

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

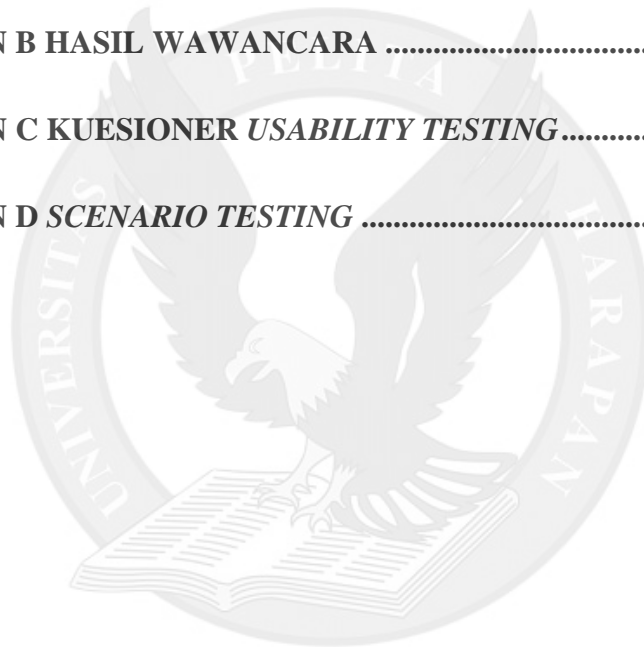
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan Magang.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.6 Alokasi Waktu dan Tempat Magang.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	8
2.1.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	8
2.1.2 Analisis (<i>Analysis</i>).....	8
2.1.3 Perancangan (<i>Design</i>).....	9
2.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	9
2.1.4.1 Pengujian.....	10
2.1.4.2 Konversi (<i>Conversion</i>).....	12
2.2 <i>Prototyping</i>	14
2.3 <i>Unified Modelling Language 2.0 (UML 2.0)</i>	15
2.3.1 <i>Class Diagram</i>	16
2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	18
2.3.3 <i>Use Case Diagram</i>	20
2.4 Prinsip Perancangan <i>Web</i>	22
2.5 <i>Eight Golden Rules For Interface Design</i>	25
2.6 <i>Relational Database Management System (RDBMS)</i>	27
2.7 <i>Structured Query Language (SQL)</i>	28

2.8 PHP.....	29
2.9 <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	30
2.10 <i>Usability Testing</i>	30
2.10.1 Menangani Peserta dan <i>Think Aloud Technique</i>	32
2.10.2 Jenis <i>Usability Testing</i>	32
BAB III GAMBARAN UMUM PT. LIPPO GENERAL INSURANCE TBK DAN PELAKSANAAN MAGANG.....	35
3.1 Profil Perusahaan.....	35
3.2 Visi dan Misi.....	36
3.3 Struktur Organisasi.....	37
3.4 Posisi Pemegang.....	38
3.5 Analisis Sistem Saat Ini.....	38
BAB IV SISTEM USULAN.....	39
4.1 Tahap Perencanaan.....	39
4.1.1 Identifikasi Sistem.....	39
4.1.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	40
4.2 Tahap Analisis.....	42
4.2.1 <i>User Requirements</i>	42
4.2.1.1 <i>Requirements</i> Fungsional (<i>Functional Requirements</i>).....	43
4.2.1.2 <i>Requirements</i> Nonfungsional (<i>Nonfunctional Requirements</i>).....	47

4.2.2 Use Case Diagram	48
4.2.3 Activity Diagram.....	49
4.2.4 Class Diagram.....	60
4.3 Tahap Perancangan.....	60
4.3.1 Perancangan Lapisan Manajemen Data.....	61
4.3.1.1 Table Relationship Diagram	61
4.3.1.2 Table Description	61
4.3.2 Perancangan Lapisan Antarmuka	65
4.3.2.1 Aplikasi Front-end	65
4.3.2.2 Aplikasi Back-end	77
BAB V PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI.....	86
5.1 Pengujian Aplikasi	86
5.1.1 Scenario Testing	86
5.1.2 Usability Testing	89
5.1.2.1 Metode Pengujian	89
5.1.2.2 Tugas dan Kuesioner.....	90
5.1.2.3 Hasil Pengujian Task Completion	94
5.1.2.4 Hasil Pengujian Task Completion Time	97
5.1.2.5 Hasil Pengujian Kuesioner.....	98
5.1.2.6 Pengaplikasian Hasil Usability Testing.....	102

5.2 Implementasi	106
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
6.1 Kesimpulan.....	107
6.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN A <i>USE CASE DESCRIPTION</i>	A-1
LAMPIRAN B HASIL WAWANCARA	B-1
LAMPIRAN C KUESIONER <i>USABILITY TESTING</i>.....	C-1
LAMPIRAN D <i>SCENARIO TESTING</i>	D-1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Prototyping</i>	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Lippo General Insurance Tbk.....	37
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Lippo One Card PT. Lippo General Insurance Tbk.....	48
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Mengelola Akun.....	49
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Memeriksa Poin	50
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Melakukan Transaksi Hadiah.....	51
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Memulihkan <i>Password</i>	53
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Transaksi <i>Event</i>	54
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Melihat Sejarah Transaksi	55
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Proses Mengelola Hadiah	56
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Proses Mengelola Transaksi Nasabah	57
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Proses Melihat Statistik Hadiah.....	58
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Proses Memperbarui Data Nasabah.....	59
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Lippo One Card	60
Gambar 4.13 <i>Table Relationship Diagram</i> Aplikasi Lippo One Card	61
Gambar 4.14 Halaman <i>Login</i> Aplikasi <i>Front-end</i>	65
Gambar 4.15 Halaman Untuk Gagal <i>Login</i>	66
Gambar 4.16 Halaman Untuk <i>Forget Password</i>	66
Gambar 4.17 Notifikasi Pengiriman <i>Password</i> ke <i>E-mail</i>	66
Gambar 4.18 <i>E-mail</i> yang Berisi Informasi <i>Password</i>	67
Gambar 4.19 Halaman <i>Home</i>	68

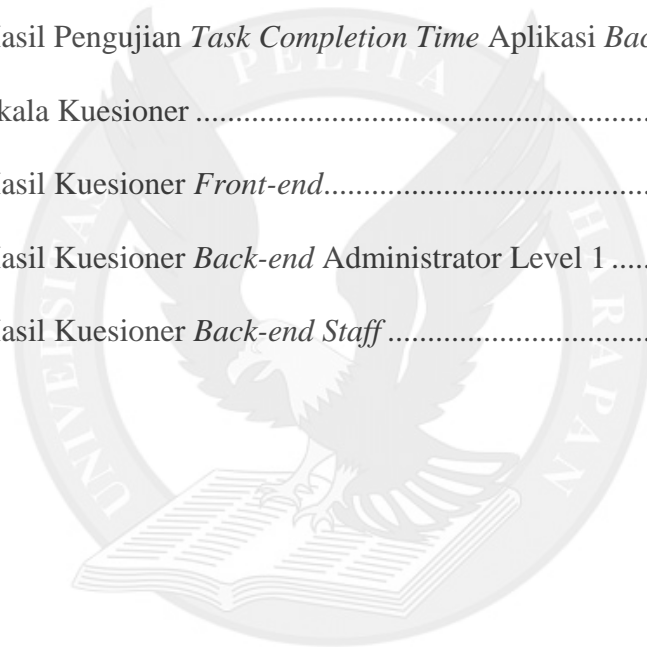
Gambar 4.20 Halaman <i>About</i>	68
Gambar 4.21 Halaman <i>Check Your Points</i>	69
Gambar 4.22 Notifikasi Pengiriman <i>E-mail</i> Informasi Poin Nasabah.....	69
Gambar 4.23 <i>E-mail</i> Berisi Informasi Poin.....	70
Gambar 4.24 Halaman <i>Redeem Your Points</i>	70
Gambar 4.25 <i>Pop-up Window Detail</i> Hadiah	71
Gambar 4.26 Notifikasi Poin Tidak Mencukupi.....	71
Gambar 4.27 Halaman <i>Privilege</i>	72
Gambar 4.28 Halaman <i>Update Profile</i>	72
Gambar 4.29 <i>Error Message</i> Apabila Nasabah Melakukan Kesalahan <i>Input</i>	73
Gambar 4.30 Halaman <i>Contact Us</i>	74
Gambar 4.31 Halaman <i>History Redeem</i>	74
Gambar 4.32 Halaman <i>Detail History</i> Transaksi.....	75
Gambar 4.33 Halaman <i>Cart</i>	75
Gambar 4.34 Halaman <i>Checkout</i>	76
Gambar 4.35 Notifikasi Transaksi Akan Diproses	76
Gambar 4.36 Halaman <i>Terms And Conditions</i>	77
Gambar 4.37 Halaman <i>Login</i> Pada Aplikasi <i>Back-end</i>	78
Gambar 4.38 Halaman Gagal <i>Login</i> Pada Aplikasi <i>Back-end</i>	78
Gambar 4.39 Halaman <i>Home</i> Pada Aplikasi <i>Back-end</i>	79
Gambar 4.40 Halaman Master Hadiah.....	79
Gambar 4.41 Halaman Edit Hadiah	80
Gambar 4.42 <i>Field</i> Alasan Perubahan Stok Yang Harus Diisi	80

Gambar 4.43 Halaman Permintaan <i>Redeem</i>	82
Gambar 4.44 Halaman <i>Request Details</i>	82
Gambar 4.45 Tampilan Halaman <i>Reward Statistics</i> Sebelum Memilih Periode Waktu	83
Gambar 4.46 Tampilan Halaman <i>Reward Statistics</i> Sesudah Memilih Periode Waktu	83
Gambar 4.47 Tampilan Halaman <i>Reward Statistics</i> Apabila Tidak Ada Hasil Dari Periode Terpilih.....	84
Gambar 4.48 Halaman <i>Update Database</i>	84
Gambar 4.49 Notifikasi Keberhasilan Pembaruan Data Nasabah.....	85
Gambar 5.1 Tombol “ <i>Check Out</i> ” dan “ <i>Update</i> ” Sebelum Evaluasi.....	102
Gambar 5.2 Tombol “ <i>Lanjut</i> ” dan “Ubah Jumlah” Setelah Evaluasi.....	102
Gambar 5.3 Lokasi Menu “ <i>History</i> ” Sebelum Evaluasi.....	103
Gambar 5.4 Lokasi Menu “ <i>History</i> ” Setelah Evaluasi	103
Gambar 5.5 Deskripsi Grafik Yang Kurang Jelas Saat Pertama Kali Masuk Halaman <i>Reward Statistics</i>	103
Gambar 5.6 Penambahan Deskripsi Grafik.....	104
Gambar 5.7 Tombol <i>Reset</i> Pada Halaman Edit Hadiah Sebelum Evaluasi	104
Gambar 5.8 Tombol Kembali Pada Halaman Edit Hadiah Setelah Evaluasi	105
Gambar 5.9 Tombol <i>Update</i> Sebelum Evaluasi.....	105
Gambar 5.10 Tombol Ubah Jumlah Setelah Evaluasi	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Magang	5
Tabel 2.1 Elemen dari <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 2.2 Tipe <i>Relationships</i> pada <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.3 Element-elemen <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.4 Elemen-elemen <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 4.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> untuk Penerapan Sistem Usulan.....	41
Tabel 4.2 Daftar <i>Hardware</i> PT. Lippo General Insurance Tbk Saat Ini.....	42
Tabel 4.3 Tabel Nasabah.....	61
Tabel 4.4 Tabel Administrator	62
Tabel 4.5 Tabel Hadiah	62
Tabel 4.6 Tabel <i>Event</i>	63
Tabel 4.7 Tabel Transaksi_hadiah	63
Tabel 4.8 Tabel Transaksi_hadiah_detail	63
Tabel 4.9 Tabel Cabang	63
Tabel 4.10 Tabel Perubahan_Stok	64
Tabel 4.11 Tabel Transaksi_ <i>Event</i>	64
Tabel 4.12 Tabel Kategori.....	64
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Memasukkan Hadiah ke dalam <i>Cart</i>	87
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Menyelesaikan Transaksi Penukaran Hadiah.....	88
Tabel 5.3 Tugas Peserta <i>Usability Testing</i> Aplikasi <i>Front-end</i>	90
Tabel 5.4 Tugas Peserta <i>Usability Testing</i> Aplikasi <i>Back-end</i> Administrator Level 1.....	92

Tabel 5.5 Tugas Peserta <i>Usability Testing</i> Aplikasi <i>Back-end Staff</i>	93
Tabel 5.6 Hasil <i>Usability Testing</i> Aplikasi <i>Front-end</i>	95
Tabel 5.7 Hasil <i>Usability Testing</i> Aplikasi <i>Back-end Administrator Level 1</i>	96
Tabel 5.8 Hasil <i>Usability Testing</i> Aplikasi <i>Back-end Staff</i>	96
Tabel 5.9 Hasil Pengujian <i>Task Completion Time</i> Aplikasi <i>Front-end</i>	97
Tabel 5.10 Hasil Pengujian <i>Task Completion Time</i> Aplikasi <i>Back-end Administrator Level 1</i>	98
Tabel 5.11 Hasil Pengujian <i>Task Completion Time</i> Aplikasi <i>Back-end Staff</i>	98
Tabel 5.12 Skala Kuesioner	99
Tabel 5.13 Hasil Kuesioner <i>Front-end</i>	99
Tabel 5.14 Hasil Kuesioner <i>Back-end Administrator Level 1</i>	100
Tabel 5.15 Hasil Kuesioner <i>Back-end Staff</i>	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 <i>Use Case Description</i> Melakukan Transaksi Hadiah	A-1
Lampiran A.2 <i>Use Case</i> Memeriksa Poin.....	A-2
Lampiran A.3 <i>Use Case</i> Mengelola Akun	A-2
Lampiran A.4 <i>Use Case</i> Melakukan Transaksi <i>Event</i>	A-3
Lampiran A.5 <i>Use Case</i> Melihat Sejarah Transaksi	A-4
Lampiran A.6 <i>Use Case</i> Mengelola Transaksi Nasabah.....	A-5
Lampiran A.7 <i>Use Case</i> Mengelola Hadiah	A-5
Lampiran A.8 <i>Use Case</i> Melihat Statistik Hadiah	A-6
Lampiran A.9 <i>Use Case</i> Memperbarui Data Nasabah	A-7
Lampiran C.1 Kuesioner Peserta 1	C-1
Lampiran C.2 Kuesioner Peserta 2	C-2
Lampiran C.3 Kuesioner Peserta 3	C-3
Lampiran C.4 Kuesioner Peserta 4	C-4
Lampiran C.5 Kuesioner Peserta 5	C-5
Lampiran D.1 Tabel Pengujian Mengecek Poin.....	D-2
Lampiran D.2 Tabel Pengujian Meperbarui Akun.....	D-3
Lampiran D.3 Tabel Pengujian Mengubah <i>Password</i>	D-4
Lampiran D.4 Tabel Pengujian Mengubah Informasi Hadiah	D-5
Lampiran D.5 Tabel Pengujian Menghapus Hadiah	D-7
Lampiran D.6 Tabel Pengujian Menambah Hadiah Baru	D-7
Lampiran D.7 Tabel Pengujian Mengubah Detail Permintaan	D-9
Lampiran D.8 Tabel Pengujian Mengkonfirmasi Permintaan Nasabah.....	D-9

Lampiran D.9 Tabel Pengujian *Update Database* D-11

