APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENAWARAN DAN PENERIMAAN JASA KOMISI PREMI ASURANSI (STUDY KASUS : PROTEKSI PRADANA)

Windia, Elis Hernawati S.T.,M.Kom , Renny Sukawati, S.E.,M.M
Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
Windiaa80@gmail.com

Abstrak

PROTEKSI PRADANA merupakan salah satu perusahaan pialang asuransi yang berdiri sejak tahun 2011, mempunyai kantor pusat di Jakarta dan kantor cabang di jl.kebon waru selatan no 8, Batununggal Bandung. Pada saat ini, proses terjadi di PROTEKSI PRADANA masih secara manual dimana petugas harus survey ke tempat client untuk proses penawaran, penempatan dan penyampaian informasi atas tagihan premi asuransi. Berdasarkan uraian diatas maka penulis membuat sebuah aplikasi berbasis web untuk penawaran dan penerimaan jasa komisi premi asuransi menggunakan metode waterfall. Metode waterfall menyediakan pendekatan yang terurut, mulai dari analiasa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program dan pemeliharaan. Proyek akhir ini akan mengahsilkan sebauh aplikasi berbasis web untuk penawaran dan penerimaan jasa komisi premi asuransi di PROTEKSI PRADANA.

Kata kunci : PROTEKSI PRADANA, asuransi, metode waterfall, PHP, berbasis web

Abstract

PROTEKSI PRADANA is one of the insurance brokerage company that was established in 2011, has its head office in jakarta and branch office on jl.kebpn waru selatan no 8, batununggal bandung. At this time the prosess takes place in the PROTEKSI PRADANA still manually where the officer should survey to the client place for the bidding process, placement and delivery of information on the insurance premium bill. Based on the description above, the authors make a web-based application for the supply and acceptance of commission premium insirance services using watelfall waorking methods. The watrfall method provides on ordered approach , ranging from needs analysis, system desaign, program code writing , program testing and maintenance. The final project will produce a web-based application for bidding and receiving insurance committee service in PROTEKSI PRADANA.

Keyword : PROTEKSI PRADANA, insurance , waterfall method, PHP,web-based

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Asuransi pada hakekatnya adalah suatu sistem proteksi menghadapi risiko kerugian finansial, dengan cara pengalihan risiko kepada pihak lain, baik secara perorangan maupun secara berkelompok dalam masyarakat[9]. Asuransi dapat memberikan keamanan dalam menjalankan sebuah usaha, ini terjadi karena kecemasan kelompok atau masyarakat terhadap risiko yang akan terjadi. Asuransi bisa meningkatkan kemampuan dari aktivitas perusahaan, karena dengan memindahkan risiko yang akan terjadi kepada perusahaan asuransi. Biaya asuransi diterka atau diperkirakan dengan penilaian yang layak terhadap sebuah produk yang diasuransikan. Dana yang dikeluarkan oleh perusahaan asuransi terhadap ganti rugi didapat dari premi yang dikeluarkan setiap kelompok atau masyarakat setiap jangka waktu yang telah ditetapkan. Setelah itu dana premi digabungkan oleh perusahaan asuransi untuk pendanaan terhadap risiko yang akan terjadi. Dengan mengeluarkan dana yang sedikit, masyarakat atau kelompok dapat menyerahkan atas hidup harta benda kepada perusahaan asuransi.

Premi asuransi adalah sebagai uang yang dibayarkan oleh tertanggung kepada perusahaan asuransi yang dapat ditentukan dengan cara tertentu[1]. Premi merupakan sejumlah uang yang dibayarkan pada setiap tahunnya sebagai suatu kewajiban dari yang tertanggung atas keikutsertaannya pada asuransi. Besarnya premi yang dibayarkan sudah ditetapkan oleh para perusahaan asuransi dengan dapat memperhatikan segala kondisi dari yang tertanggung[1]. Pada saat pembayaran premi asuransi yang dilakukan oleh klien atau nasabah membutuhkan perantara untuk menjembatani antara *client* dengan perusahaan asuransi. Dalam kegiatan ini yang menjadi perantara yaitu pialang atau broker. Pialang ini berperan sebagai perusahaan yang memberikan jasa dan menangani penyelesaian terhadap ganti rugi yang dialami tertanggung sehingga *client* tidak perlu mengurus sendiri klaimnya ke perusahaan asuransi.

PROTEKSI PRADANA merupakan perusahaan pialang asuransi yang menangani produk – produk asuransi diantaranya asuransi tempat tinggal/usaha, asuransi kendaraan bermotor, asuransi pengangkutan, asuransi rangka kapal, asuransi penerbangan, asuransi kecelakaan diri, asuransi keuangan dan penjaminan, asuransi kesehatan, asuransi jiwa kredit, asuransi *engineering* dan asuransi aneka. PROTEKSI PRADANA menyediakan usaha untuk memberikan jasa kepada klien baik *personal* ataupun perusahaan dalam menangani semua transaksi yang berkaitan dengan asuransi antara *client* dengan pihak perusahaan asuransi. Jasa yang disediakan oleh PROTEKSI PRADANA yaitu penerimaan dan penawaran premi asuransi.

Pada saat proses penawaran premi asuransi yang terjadi di PROTEKSI PRADANA masih secara manual dimana para *client* harus mengisi data pada formulir penawaran atau *quotation slip*. Untuk mengisi formulir tersebut petugas harus mendatangani *client*. Hal ini mengakibatkan proses

penindaklanjutan penawaran premi kepada pihak asuransi yang dipilih *client* memakan waktu cukup lama. Demikian pula saat proses penerimaan premi asuransi dari *client*, petugas harus bolak balik melakukan penyetoran premi kepada pihak perusahaan asuransi dan kepada *client* untuk proses pembayarannya. Pada saat penyampaian invoice kepada client masih manual yaitu mengirimkan invoice tagihan kepada client dengan menemui client kembali ke tempat kediaman nya. Pada proses penerimaan ini petugas juga masih mencatat data pembayaran premi *client* pada buku catatan petugas. Sedangkan data penerimaan premi tersebut digunakan untuk menghitung komisi yang diberikan kepada petugas. Perhitungan komisi masih dilakukan dengan cara melihat terlebih dahulu data penerimaan premi yang telah dibayar dan dicatat dalam buku satu persatu untuk dilakukan perhitungan komisi dari pembayaran premi asuransi *client*, sehingga dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut adalah waktu yang dibutuhkan lebih lama dan pencatatan tidak akurat serta sering terjadi kehilangan data. Permasalahan lainnya petugas memerlukan waktu yang lama pada saat pembuatan penempatan jenis asuransi atau *placing slip* ketika klien menyetujui atas penawaran serta pembuatan *invoice tagihan* yang diberikan kepada *client* setelah polis keluar dari perusahaan asuransi tersebut dikarenakan belum adanya proses komputerisasi. Dengan demikian maka dibutuhkan suatu aplikasi yang terkomputerisasi dan dapat menangani semua transaksi dan penyampaian informasi dengan menggunakan sms gateway.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibangun suatu aplikasi yang dapat membantu *client* dan petugas PROTEKSI PRADANA untuk proses penerimaan dan penawaran premi asuransi, yang dituangkan kedalam Proyek Akhir yang berjudul **"APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENAWARAN DAN PENERIMAAN JASA KOMISI PREMI ASURANSI".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

a. Bagaimana cara memfasilitasi *client*, petugas dan pihak perusahaan asuransi untuk lebih cepat menangani proses penawaran asuransi Di PROTEKSI PRADANA?

b. Bagaimana cara memfasilitasi *client*, petugas dan perusahaan asuransi untuk penyampaian informasi yang cepat terkait proses penawaran asuransi ?

c. Bagaimana menghitung jasa komisi atas penerimaan premi asuransi?

d. Bagaimana cara memfasilitasi PROTEKSI PRADANA untuk dapat mencatat pendapatan jasa komisi atas penerimaan premi asuransi?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah, adapun tujuan dari Proyek Akhir ini adalah untuk membangun aplikasi berbasis web untuk penawaran dan penerimaan jasa komisi premi asuransi adala sebagai berikut :

a. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk mengisi dan menyimpan data *client* yang menerima penawaran asuransi.

b. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk mengirim informasi terkait proses penawaran dan penerimaan premi asuransi kepada *client* dengan menggunakan sms *gateway*.

c. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk menghitung jasa komisi atas penerimaan premi asuransi.

d. Membangun aplikasi yang memiliki fitur Untuk dapat mencatat pendapatan jasa komisi atas penerimaan premi asuransi berupa jurnal dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi yang dibangun, yaitu:

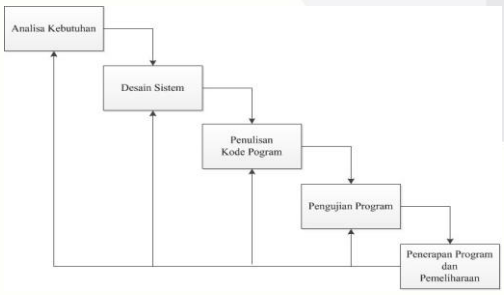
1. Aplikasi ini tidak menangani klaim asuransi dari *client.*
2. Aplikasi ini hanya menangani asuransi kendaraan bermotor.
3. Aplikasi ini tidak menangani proses pembayaran.
4. Pembayaran premi yang ditangani aplikasi adalah dalam jangka waktu pertahun.
5. Aplikasi tidak menangani untuk proses pembuatan polis.
6. Data client sudah didapat oleh marketing untuk pembuatan quotation slip oleh broker.

1.5 Definisi Operasional

Pembangunan Aplikasi berbasis web untuk penawaran dan penerimaan premi asuransi merupakan aplikasi yang akan digunakan oleh *client*, petugas PROTEKSI PRADANA dan pihak perusahaan asuransi yang bekerja sama dengan PROTEKSI PRADANA. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur diantaranya: *Form* Penawaran (*quotation slip*) untuk mengisi dan menyimpan data *client* yang melakukan penawaran premi asuransi, fitur untuk menghitung jasa komisi atas penerimaan premi asuransi, fitur Untuk dapat mencatat pendapatan jasa komisi atas penerimaan premi asuransi berupa jurnal dan buku besar, fitur untuk mengirim informasi terkait proses penawaran kepada petugas dengan menggunakan sms *gateway* dan kepada *client* dan perusahaan asuransi melalui sistem. Dengan dibangunnya aplikasi ini diharapkan dapat mempercepat proses penawaran dan penerimaan jasa komisi premi asuransi yang dilakukan oleh *client*, petugas PROTEKSI PRADANA, dan pihak perusahaan asuransi yang dipilih *client* atau direkomendasikan oleh PROTEKSI PRADANA. Selain itu aplikasi ini diharapkan dapat membantu PROTEKSI PRADANA dalam mempercepat proses perhitungan komisi untuk petugas dari hasil penerimaan premi asuransi.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek akhir ini metode pengerjaan yang digunakan adalah menggunakan metode pengembangan yaitu *Waterfall process* model. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, *desain*, *coding*, *testing atau* pengujian, dan *maintenance* atau pemeliharaan. Metode ini disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan[7].



Gambar 1. 1 tahapan-tahapan *waterfall*

1) Analisis

Tahap awal yang dilakukan adalah metode wawancara langsung kepada pihak pialang asuransi atau broker di PROTEKSI PRADANA untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan. Setelah wawancara, selanjutnya adalah pengumpulan data yang digunakan oleh PT tersebut. Dengan adanya kedua aktifitas tersebut, dapat diketahui proses penerimaan dan penawaran jasa komisi asuransi.

2) Perancangan Sistem

Membangun sebuah sistem dengan membuat perancangan sementara yang berfokus kepada penyajian kebutuhan aplikasi dan alat bantu pemodelan diantaranya : *Entity Relationship Diagram, Use Case, Skema relasi, Diagram class, Sequence diagram, Flow Map,* dan *Mockup* perancangan antar muka sebuah aplikasi menggunakan *Balsamiq Mockup*.

3) Pengkodean Sistem

Pada tahap pengkodean sistem, penulis melakukan perancangan pemrograman menggunakan *Framework CodeIgneter* dan *Database MySql* dengan Bahasa pemrograman PHP.

4) Pengujian Sistem

Aplikasi yang telah dibuat harus diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan agar hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pengujian program yang dilakukan adalah *Black Box Testing*. Pengujian ini dilakukan lewat antarmuka atau modul saja, dengan melihat hasil dari masukkan yang akan diproses oleh sumber kode.

2. Tinjau Pustaka

2.1 Teori Asuransi

Asuransi pada hakekatnya adalah suatu sistem proteksi menghadapi risiko kerugian finansial, dengan cara pengalihan risiko kepada pihak lain, baik secara perorangan maupun secara berkelompok dalam masyarakat[9].

2.2 Premi asuransi

Premi asuransi adalah sebagai uang yang dibayarkan oleh tertanggung kepada perusahaan asuransi yang dapat ditentukan dengan cara tertentu[1]. Premi merupakan sejumlah uang yang dibayarkan pada setiap tahunnya sebagai suatu kewajiban dari yang tertanggung atas keikutsertaannya pada asuransi. Besarnya premi yang dibayarkan sudah ditetapkan oleh para perusahaan asuransi dengan dapat memperhatikan segala kondisi dari yang tertanggung.

Rumus untuk menghitung pembayaran premi adalah sebagai berikut.

$$\text{Premi} = \frac{jup \times rate \times cara\ bayar}{1000}$$

Dengan diketahui bahwa :

Jup = Jumlah uang pertanggungan (Rp)

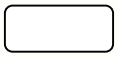
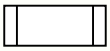
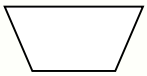
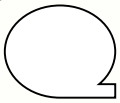
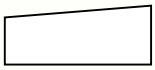
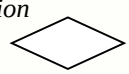
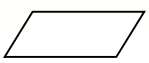
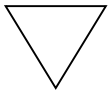
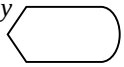
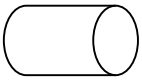
Rate = perhitungan dari umur dan masa asuransi nasabah

2.3 Flowmap

Flowmap merupakan hubungan antara proses dengan aliran data yang berbentuk dokumen keluaran dan masukan. Kegunaan flowmap untuk menggambarkan aktivitas apa saja yang sedang berjalan, memperjelas aliran dokumen yang terlihat, menjelaskan hubungan-hubungan data dan informasi dengan bagian-bagian dari aktivitas tersebut, dan menggambarkan hubungan antara bagian proses dan aliran data dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan[7].

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada *flowmap* :

Tabel 2. 1 Simbol *Flowmap*

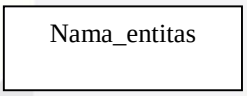
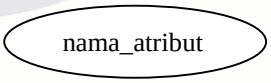
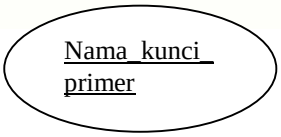
Simbol	Deskripsi
Terminator 	Merupakan awal dan akhir suatu proses bisnis yang digambarkan.
Process	Untuk menggambarkan jalannya proses atau sistem yang ada.
Subprocess 	Proses yang sifatnya *predefine.*
Garis alir	Untuk menggambarkan arus data.
Proses manual 	Menggambarkan proses secara manual tanpa komputer.
Konektor 	Penghubung antar proses pada halaman yang sama ataupun berbeda.
Input manual 	Menggambarkan proses *input* secara manual menggunakan *keyboard.*
Document	Menggambarkan semua jenis dokumen yang berbentuk form.
Decision 	Percabangan yang digunakan jika terdapat pilihan lebih dari satu.
Data 	Menggambarkan input-output, tetapi bersifat *non-printable.*
Arsip 	Menunjukkan pengarsipan *file* tanpa menggunakan komputer.
Display 	Digunakan sebagai media untuk menampilkan layar monitor.
Database 	Media penyimpnan dari proses input data dan proses komputerisasi.

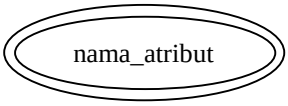
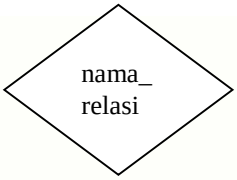
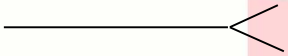
2.4 ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data *relasional*. sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen [7].

Berikut adalah symbol-simbol yang digunakan pada ERD:

Tabel 2. 2 Simbol ER Diagram

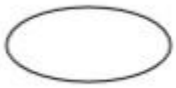
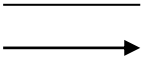
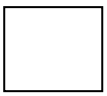
Simbol	Deskripsi
Entitas 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel
Atribut 	Kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
Atribut Kunci Primer 	Kolom data yang buth disimpa dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses *record* yang diinginkan.

Atribut multinilai/*multivalue* 	Kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; bisanya diawali dengan kata kerja
Asosiasi/*association* 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity*

2.5 Use Case Diagram

Use case atau diagram *usecase* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada *usecase* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *usecase* [7] .Berikut adalah simbol-simbol *Use Case* Diagram:

Tabel 2. 3 Simbol *Use Case* Diagram

Simbol	Deskripsi
	Entitas dilingkungan luar sistem yang biasa berupa orang, organisasi atau system lainnya yang dapat memberikan *input* atau menerima *output* dari luar sistem.
	Kegiatan yang dilakukan oleh orang atau komputer. Proses untuk mengolah arus data yang masuk kedalamnya/ *input*, kemudian dari proses itu juga menghasilkan arus data/ *output*.
	Berkas atau tempat penyimpanan data atau file.
- - - - - - - >	Arus data ini mengalir diantara proses, data *storage*, dan entitas eksternal. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang biasa berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses suatu sistem.
<- - - - - - - - -	*Actor* : Seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. *Actor* hanya berinteraksi dengan *use case* tetapi tidak memiliki kontrol *use case.*
	Kelas pembatas : Interkasi antara sistem atau perangkat lunak dengan aktornya.

2.6 Aplikasi berbasis web

Aplikasi web juga merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak berbasis web seperti *HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, PHP, Java* dan bahasa pemrograman lainnya. Dalam pembuatan aplikasi *web* diperlukan tahapan pengerjaan yang runut sehingga hasilnya betul-betul sesuai kebutuhan[7].

2.7 Jurnal

Kegiatan pencatatan dilakukan dari bukti transaksi ke jurnal. Jurnal adalah alat untuk mencatat transaksi perusahaan dari bukti transaksi yang dilakukan secara urutan waktu dengan menunjukan rekening yang didebit dan dikredit beserta jumlahnya masing–masing[11]. Jurnal dapat diartikan sebagai catatan akuntansi yang secara permanen untuk mencatat transaksi yang dilakukan

2.8 Buku besar

Buku besar adalah tempat yang digunakan untuk menampung rekening-rekening yang ada dijurnal. Jadi menunjukan jumlah yang ada didebit atau dikredit sama. Buku besar dapat digunakan oleh sebuah perusahaan atau organisasi untuk melakukan pencatatan[11].

2.9 BBT (*Black Box Testing*)

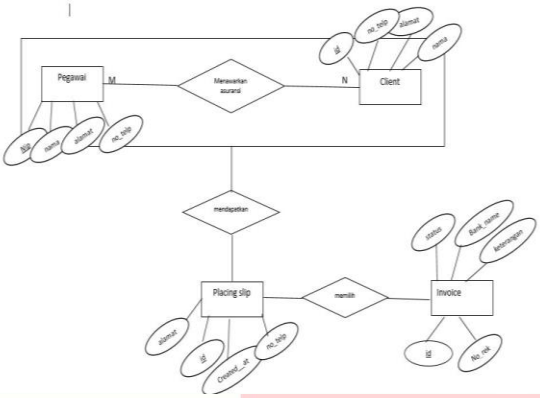
Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *Black Box* bukan bukan merupakan alternative dari teknik *White Box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar

mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *White Box* [4].

3. Analisis dan Perancangan

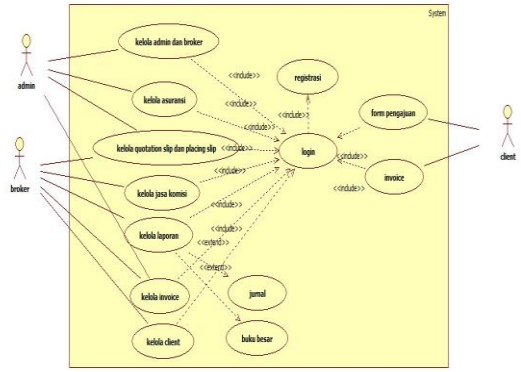
3.1 Entity-Relationship Diagram (ERD)

ERD yang digunakan pada pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Entity Relationship Diagram

3.2 Use Case Diagram



Gambar 3. 2 Use Case Diagram

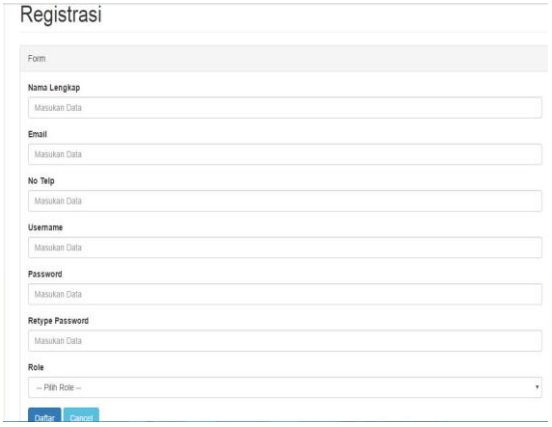
4. Implementasi Perangkat Lunak

4.1.1. Implementasi

Pada tahap implementasi, seluruh kegiatan dari mulai analisis hingga perancangan aplikasi akan diimplementasikan dan diterapkan untuk mencapai tujuan pembangunan aplikasi. Berikut adalah proses implementasi aplikasi.

4.1.2 Halaman *registraso*

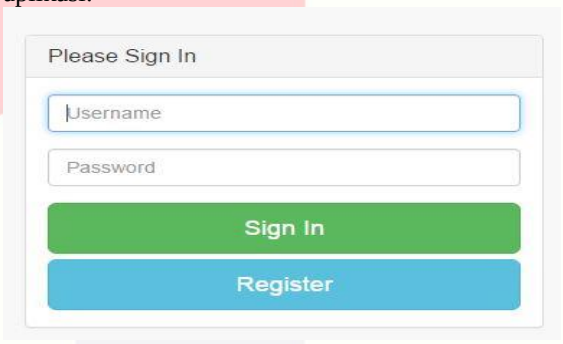
Berikut adalah halaman untuk melakukan pendaftaran sebagai user baru yang dilakukan oleh *client*:



Gambar 4. 1 Tampilan halaman registrasi

4.1.2.1 Halaman *Login*

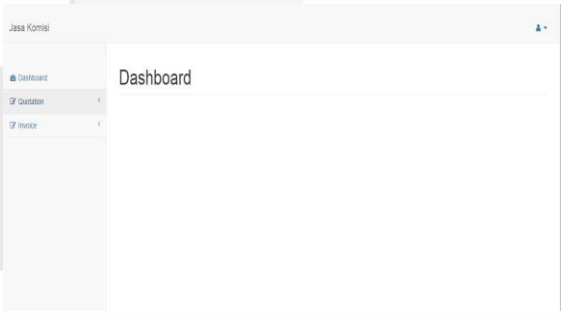
Berikut adalah tampilan halaman *login* sebelum masuk ke halaman *home* atau menu utama pada aplikasi:



Gamar 4. 1 Tampilan halaman *login*

4.1.2.2 Halaman *dashboard client*

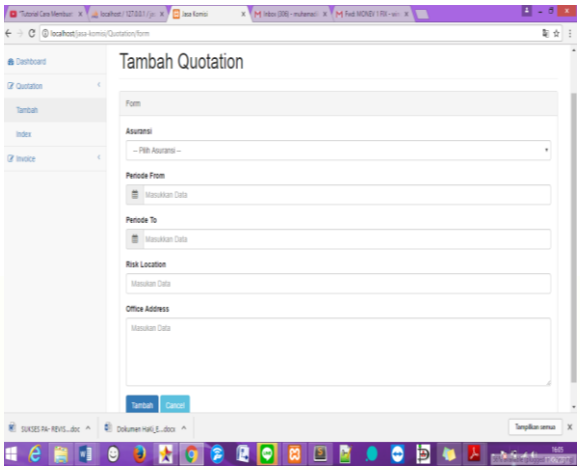
Berikut merupakan halaman beranda *client*, halaman ini dapat diakses setelah *user* melakukan *login*.



Gamar 4. 2 Tampilan halaman *dashboard* klien

4.1.2.3 Halaman *quotation slip*

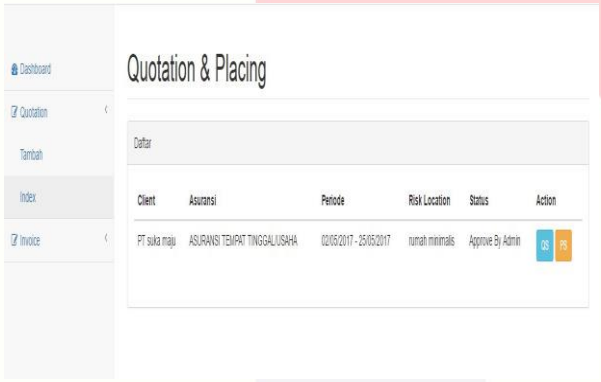
Berikut adalah halaman yang dapat diakses oleh klien mengisi *quotation slip*. Berikut tampilannya:



Gamar 4. 3 Tampilan quotation slip

4.1.2.4 Halaman *index quotation slip*

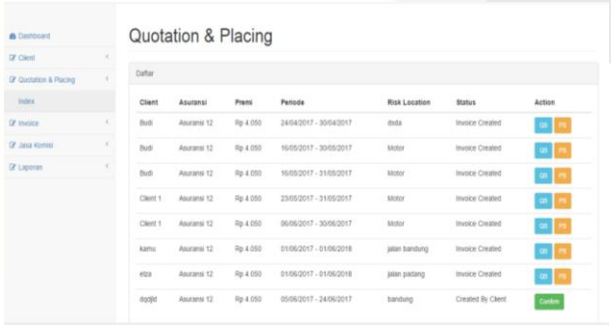
Berikut adalah *form index quotatipn dan placing slip* pada klien. Berikut adalah tampilannya:



Gamar 4. 4 Tampilan index quotation

4.1.2.5 Halaman *index quotation slip*

Berikut adalah *form index quotatipn dan placing slip* pada Broker dengan melakukan *approval "CONFIRM"*dan dikirim kepada *client*. Berikut adalah tampilannya:



Gamar 4. 6 Tampilan *index quotation*

4.1.2.6 Halaman *index quotation slip*

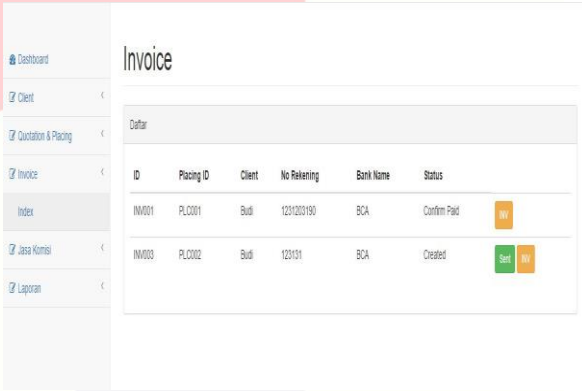
Berikut adalah *form index quotation dan placing slip* pada Broker dengan melakukan *approval "REQUEST"* dan dikirim kepada admin untuk *placing slip*. Berikut adalah tampilannya:

Gamar 4. Tampilan *index quot*

ation

4.1.2.7 Halaman *invoice*

Berikut adalah *form invoice* pada menu *client*. Berikut adalah tampilannya:



Gamar 4. 5 Tampilan *invoice*

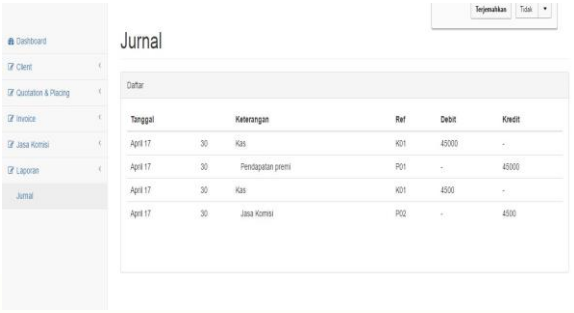
4.1.2.8 Halaman hitung komisi

Berikut adalah form untuk melakukan hitung komisi. Berikut adalah tampilannya:

Gamar 4. 6 Tampilan hitung komisi

4.1.2.9 Halaman jurnal

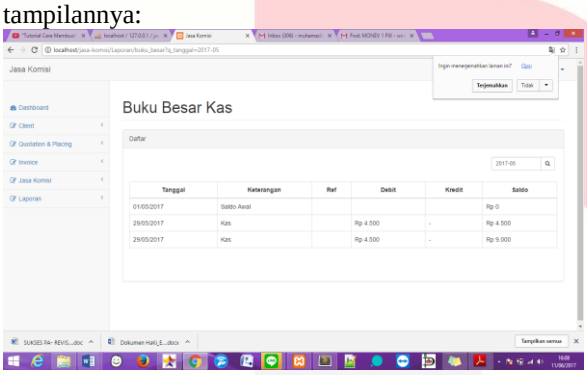
Berikut adalah form untuk melakukan pencatatan dilakukan dengan jurnal. Berikut adalah tampilannya:



Gamar 4. 7 Tampilan jurnal

4.1.2.10 Halaman buku besar

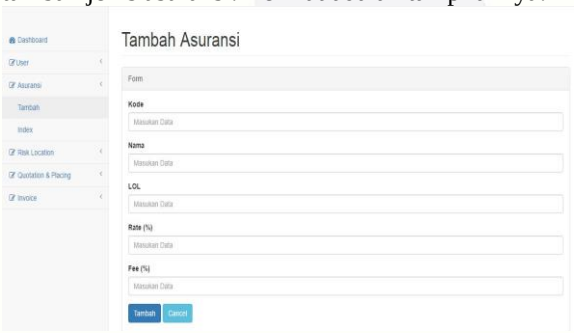
Berikut adalah form untuk melakukan pencatatan dilakukan dengan buku besar. Berikut adalah tampilannya:



Gamar 4. 8 Tampilan buku besar

4.1.2.11 Halaman tambah asuransi

Berikut adalah form yang digunakan untuk input tambah jenis asuransi. Berikut adalah tampilannya:



Gamar 4. 9 Tampilan tambah asuransi

5 Penutup

5.1 Kesimpulan

Setelah membangunan penawaran dan penerimaan jasa komisi premi asuransi yang dimulai dengan kegiatan analisis kebutuhan perangkat lunak berupa wawancara dengan pihak terkait dan juga melakukan analisis fitur yang dibutuhkan berdasarkan kelemahan dari sistem berjalan, melakukan pengumpulan data, dan melakukan desain program sampai dengan melakukan pengujian. Penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk mengisi dan menyimpan data *client* yang melakukan penawaran asuransi.

2. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk mengirim informasi terkait proses penawaran dan penerimaan premi asuransi kepada *client* dengan menggunakan sms *gateway*.

3. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk menghitung jasa komisi atas penerimaan premi asuransi.

4. Membangun aplikasi yang memiliki fitur Untuk dapat mencatat pendapatan jasa komisi atas penerimaan premi asuransi berupa jurnal dan buku .

5.1 Saran

Berdasarkan aplikasi yang telah dibangun, maka penulis dapat menyimpulkan saran untuk pengembangan aplikasi menjadi lebih baik sebagai berikut:

- Penambahan fitur untuk melakukan pembayaran secara otomatis atau menggunakan kartu kredit.

- Penambahan untuk penangan jasa asuransi yang ditangani.

Daftar Pustaka:

[1] Subagyo, d. (1998). Hukum Asuransi. Jakarta: Graha Ilmu.

[2] Faisal, S. (2011). Aplikasi Berbasis Web dengan PHP & MySQ

[3] Iskandar Pohan, H., & Sidik, B. (2010). Pemrograman Web HTML. Bandung: Informatika Bandung.

[4] Kadir, A. (2010). Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL. Yogyakarta: Andi.

[5] Madiun, M. (2011). Dreamweaver CS5 PHP - MySQL. Madiun: Andi Offset.

[6] PT. Proteksi Pradana MANAGING TRUST COMPANY PROFILE . (2011). Product and Service. Bandung: MANAGING TRUST.

[7] Rosa A.S, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2014.

[8] B. Nugroho, *Aplikasi Sistem Pakar dengan PHP dan editor dreamweaver*, Gawa Medika, Ed. Yogyakarta, 2014.

[9] PSAK. (1994). PSAK No.28 Akuntansi Asuransi Kerugian. Jakarta: Pengurus Pusat

Ikatan Akuntan Indonesia.

[10] Simarmata, J. (2006). Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.

[11] Masyhad, S. H. (2006). Akuntansi untuk Perusahaan Jasa dan Dagang. Surabaya:

Graha Ilmu.

[12] Saputra, A. (2011). Trik dan Solusi Jitu Pemograman PHP. Jakarta: PT. Gramedia.

[13] C. Wahana, *Mudah Membuat Aplikasi SMS GATEWAY dengan CodeIgneter*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.

[14] Somerville. (2004). Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Erlangga.