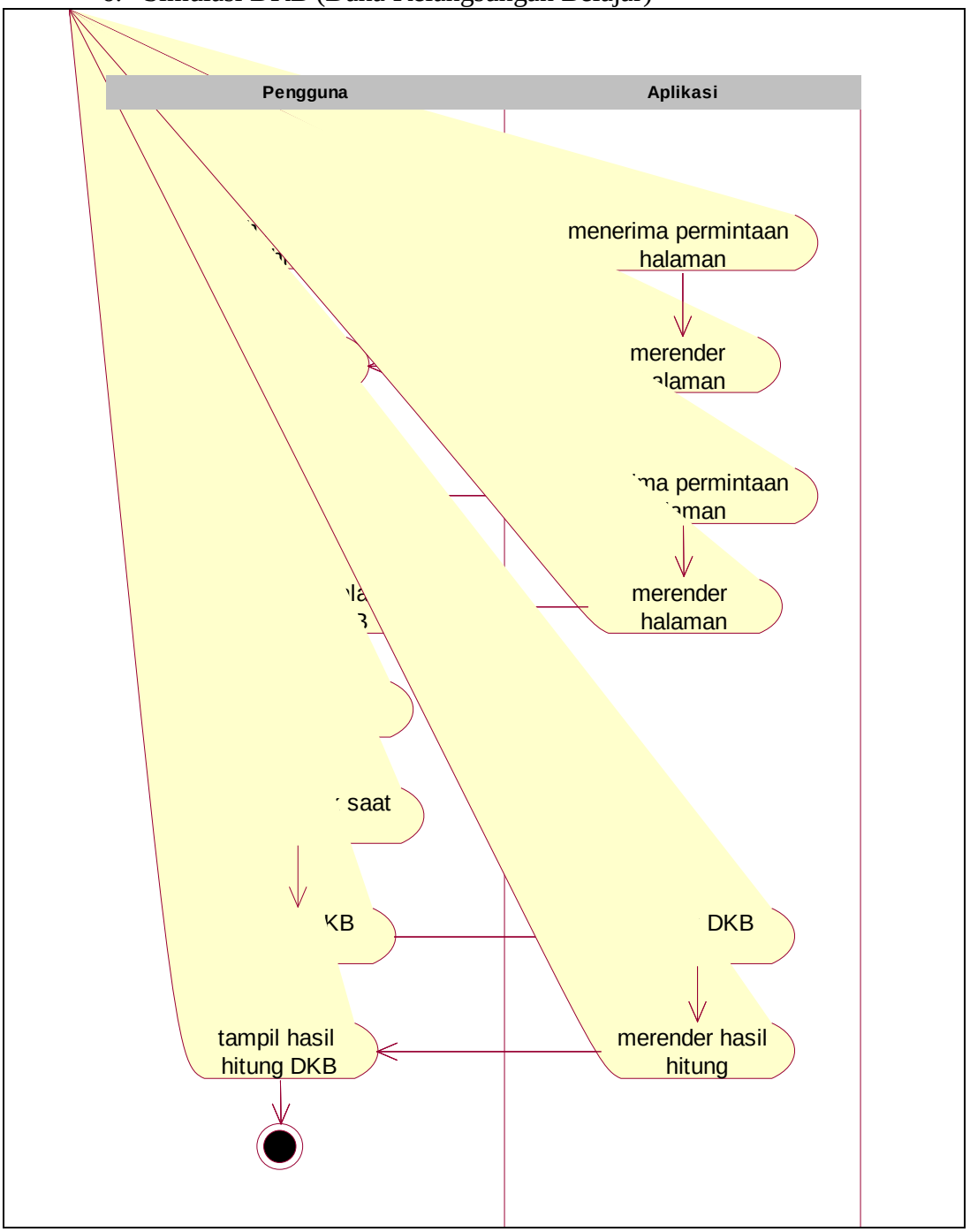
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Info Denda

5. Simulasi Premi



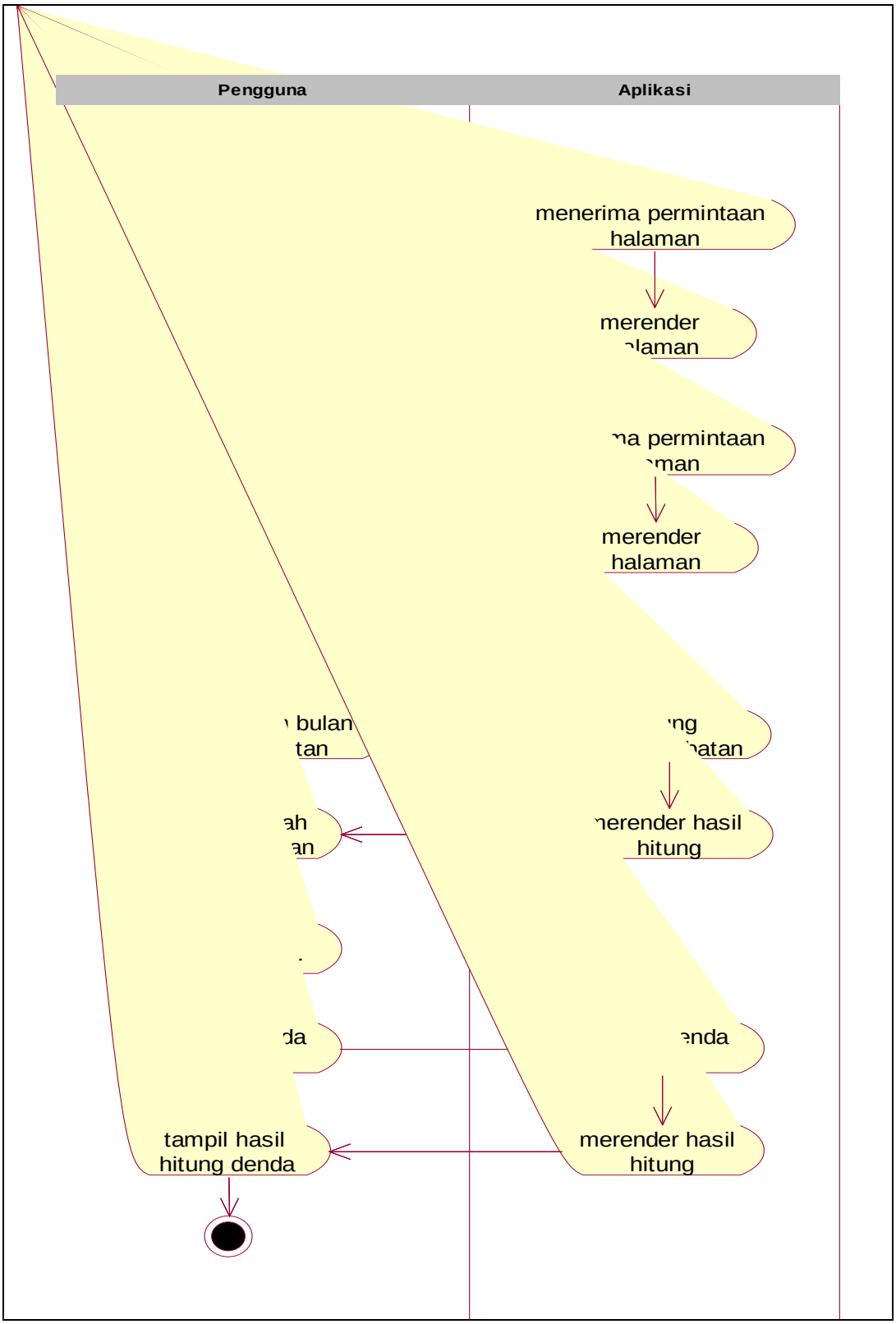
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Simulasi Premi

6. Simulasi DKB (Dana Kelangsungan Belajar)



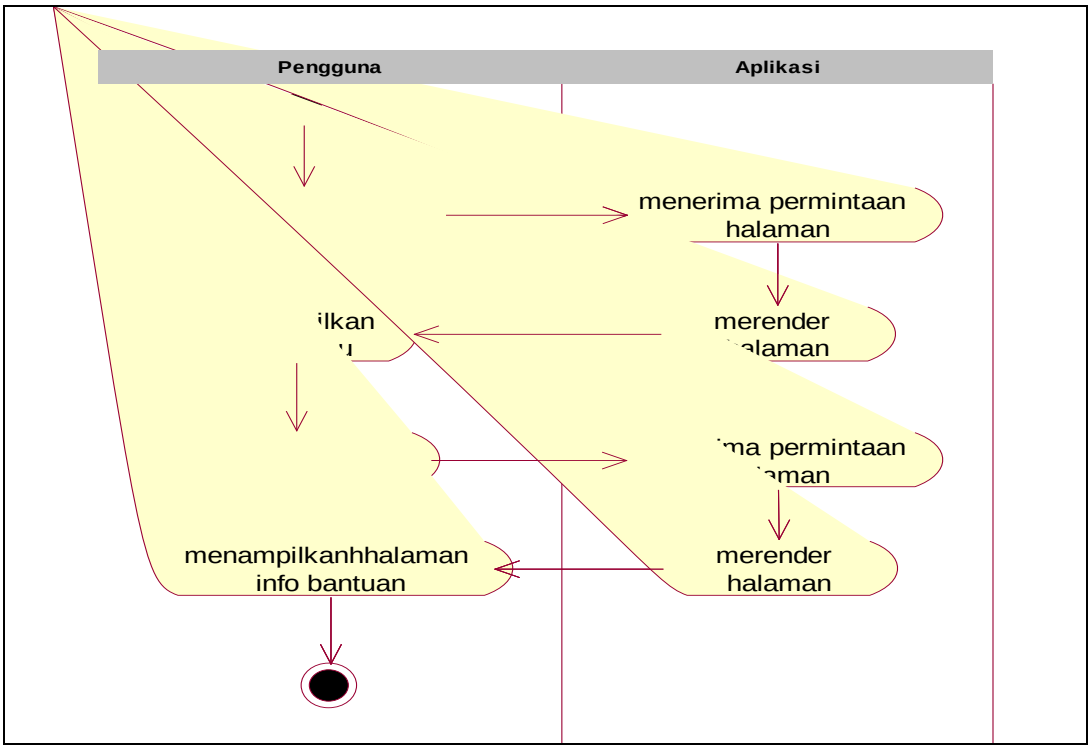
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Simulasi DKB (Dana Kelangsungan Belajar)

7. Simulasi Denda



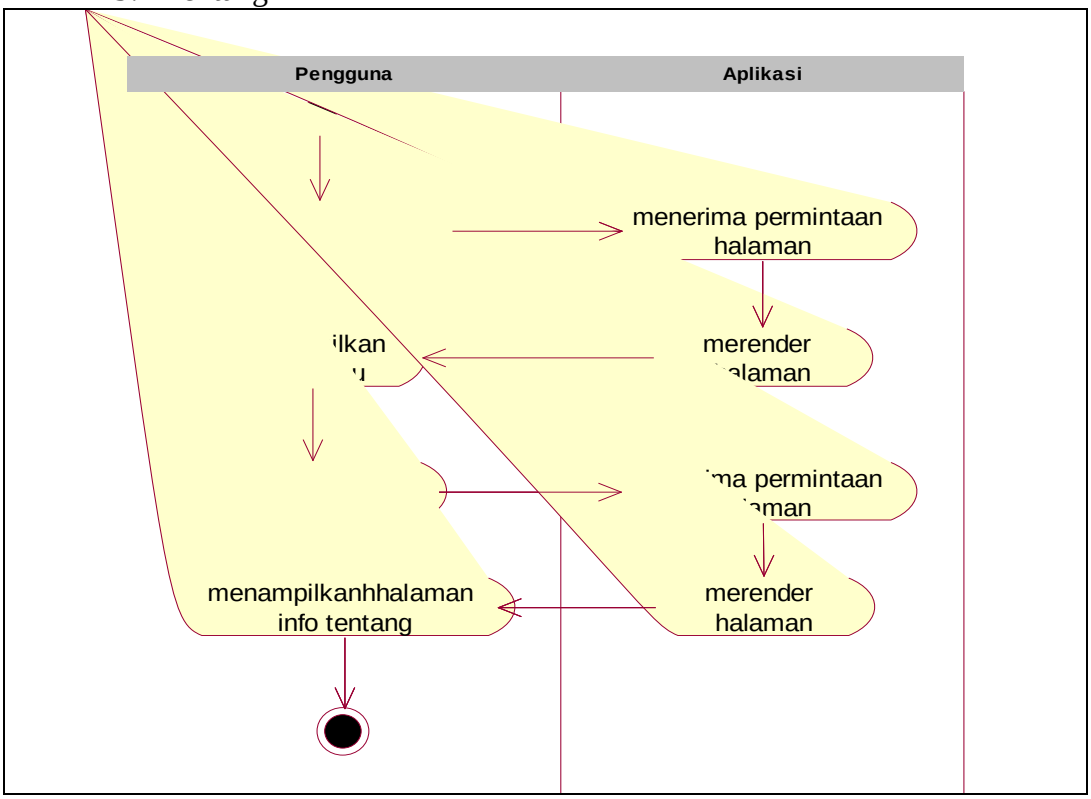
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Simulasi Denda

8. Bantuan



Gambar 4.12 *Activity Diagram* Bantuan

9. Tentang



Gambar 4.13 *Activity Diagram* Tentang

4.3.6 Skenario *Use Case*

Skenario setiap bagian pada *Use Case* menunjukkan proses apa yang terjadi pada setiap bagian didalam *Use Case* tersebut, dimana *user* memberikan perintah pada setiap bagian dan respon apa yang diberikan oleh sistem kepada *user* setelah *user* memberikan perintah pada setiap bagian – bagian *Use Case*.

Tabel 4.3 *Scenario Use Case* Info Mitra Beasiswa

Nama	Info Mitra Beasiswa
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai mitra beasiswa, persyaratan, ragam manfaat dan mengenai klaim.
Precondition	Pilih menu Mitra Beasiswa
Postcondition	Tampilkan informasi mitra beasiswa
Exception	-
Skenario	Pengguna memilih menu jiwa perseorangan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu info mitra beasiswa dan sistem akan menampilkan informasi mengenai mitra beasiswa, pengajuan klaim dan lain sebagainya.

Tabel 4.4 *Scenario Use Case* Info Premi

Nama	Info Premi
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai premi secara garis besar yang ada di AJB Bumiputera 1912.
Precondition	Pilih menu Info Premi
Postcondition	Tampilkan mengenai informasi premi
Exception	-
Skenario	Pengguna memilih menu jiwa perseorangan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu info premi dan sistem akan menampilkan informasi mengenai premi.

Tabel 4.5 *Scenario Use Case* Info DKB (Dana Kelangsungan Belajar)

Nama	Info DKB (Dana Kelangsungan Belajar)
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai dana kalangsungan belajar
Precondition	Pilih menu Info DKB
Postcondition	Tampilkan informasi mengenai dana kelangsungan belajar
Exception	-
Skenario	Pengguna memilih menu jiwa perseorangan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu info DKB dan sistem akan menampilkan informasi mengenai dana kelangsungan belajar yang akan diberikan jika tertanggung meninggal dunia kepada anak yang diasuransikan.

Tabel 4.6 *Scenario Use Case* Info Denda

Nama	Info Denda
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai denda
Precondition	Pilih menu Info Denda
Postcondition	Tampilkan informasi mengenai denda
Exception	-
Skenario	Pengguna memilih menu jiwa perseorangan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu info denda dan sistem akan menampilkan informasi mengenai denda.

Tabel 4.7 *Scenario Use Case* Simulasi Premi

Nama	Simulasi Premi
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui perkiraan besar uang yang harus dikeluarkan untuk premi baik secara triwulan, semester, maupun tahunan.
Precondition	Pilih menu Simulasi Premi
Postcondition	Tampilkan hasil simulasi perhitungan premi
Exception	Perhitungan premi tidak dapat dilakukan jika ada salah satu dari data form perhitungan premi tidak diisi (dikosongkan) atau tidak sesuai dengan permintaan sistem.

Skenario	Pengguna memilih menu simulasi perhitungan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu simulasi premi dan sistem akan menampilkan form pengisian data, klik tombol tampilkan untuk menampilkan masa investasi, klik tombol pengecekan untuk mengetahui data yang di isikan telah sesuai dengan permintaan jika terdapat pesan maka data yang diisikan masih belum benar pengguna harus membenarkan isi data sesuai dengan yang ditampilkan pesan sedangkan jika tidak ada pesan yang muncul maka pengisian data sudah benar kemudian pengguna mengklik tombol hitung untuk melakukan perhitungan dan mengetahui jumlah premi yang harus di bayar sesuai dengan cara yang telah dipilih. Untuk melihat lebih jelas hasil dari perhitungan pengguna mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan list dari hasil perhitungan premi.

Tabel 4.8 *Scenario Use Case* Simulasi DKB

Nama	Simulasi DKB
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui perkiraan besar uang diterima oleh anak yang di asuransikan jika tertanggung meninggal dunia sesuai dengan usia anak saat masuk.
Precondition	Pilih menu Simulasi DKB
Postcondition	Tampilkan hasil simulasi perhitungan dkb
Exception	Perhitungan dkb tidak dapat dilakukan jika uang pertanggungan tidak diisi maupun usia anak ketika masuk tidak dipilih.
Skenario	Pengguna memilih menu simulasi perhitungan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu simulasi dkb dan sistem akan menampilkan form pengisian data, masukan uang pertanggungan kemudian pilih usia anak saat masuk lalu klik tombol hitung maka sistem akan menampilkan hasil perhitungan dana kelangsungan belajar (dkb).

Tabel 4.9 *Scenario Use Case* Simulasi Denda

Nama	Simulasi Denda
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui perkiraan besar uang yang harus dibajar jika terjadi keterlambatan dalam .
Precondition	Pilih menu Simulasi Denda
Postcondition	Tampilkan hasil simulasi perhitungan denda
Exception	Perhitungan denda dapat dilakukan jika jumlah keterlambatan bulan muncul dan uang dasar premi diisi.
Skenario	Pengguna memilih menu simulasi perhitungan,lalu sistem akan menampilkan pilihan menu kemudian pengguna memilih menu simulasi denda dan sistem akan menampilkan form pengisian data, klik tanggal ansuran lalu hitung bulan keterlambatan, kemudian isi uang premi dasar kemudian lakukan perhitungan dengan mengklik tombol hitung yang nantinya sistem akan menampilkan hasil perhitungan denda.

Tabel 4.10 *Scenario Use Case* Bantuan

Nama	Bantuan
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengerti fungsi dan cara penggunaan aplikasi.
Precondition	Pilih menu Bantuan
Postcondition	Tampilkan informasi petunjuk penggunaan
Exception	-
Skenario	Pengguna memilih menu Informasi kemudian memilih menu Bantuan lalu sistem akan langsung menampilkan petunjuk penggunaan berupa teks yang akan muncul di layar telepon genggam.

Tabel 4.11 *Scenario Use Case* Tentang

Nama	Tentang
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai aplikasi Simulasi Perhitungan Premi asuransi.
Precondition	Pilih menu Tentang
Postcondition	Tampilkan informasi aplikasi
Exception	-
Skenario	Pengguna memilih menu Informasi kemudian memilih menu Tentang lalu sistem akan langsung menampilkan informasi mengenai aplikasi berupa teks dalam Bahasa Indonesia yang akan muncul di layar telepon genggam.

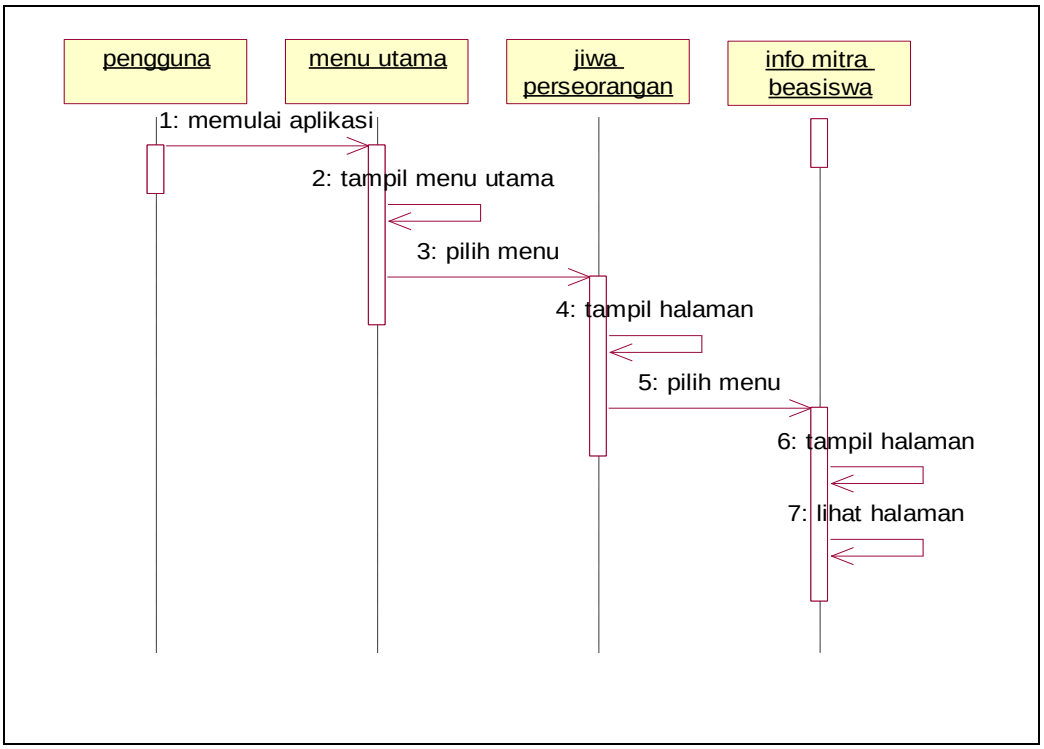
Tabel 4.12 *Scenario Use Case Exit*

Nama	*Exit*
Aktor	Pengguna
Goal	Pengguna keluar dan menutup aplikasi untuk kembali ke tampilan *default* telepon genggam.
Precondition	Pilih menu *Exit*
Postcondition	Keluar dari aplikasi
Exception	-

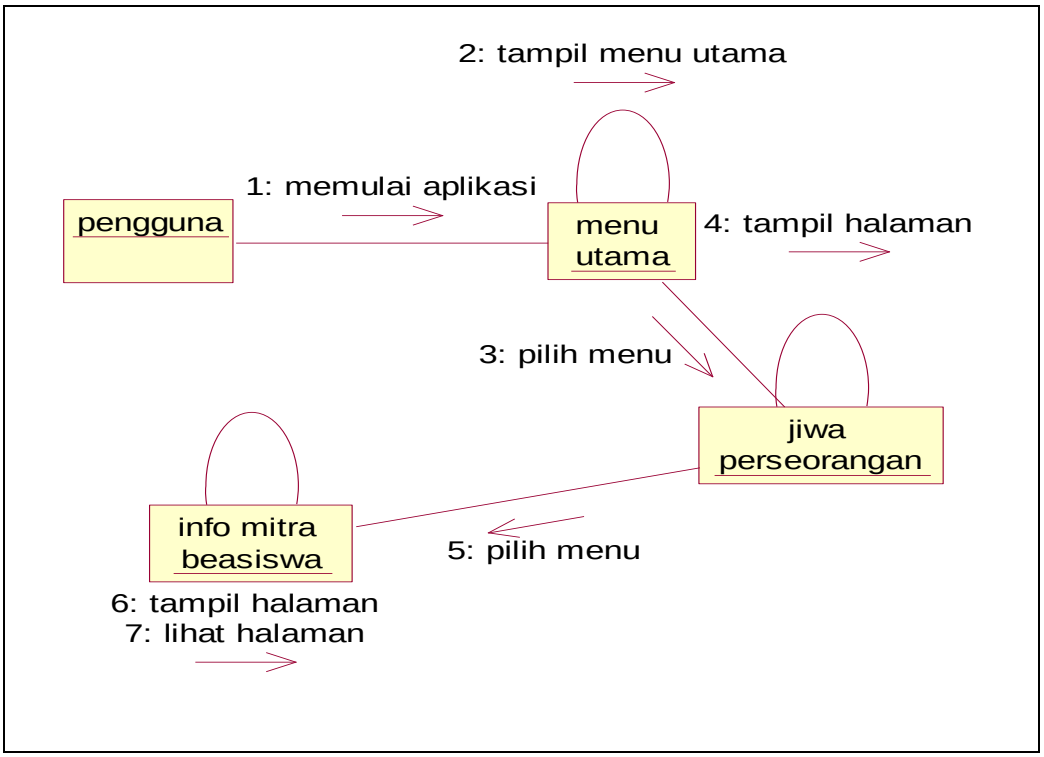
4.3.7 *Sequence Diagram dan Collaboration Diagram*

Pada sub bab ini menggambarkan urutan waktu dari pesan yang disampaikan dan menggambarkan aspek struktur organisasi objek yang mengirim dan menerima pesan. Perancangan ini dimodelkan dalam S*equence Diagram* dan C*ollaboration Diagram*.

1. Info Mitra Beasiswa

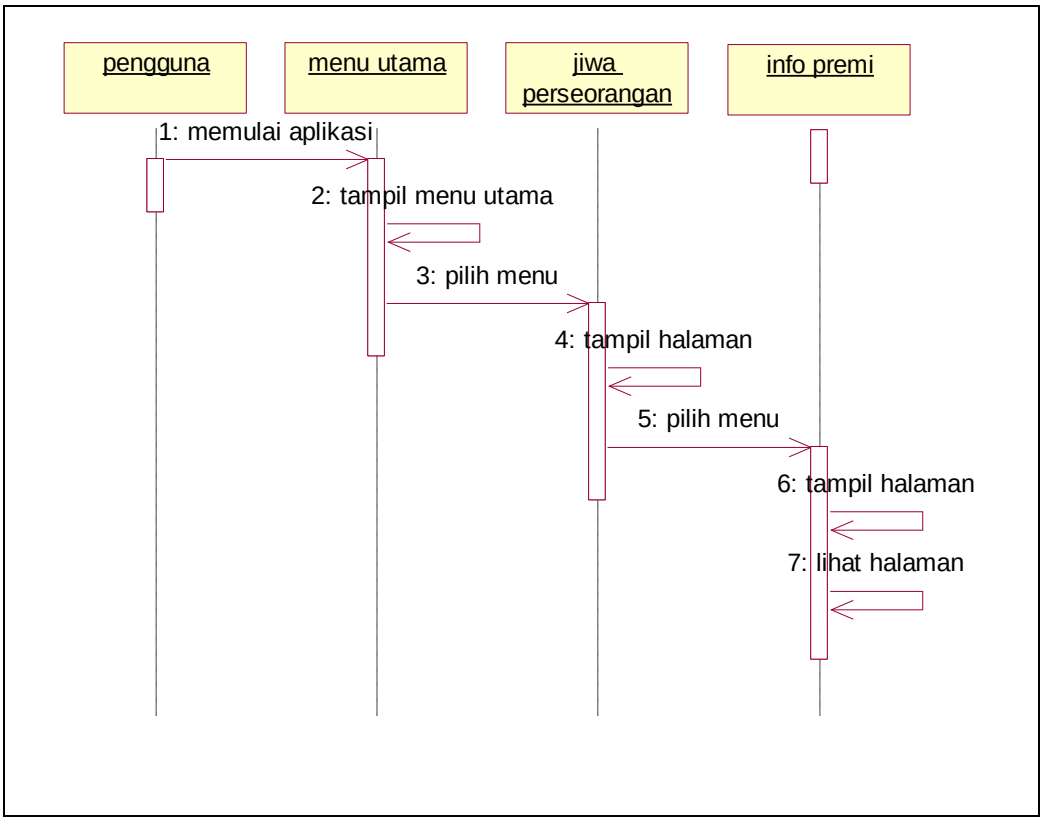


Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Info Mitra Beasiswa

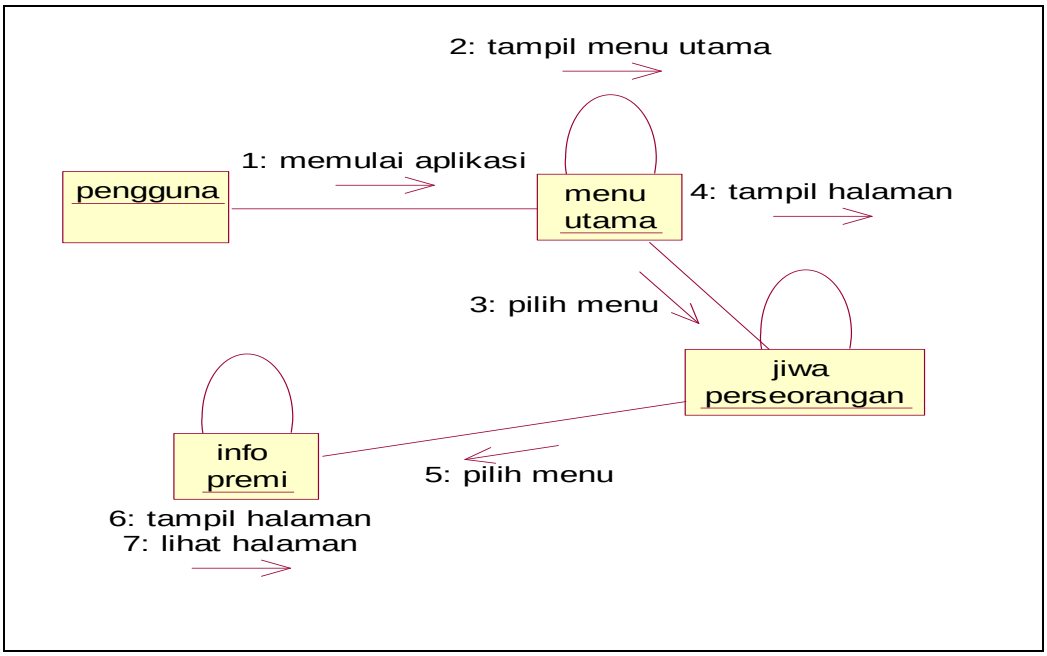


Gambar 4.15 *Collaboration Diagram* Info Mitra Beasiswa

2. Info Premi

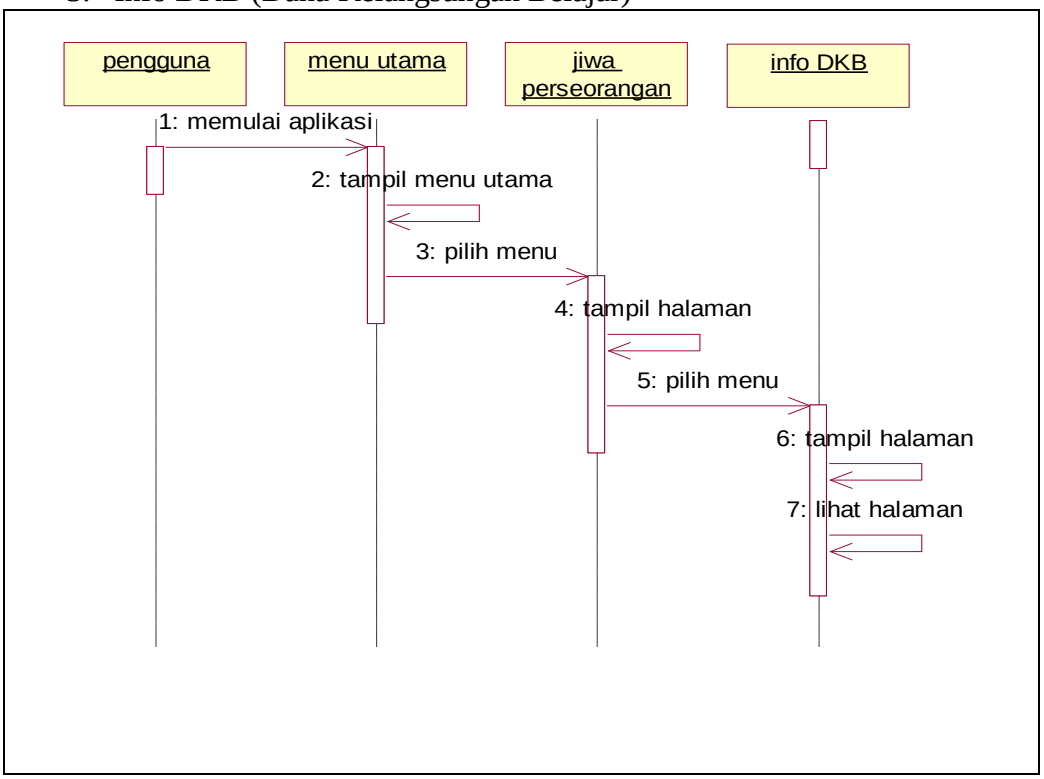


Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Info Premi

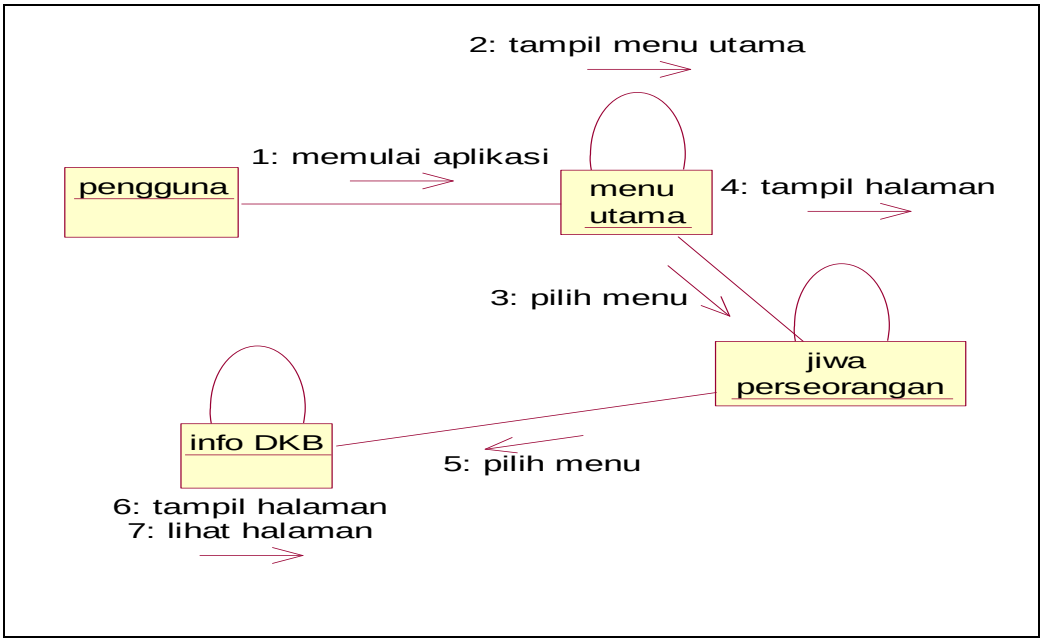


Gambar 4.17 *Collaboration Diagram* Info Premi

3. Info DKB (Dana Kelangsungan Belajar)

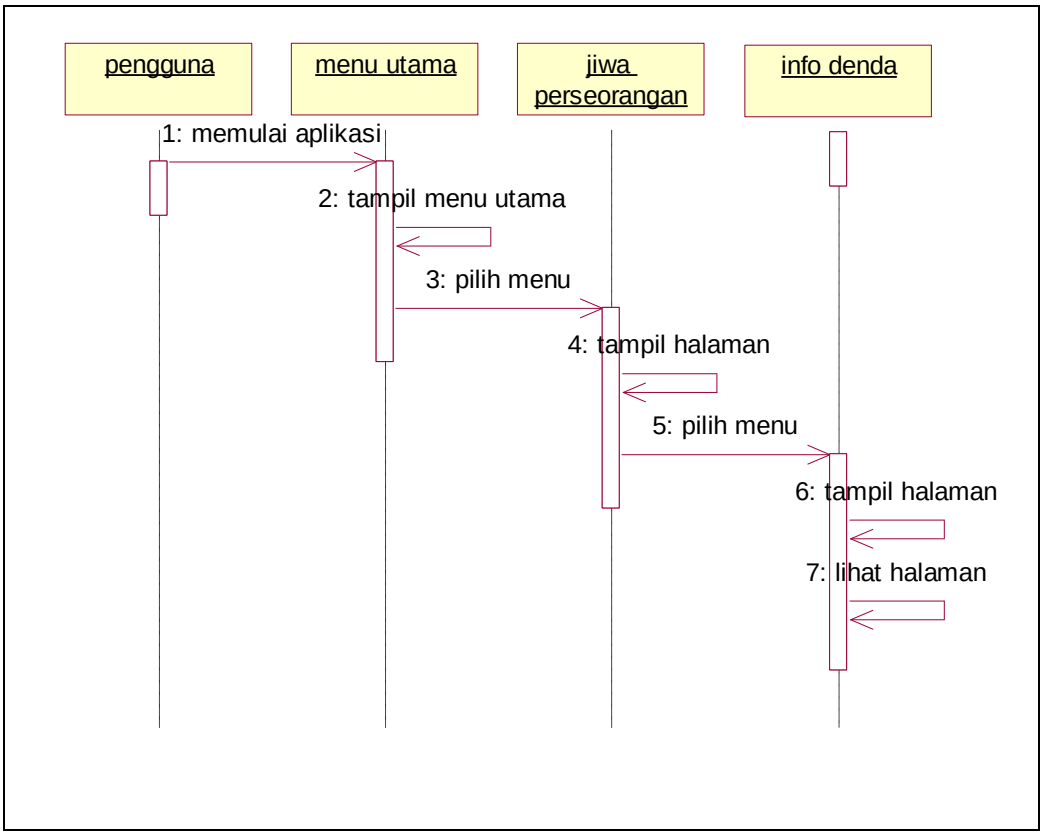


Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Info DKB

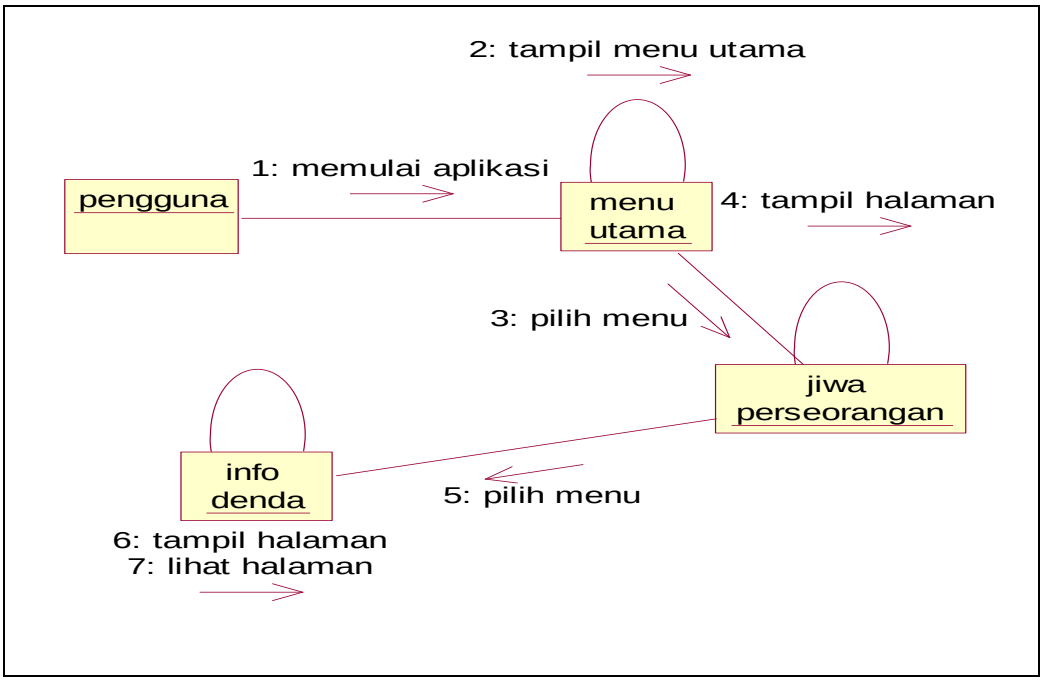


Gambar 4.19 *Collaboration Diagram* Info DKB

4. Info Denda

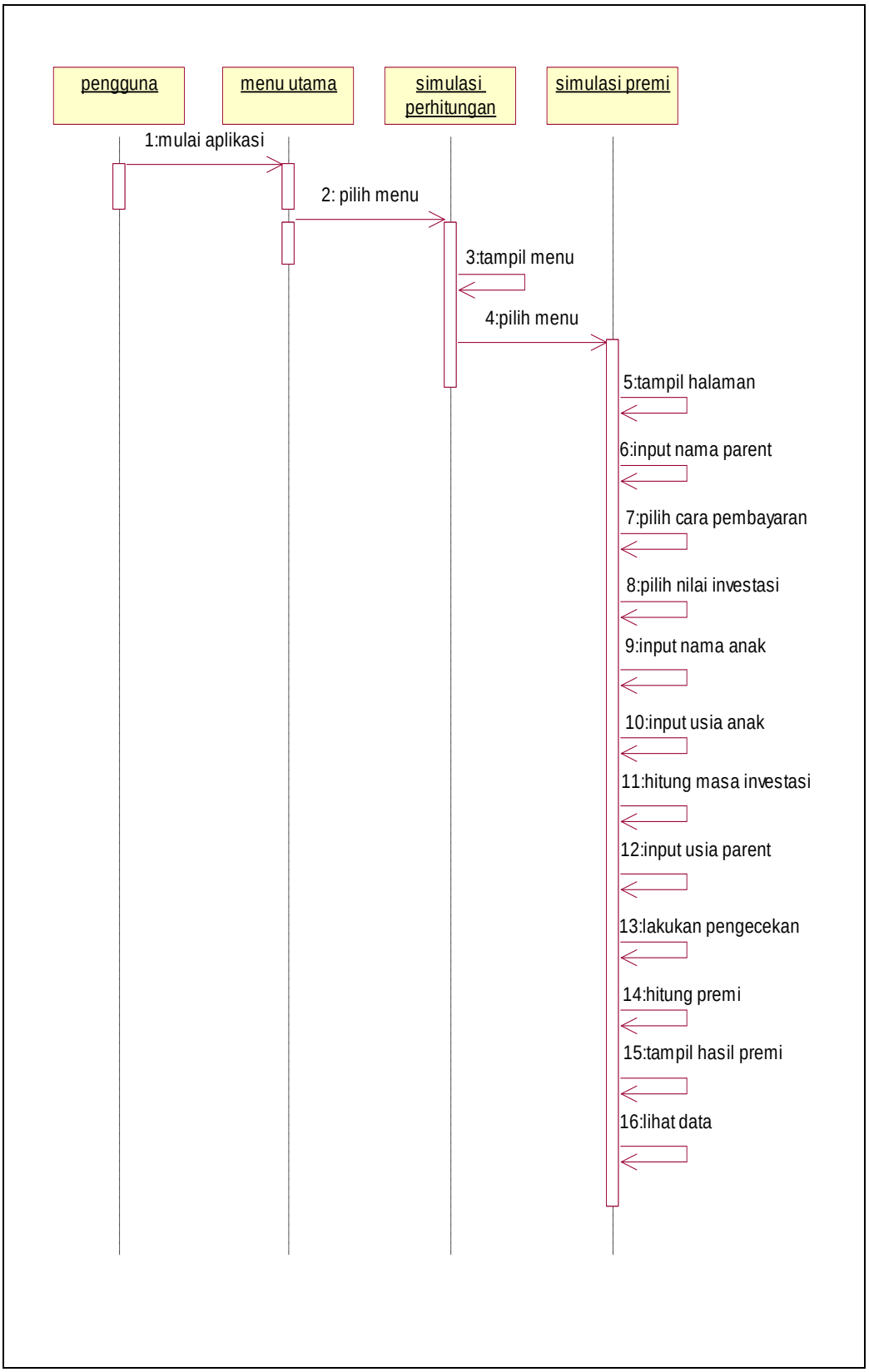


Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Info Denda

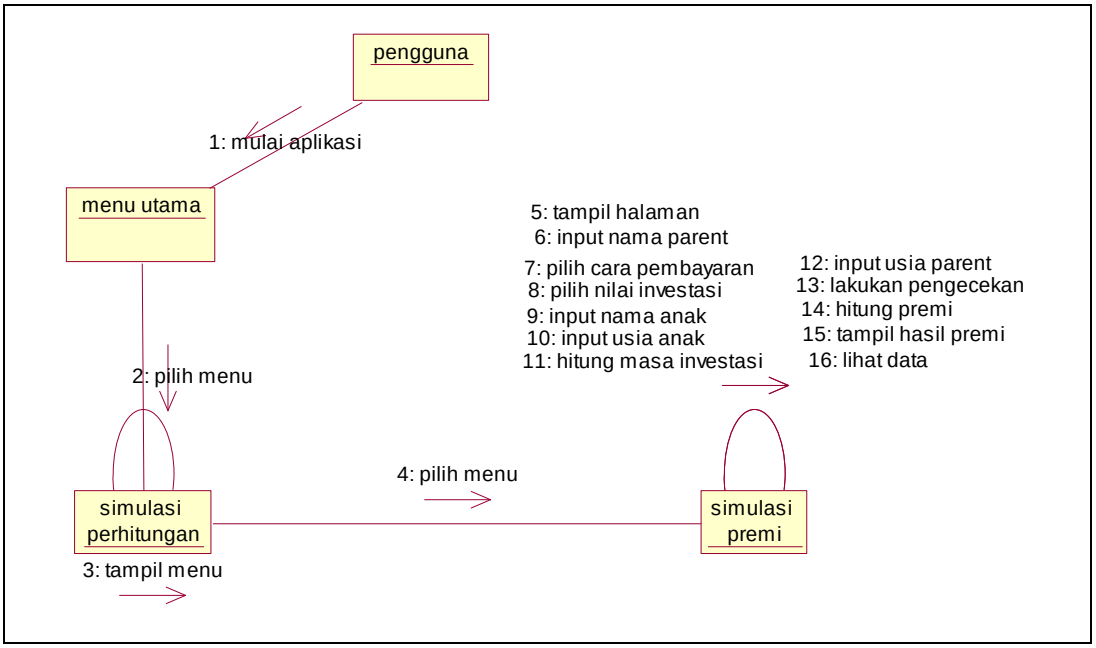


Gambar 4.21 *Collaboration Diagram* Info Denda

5. Simulasi Premi

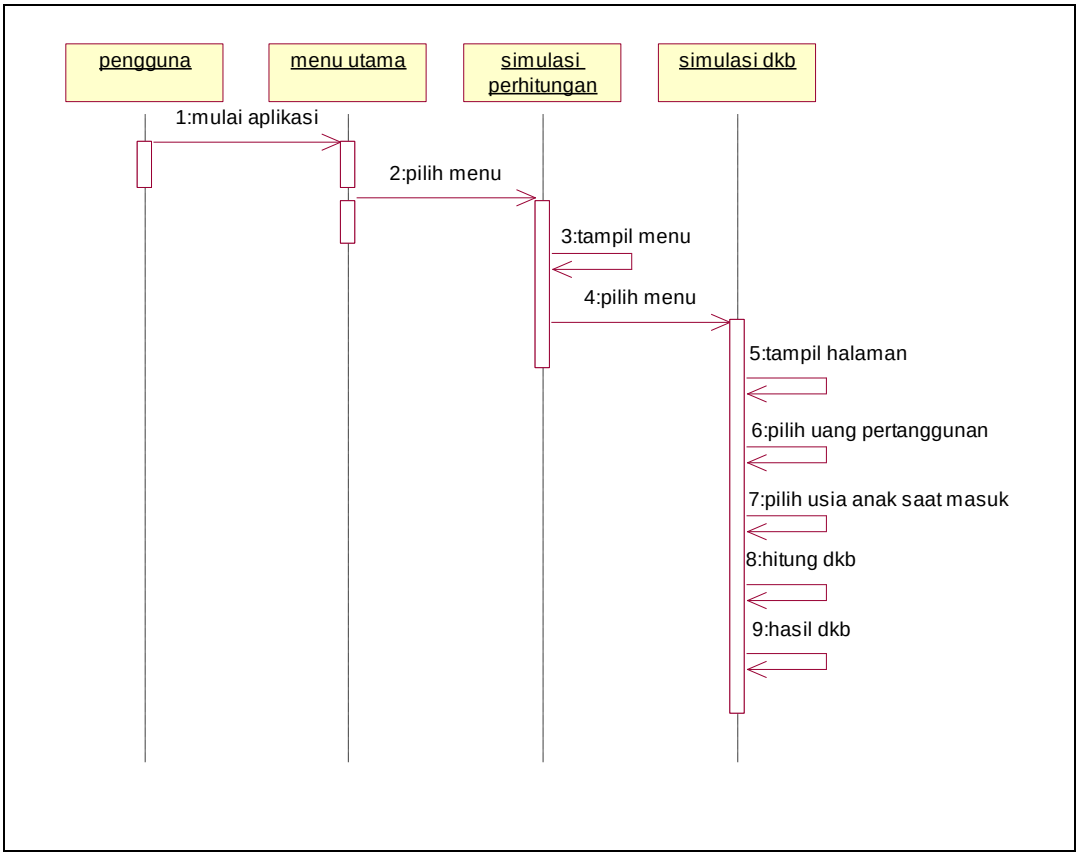


Gambar 4.22 *Sequwnce Diagram* Simulasi Premi

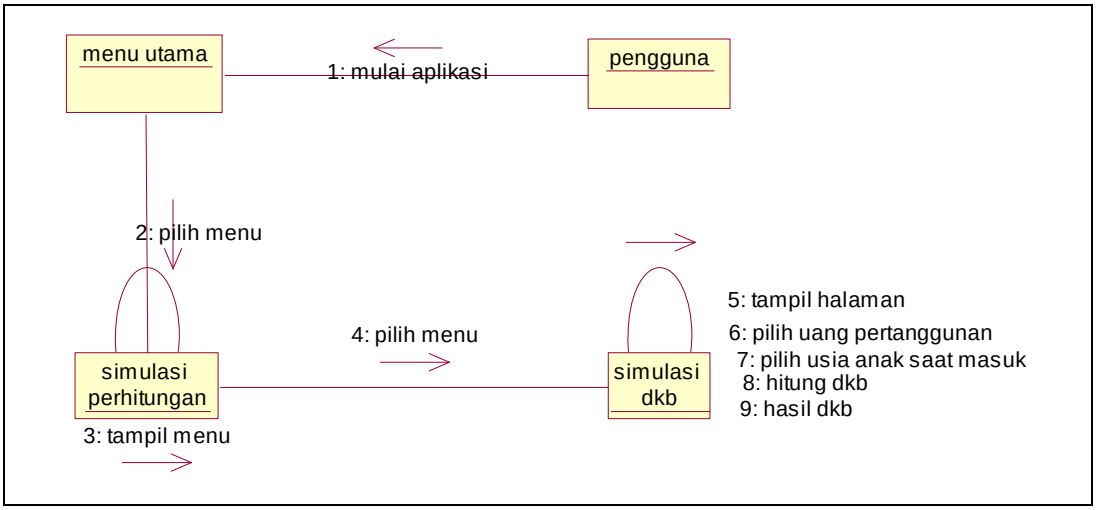


Gambar 4.23 *Collaboration Diagram* Simulasi Premi

6. Simulasi DKB

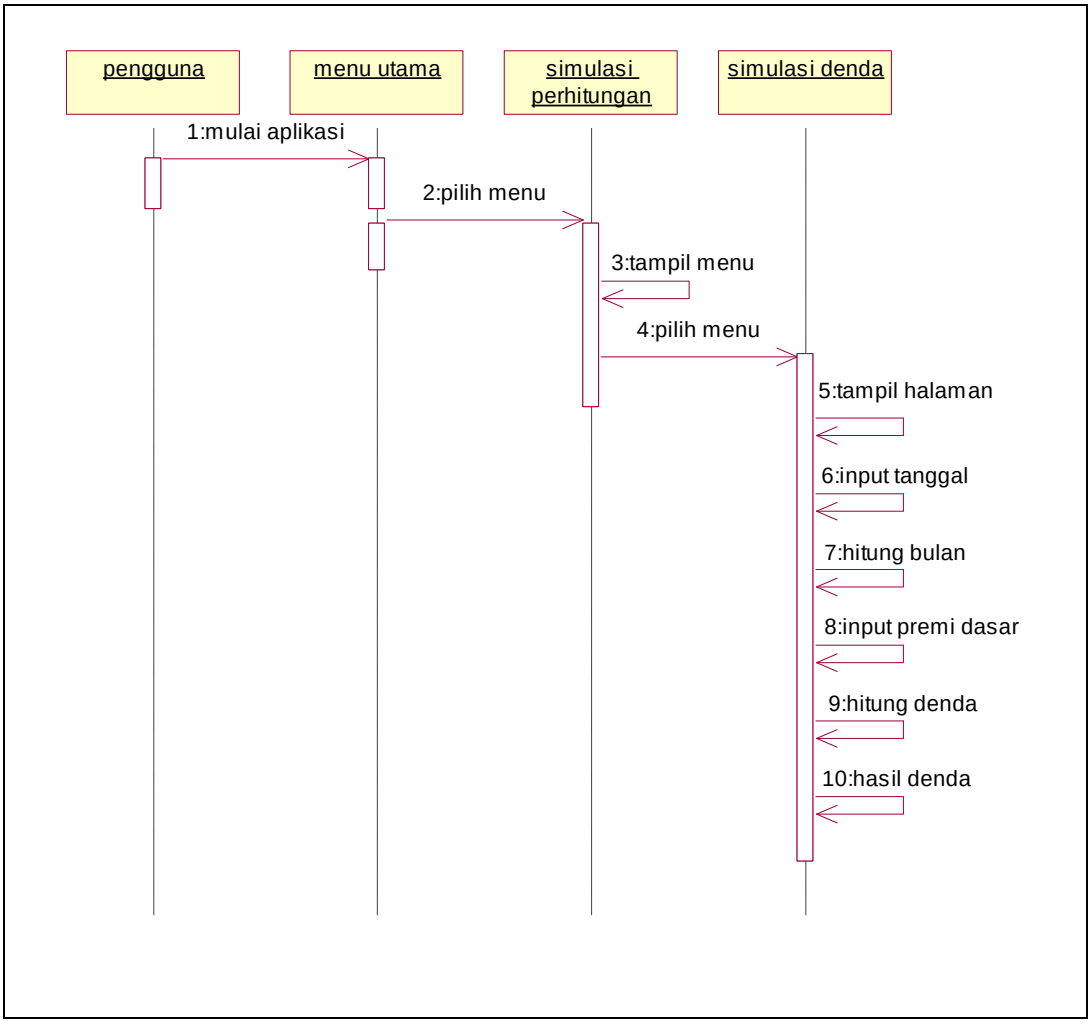


Gambar 4.24 *Sequence Diagram* Simulasi DKB

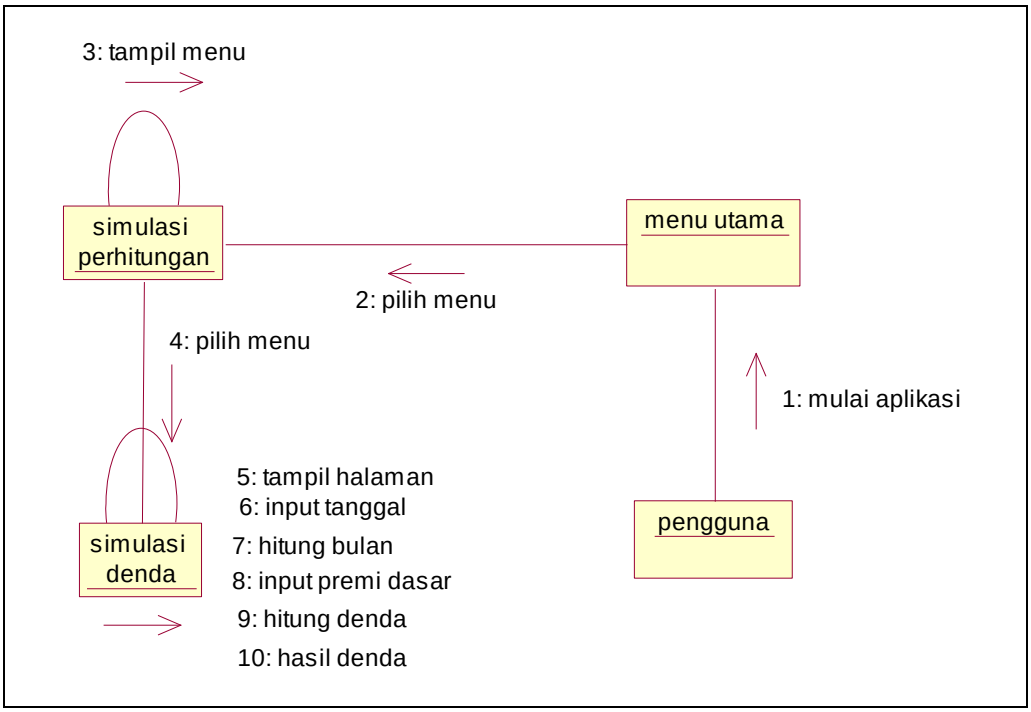


Gambar 4.25 *Collaboration Diagram* Simulasi DKB

7. Simulasi Denda

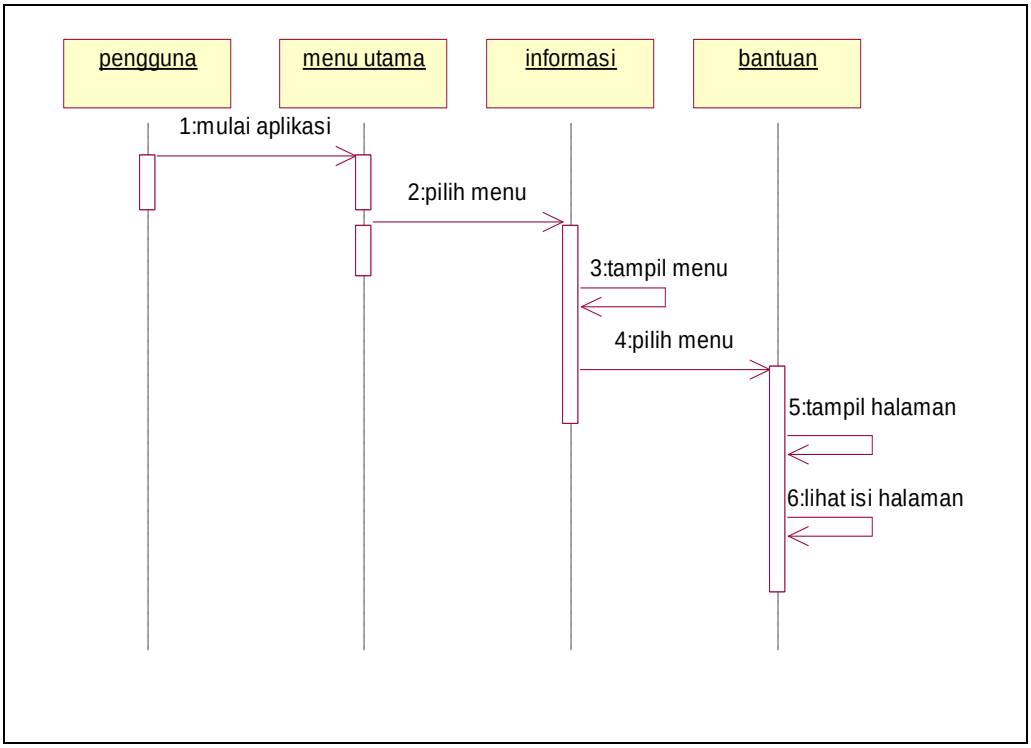


Gambar 4.26 *Sequence Diagram* Simulasi Denda

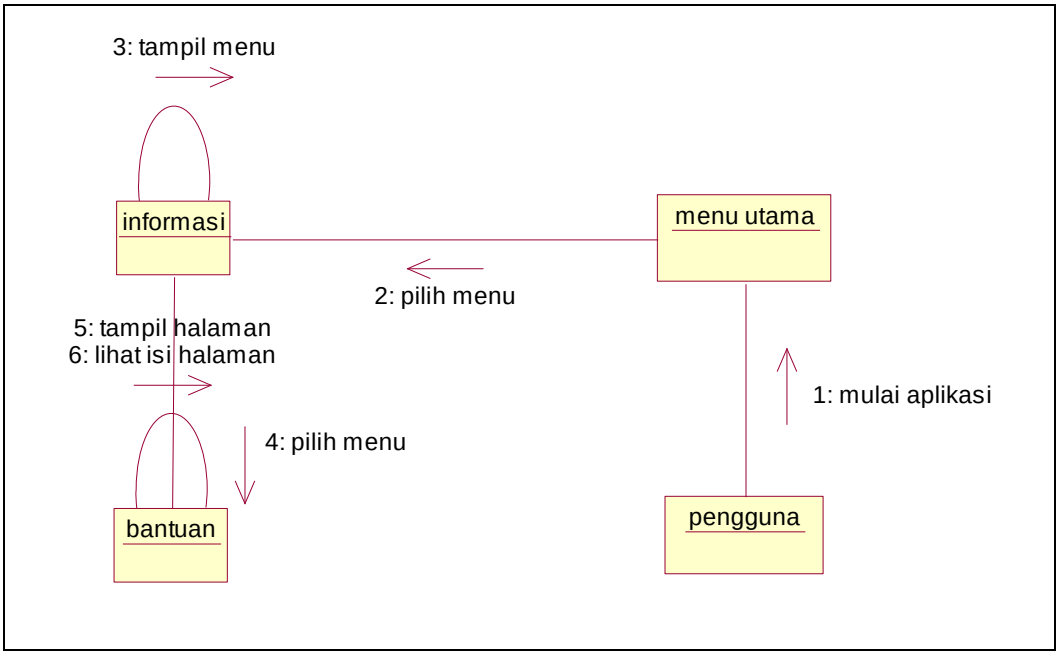


Gambar 4.27 *Collaboration Diagram* Simulasi Denda

8. Bantuan

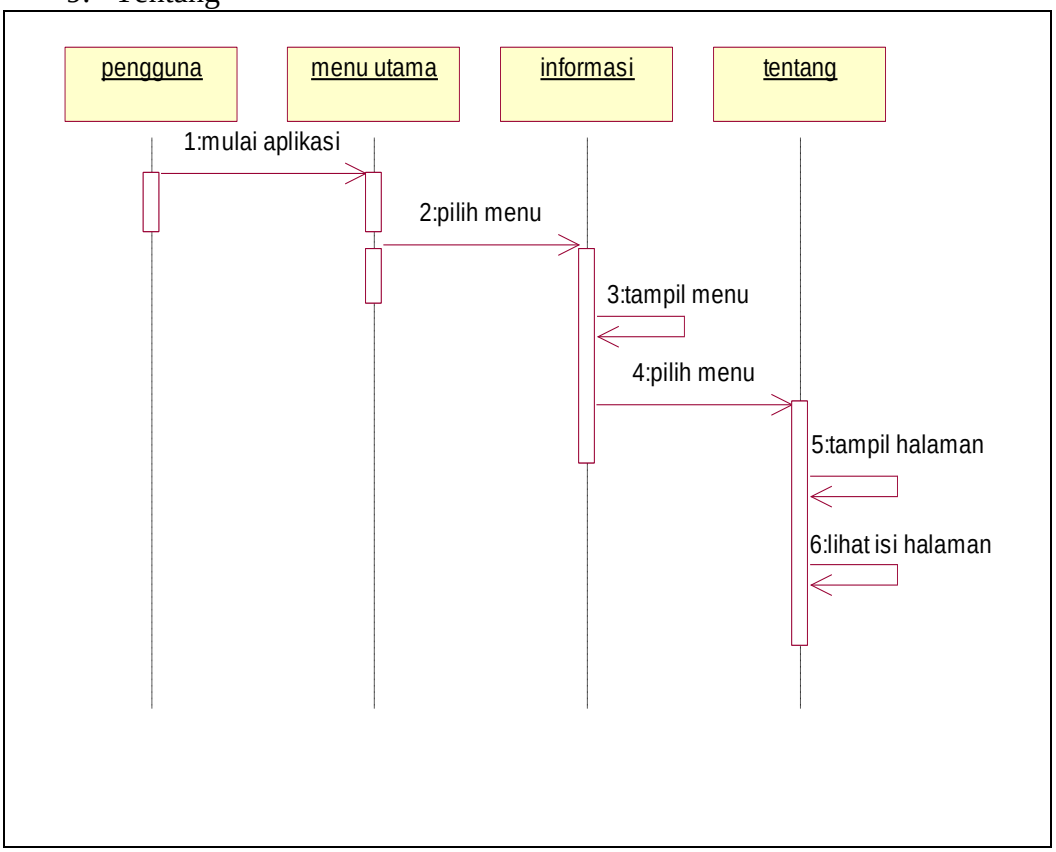


Gambar 4.28 *Sequence Diagram* Bantuan

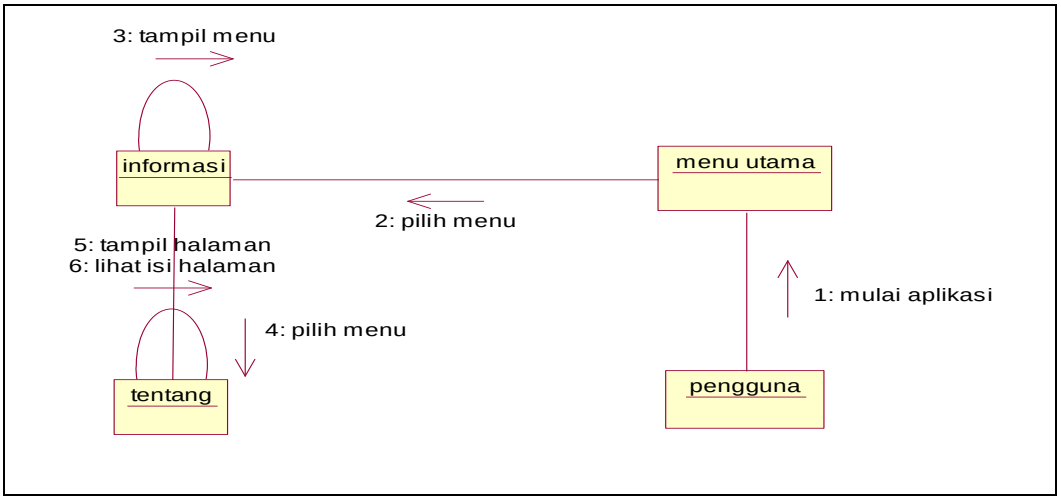


Gambar 4.29 *Collaboration Diagram* Bantuan

9. Tentang

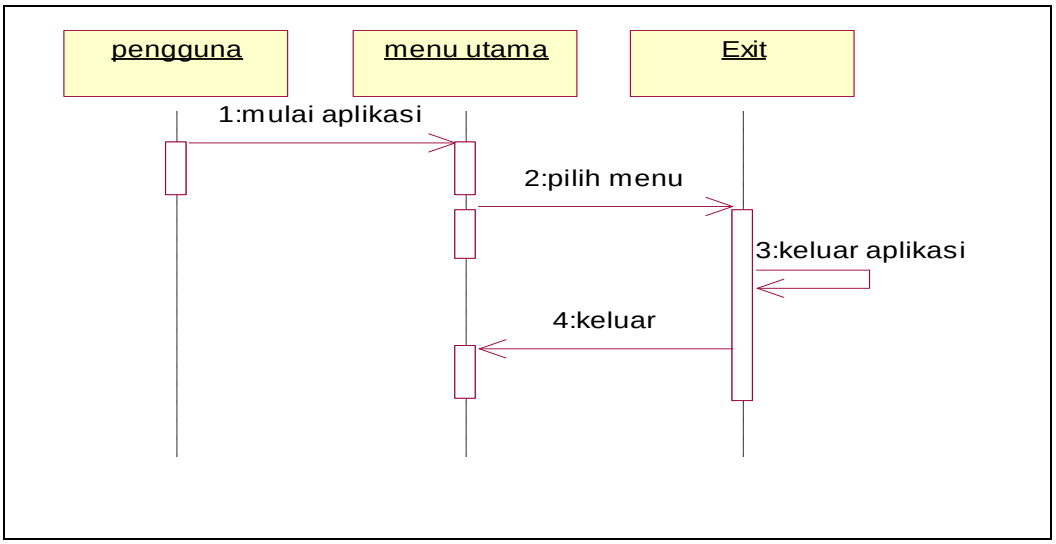


Gambar 4.30 *Sequence Diagram* Tentang

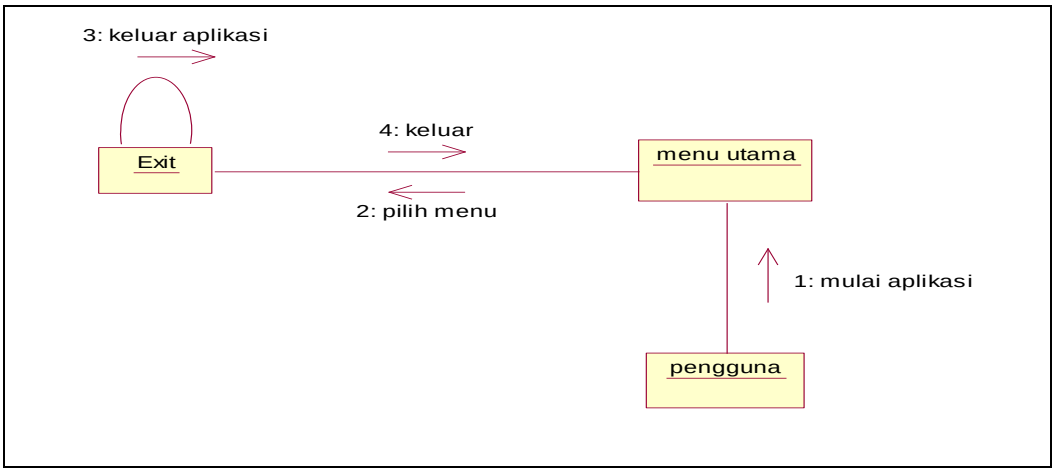


Gambar 4.31 *Collaboration Diagram* Tentang

10. Exit



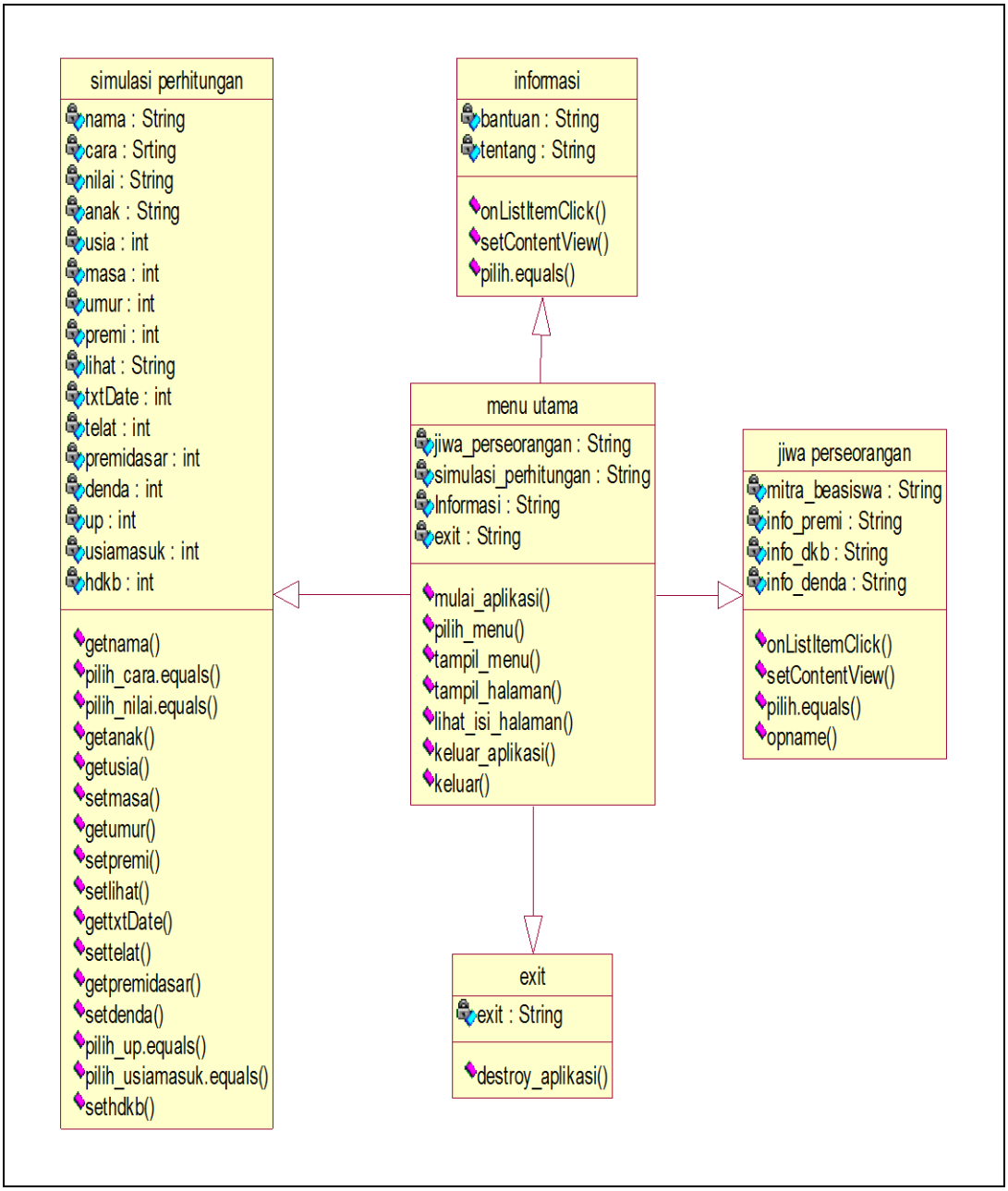
Gambar 4.32 *Sequence Diagram* Exit



Gambar 4.33 *Collaboration Diagram* Exit

4.3.8 *Class Diagram*

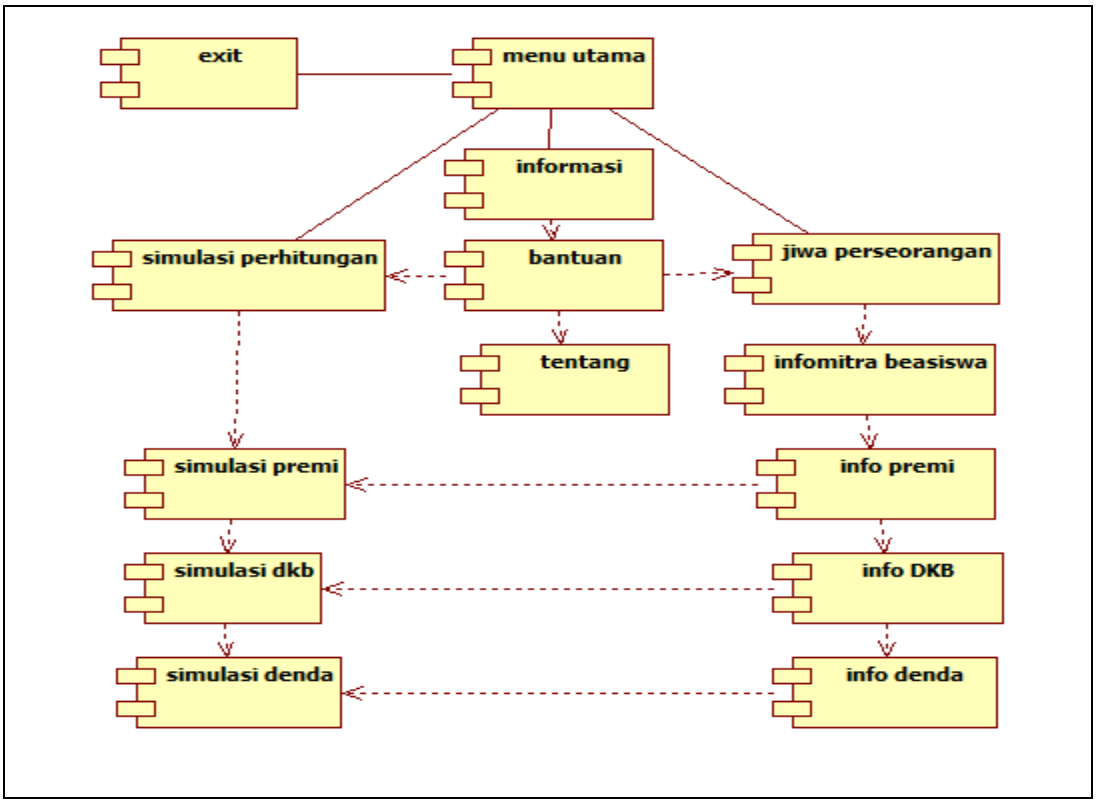
Pemodelan data digambarkan dalam bentuk c*lass* diagram yang menjelaskan visualisasi dari struktur kelas-kelas yang nantinya akan digunakan sebagai panduan pada tahap implementasi perangkat lunak. Pemodelan data ini sangat berguna terutama untuk melihat bagaimana perangkat lunak itu berjalan.



Gambar 4.34 *Class Diagram*

4.3.9 Component Diagram

Pada tahap ini, *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak termasuk ketergantungan (*dependency*). Komponen piranti lunak yang yang dimaksud adalah modul yang berisi *source code* atau *binary code*, yang ada *library* atau *excutetable* yang muncul pada *compile time*, *link time* ataupun pada *runtime*. *Component Diagram* ditunjukan pada gambar dibawah ini.

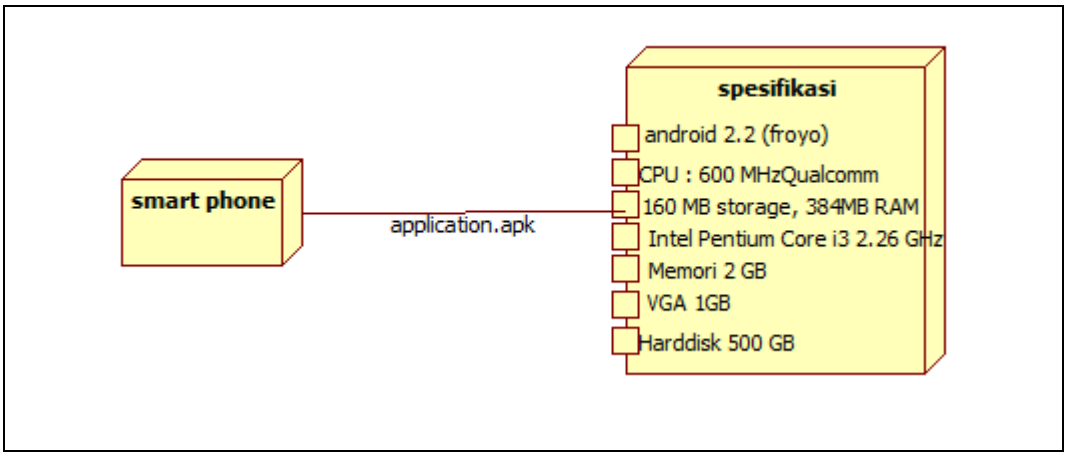


Gambar 4.35 *Component Diagram*

4.3.10 *Deployment Diagram*

Diagram Deployment menggambarkan rinci bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin

Server atau perangkat keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *Server* dan hal-hal yang lain bersifat fisikal.



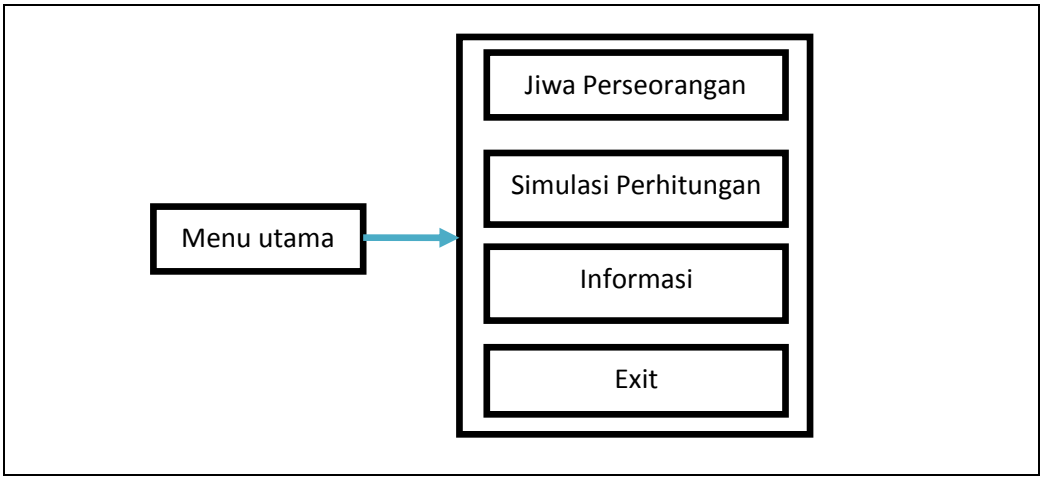
Gambar 4.36 *Deployment Diagram*

4.4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tindak lanjut dari tahap analisa. Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran sistem yang akan dibuat. Dengan kata lain perancangan sistem didefinisikan sebagai penggambaran atau pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Selain itu juga perancangan bertujuan untuk lebih mengarahkan sistem yang terinci, yaitu pembuatan perancangan yang jelas dan lengkap yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan simulasi.

4.4.2 Struktur File

Struktur file digunakan dalam perancangan sisitem, karena struktur file ini akan menentukan urutan isi atau data-data item yang terdapat pada sebuah record. Dalam perancangan struktur file suatu kumpulan dari data-data yang saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lain.



Gambar 4.37 Struktur Sistem Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi Pada AJB Bumiputera 1912

4.4.3 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka dibutuhkan untuk mewakili keadaan sebenarnya dari aplikasi yang akan dibangun, berikut akan disajikan perancangan antarmuka dari aplikasi yang akan dibangun:

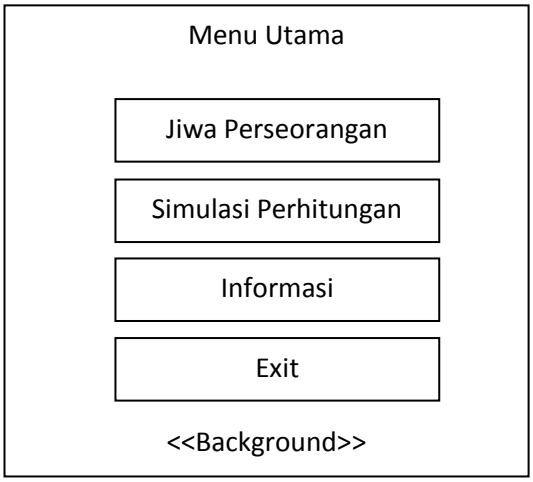
4.4.3.1 Antar Muka Menu Utama

Perancangan Antarmuka menjelaskan rutinitas program yang akan dijalankan oleh sebuah sistem untuk menjelaskan interaksi antara pemakai (*user*) dengan program yang akan dibuat. Pada sub bab ini akan digambarkan rancangan antarmuka yang akan digunakan dalam sistem

***a. Dialog Screen* Menu Utama Aplikasi**

1. Nama Dialog Screen : *Splash Screen* Awal aplikasi simulasi perhitungan premi.
2. Fungsi : Langsung menampilkan menu utama

3. Bentuk :



Gambar 4.38 Antar Muka Menu Utama

Uraian cara penggunaan :

1. Buka Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi AJB Bumiputera 1912.
2. Screen awal Aplikasi Simulasi Perhitungan Premi Bumiputera terbuka.
3. Menu utama untuk memilih fasilitas-fasilitas yang ada di dalam aplikasi.

***b. Dialog Screen* Menu Jiwa Perseorangan**

1. Nama Dialog Screen : Jiwa Perseorangan.
2. Fungsi : Menampilkan menu Info Mitra Beasiswa, Info Premi, Info DKB, Info denda.
3. Bentuk :

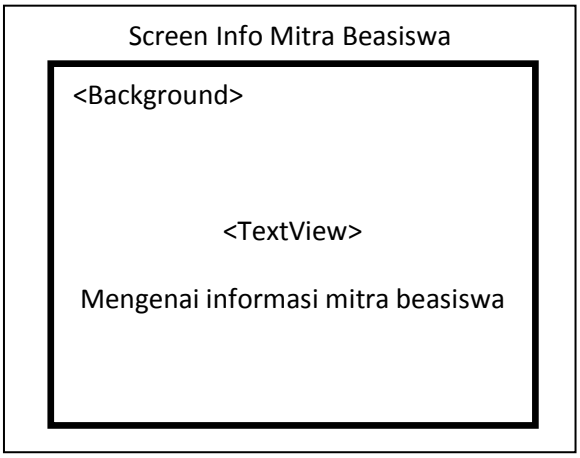


Gambar 4.39 Antar Muka Jiwa Perseorangan

Uraian cara penggunaan :

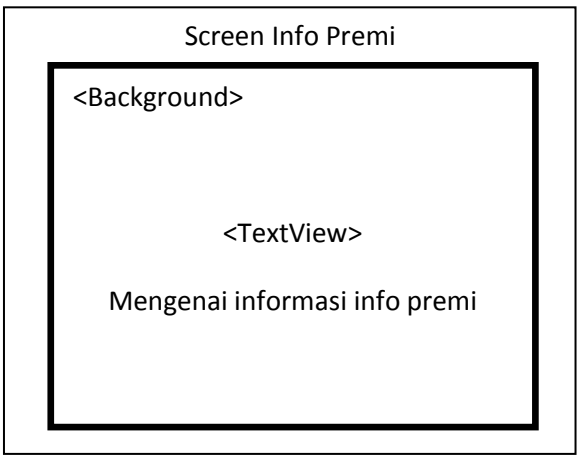
Setelah menu jiwa perseorangan dipilih maka akan muncul screen menu jiwa perseorangan dengan menampilkan pilihan menu antara lain Info Mitra Beasiswa, Info Premi, Info DKB, dan Info Denda.

Jika pengguna memilih menu Info Mitra Beasiswa maka akan muncul screen menu info mitra beasiswa seperti gambar dibawah ini:



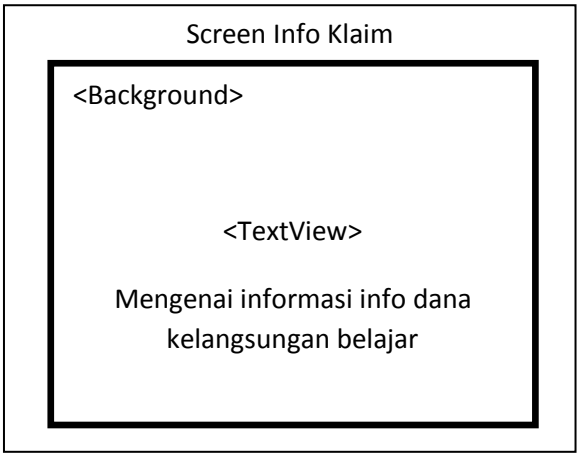
Gambar 4.40 Antar Muka Screen Mitra Beasiswa

Jika pengguna memilih menu Info Premi maka akan muncul screen menu info premi seperti gambar dibawah ini:



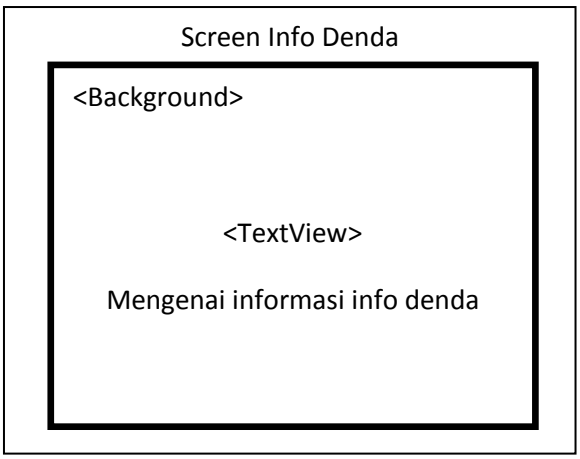
Gambar 4.41 Antar Muka Screen Info Premi

Jika pengguna memilih menu Info Dana Kelangsungan Belajar maka akan muncul screen menu info klaim seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.42 Antar Muka Screen Info Klaim

Jika pengguna memilih menu Info Denda maka akan muncul screen menu info denda seperti gambar dibawah ini:

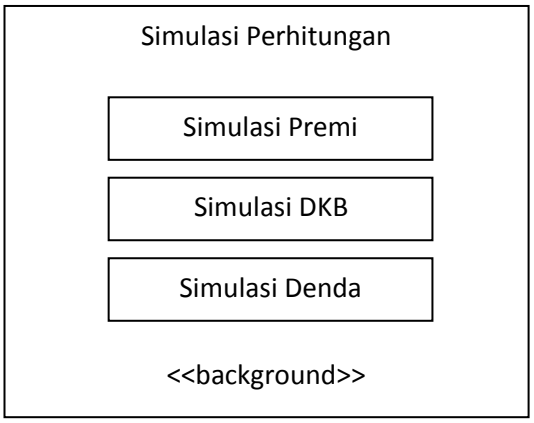


Gambar 4.43 Antar Muka Screen Info denda

c. Dialog Screen Menu Simulasi Perhitungan

1. Nama Dialog Screen : Simulasi Perhitungan.
2. Fungsi : Menampilkan menu Simulasi Premi, Simulasi DKB dan Simulasi Denda.

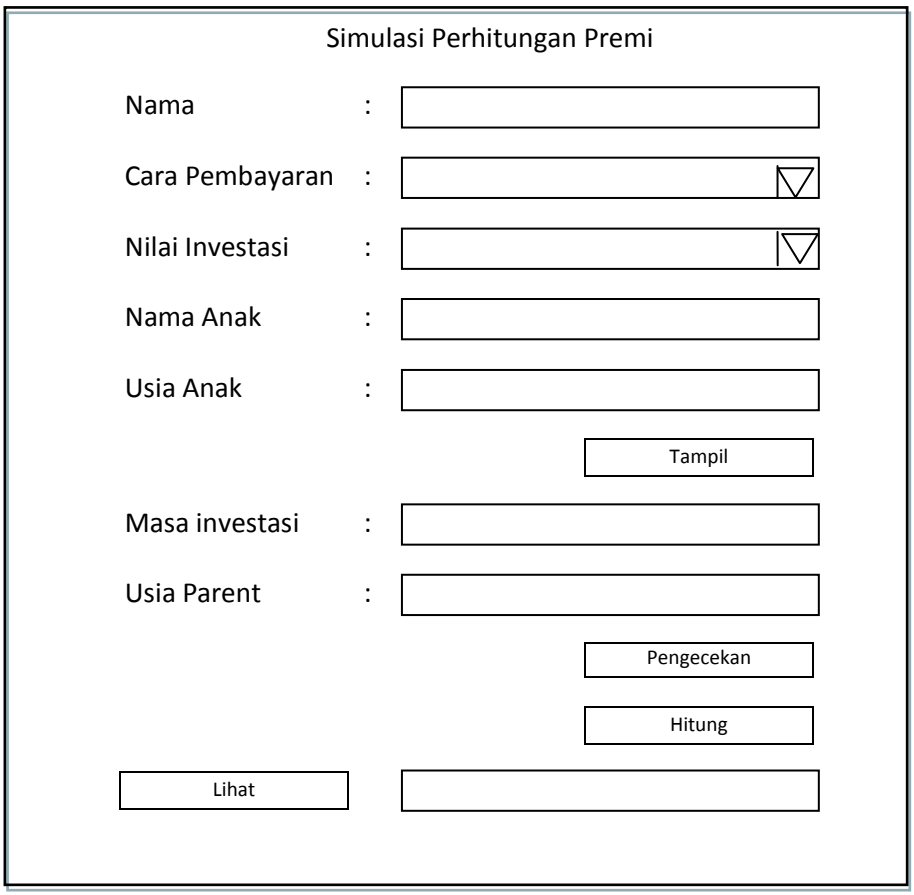
3. Bentuk :



Gambar 4.44 Antar Muka Simulasi Perhitungan

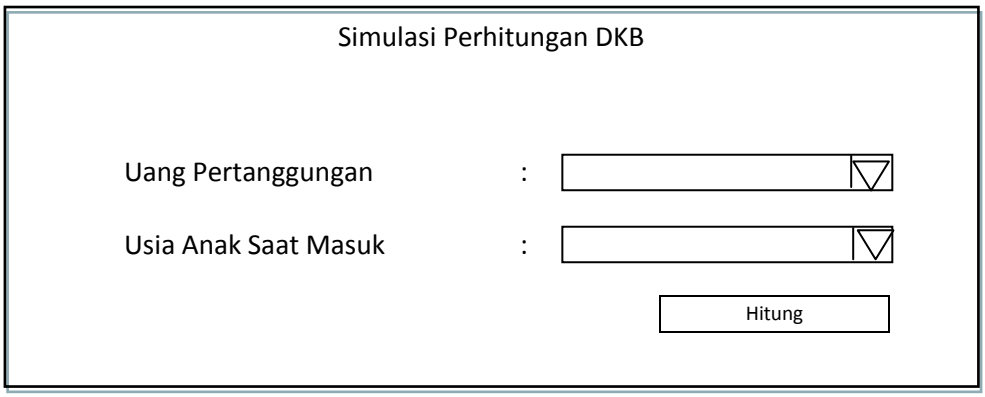
Uraian cara penggunaan :

Setelah menu simulasi perhitungan dipilih maka akan muncul screen menu simulasi perhitungan dengan menampilkan pilihan menu antara lain Simulasi Premi, Simulasi DKB dan Simulasi Denda. Jika pengguna memilih menu Simulasi Premi maka akan muncul screen menu simulasi premi seperti gambar dibawah ini:



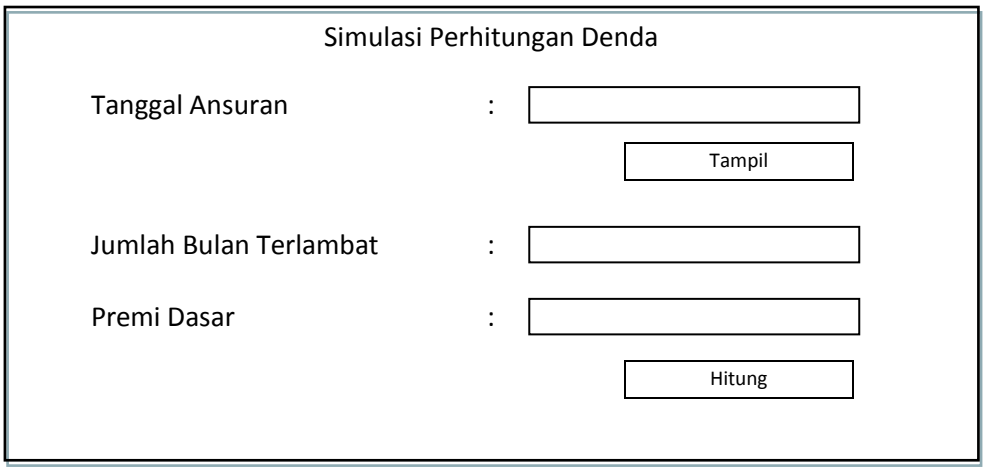
Gambar 4.45 Antar Muka Screen Simulasi Premi

Jika pengguna memilih menu Simulasi DKB maka akan muncul screen menu simulasi screen seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.46 Antar Muka Screen Simulasi DKB

Jika pengguna memilih menu Simulasi Denda maka akan muncul screen menu simulasi screen seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.47 Antar Muka Screen Simulasi Denda

d. Dialog Screen Menu Informasi

1. Nama Dialog Screen : Informasi.
2. Fungsi : Menampilkan menu Bantuan, dan Tentang

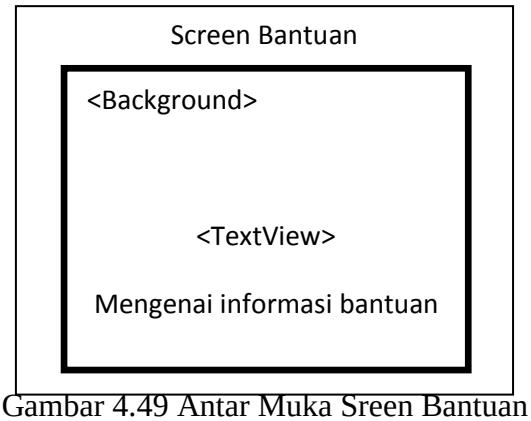
3. Bentuk :



Gambar 4.48 Antar Muka Informasi

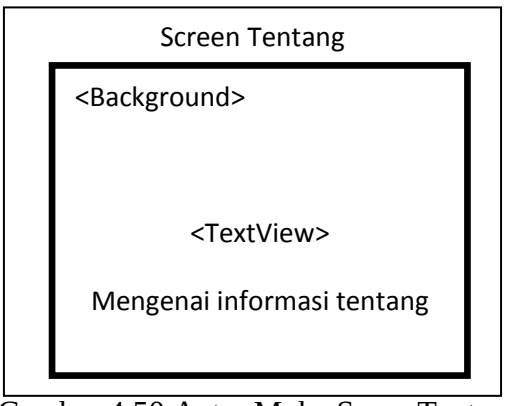
Uraian cara penggunaan :

Setelah menu informasi dipilih maka akan muncul screen menu informasi dengan menampilkan pilihan menu antara lain Bantuan dan Tentang. Jika pengguna memilih menu Bantuan maka akan muncul screen menu bantuan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.49 Antar Muka Sreen Bantuan

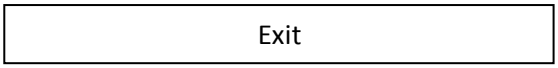
Jika pengguna memilih menu Tentang maka akan muncul screen menu tentang seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.50 Antar Muka Sreen Tentang

***e. Dialog Screen* Menu Informasi**

1. Nama Dialog Screen : Exit.
2. Fungsi : Menampilkan menu Exit.
3. Bentuk :



Gambar 4.51 Antar Muka Sreen Exit

Uraian cara penggunaan :

1. Pilih menu Exit untuk keluar dari aplikasi.