



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**Redesain Antarmuka Aplikasi Reasuransi BRIRein Berbasis Web  
Menggunakan Metode Design Thinking**

**TUGAS AKHIR**

**AUFA HELMI GUNAWAN**

**0110120179**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**FEBRUARI 2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**Redesain Antarmuka Aplikasi Reasuransi BRIRein Berbasis Web  
Menggunakan Metode Design Thinking**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana**

**STT NF**  
**AUFA HELMI GUNAWAN**  
**0110120179**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**FEBRUARI 2024**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : AUFA HELMI GUNAWAN**

**NIM : 0110120179**

Tempat, Depok 29 Februari 2024

Tanda Tangan



Aufa Helmi Gunawan

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Aufa Helmi Gunawan

NIM : 0110120179

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Redesain Antarmuka Aplikasi Reasuransi BRIRein Berbasis Web  
Menggunakan Metode Design Thinking

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri**

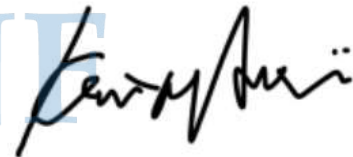
DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji



( Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I. )



( Salman Fathy Shiroth, S.E., M.B.A. )

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 5 Agustus 2024

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT, yang dengan berkat dan rahmat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan karya akademis ini merupakan syarat untuk meraih gelar Sarjana dalam Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan panduan dari berbagai pihak, dari awal masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, pencapaian ini tidak akan terwujud dengan mudah. Karenanya, penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

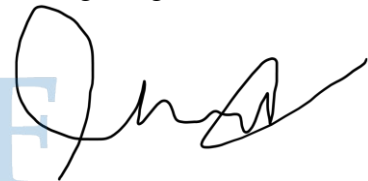
1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia S.kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. PT. Asuransi BRI Life, sebagai tempat penelitian tugas akhir saya.
9. Pak Aziz, selaku Head of IT serta pembimbing untuk membantu saya dalam proses wawancara di PT Asuransi BRI Life.
10. Semua rekan kerja di divisi IT, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu untuk belajar bersama dan membimbing dalam pekerjaan.

11. Semua rekan kerja di divisi AKP, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan informasi dan juga data mengenai kebutuhan penelitian.
12. Kelompok tim yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu untuk menganalisis sistem reasuransi BRI Rein.
13. Mahesa Abdullah Hidayat S.T yang telah membantu melupakan masa lalu, dan menyemangati saya dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Ahmad Faiz Al Ghifari yang telah membantu melupakan masa lalu dan menyemangati saya dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Dalam penulisan ilmiah ini, tentu masih terdapat kekurangan yang mungkin karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Meskipun begitu, penulis telah berupaya sebaik mungkin untuk menyelesaikannya. Karenanya, penulis dengan rendah hati menerima kritik dan saran dari pembaca jika terdapat kekurangan dalam penulisan ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Tangerang, 20 Juni 2024



Afa Helmi Gunawan

STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aufa Helmi Gunawan

NIM : 0110120179

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**REDESAIN ANTARMUKA APLIKASI REASURANSI BRIREIN  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

**STT - NF**

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 20 Juni 2024

Yang Menyatakan



(Aufa Helmi Gunawan)





## ABSTRAK

Nama : Aufa Helmi Gunawan  
NIM : 0110120179  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul : Redesain Antarmuka Aplikasi Reasuransi BRIRein Berbasis  
Web Menggunakan Metode *Design Thinking*

Teknologi di Indonesia saat ini sedang berkembang pesat dengan tujuan membantu manusia beraktivitas di berbagai sektor. Tanpa kecuali proses pengelolaan data dan teknologinya juga ikut berkembang. Perusahaan BRI Life yang berjalan di bidang asuransi masih menggunakan proses pengelolaan data *semi-manual* yang tidak efisien. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian terstruktur sistem informasi perlu dilakukan. Penelitian ini akan memfokuskan ke perancangan desain sistem aplikasi menggunakan aplikasi Figma dengan metode *design thinking*. Pada tahap *Emphaty* peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh *user* dalam melaksanakan proses pengelolaan data, lebih tepatnya divisi AKP BRI Life. Tahap *Define* mengidentifikasi inti permasalahan yang mencakup lis kebutuhan *user*. Tahap *Ideate* mencakup *brainstorming*, sedangkan tahap *Prototype* menghasilkan *mock up* akhir untuk dites. Dan tahap akhir yaitu tahap *Testing* yang mencakup *usability testing* dan wawancara desain akhir yang menentukan keberhasilan perancangan. Hasil *testing* menunjukkan bahwa *mock up* desain berhasil memecahkan masalah efektivitas proses pengelolaan data pada BRI Life.

Kata kunci : Desain Antarmuka, Figma, *Design Thinking*, Reasuransi, Aplikasi



## **ABSTRACT**

*Name* : Afa Helmi Gunawan  
*NIM* : 0110120179  
*Study Program* : Information System  
*Title* : Redesign of the Web-Based BRIRein Reinsurance Application Interface Using the Design Thinking Method

*Technology in Indonesia is currently developing rapidly with the aim of helping people carry out activities in various sectors. Without exception, data management processes and technology are also developing. The BRI Life company which operates in the insurance sector still uses an inefficient semi-manual data management process. To overcome this problem, structured research on information systems needs to be carried out. This research will focus on designing application systems using the Figma application using the design thinking method. At the Emphaty stage, researchers conducted observations and interviews to find out the problems experienced by users in carrying out the data management process, more specifically the AKM BRI Life division. The Define stage identifies the core problem which includes a list of user needs. The Ideate stage includes brainstorming, while the Prototype stage produces a final mock up for testing. And the final stage is the Testing stage which includes usability testing and final design interviews which determine the success of the design. The testing results showed that the design mock up was successful in solving the problem of the effectiveness of the data management process at BRI Life.*

*Key words* : User Interface, Figma, Design Thinking, Reinsurance, Application

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.4 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR .....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>User Interface</i> .....	5
2.2 <i>Design Thinking</i> .....	7
2.3 UX.....	9
2.4 Figma .....	9
2.5 Sistem .....	10
2.6 BRILife .....	10
2.7 Asuransi .....	10
2.8 Reasuransi.....	11
2.9 Penelitian Terkait.....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	15
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	16
3.1.2 Kajian Literatur.....	16

3.1.3 Perancangan, Testing, dan Kesimpulan.....	16
3.2 Rancangan Penelitian.....	16
3.2.2 Metode Analisis Data .....	17
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.2.4 Lingkungan Pengembangan .....	19
3.2.5 Metode Pengujian .....	20
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....</b>	<b>21</b>
4.1 Perancangan Sistem .....	21
4.1.1 Analisis Permasalahan .....	21
4.2.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	21
4.2.3 <i>Activity Diagram</i> .....	22
4.1 Implementasi <i>User Interface</i> .....	23
4.2.1 Halaman Login .....	23
4.2.2 Halaman Utama .....	23
4.2.3 Halaman Reasuradur.....	24
4.2.4 Halaman Premi .....	25
4.2.5 Halaman Klaim.....	32
4.3 Hasil Pengujian.....	39
4.3.1 <i>Usability Testing</i> .....	39
4.3.2 Wawancara .....	40
4.4 Evaluasi.....	41
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 <i>Design Thinking Process</i> .....	8
Gambar 2.2 Logo Figma .....	9
Gambar 2.3 Logo PT. Asuransi BRI Life .....	10
Gambar 3.1 Tahap Penelitian .....	15
Gambar 3.2 Daftar Pertanyaan .....	19
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> pada sistem aplikasi reasuransi BRILife	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> AKP pada halaman reasuradur .....	20
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> AKP pada halaman premi .....	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> AKP pada halaman klaim .....	20
Gambar 4.5 Halaman Login .....	23
Gambar 4.6 Halaman Utama .....	24
Gambar 4.7 Halaman Reasuradur .....	24
Gambar 4.8 Halaman Form Detail pada Halaman Reasuradur .....	25
Gambar 4.9 Halaman Premi Ina Re .....	26
Gambar 4.10 Halaman Detail Premi Ina Re .....	27
Gambar 4.11 Halaman Edit Detail Premi Ina Re .....	28
Gambar 4.12 Halaman Input Data Premi Ina Re .....	29
Gambar 4.13 Halaman <i>Alert Success</i> .....	30
Gambar 4.14 Halaman Check Status Premi .....	31
Gambar 4.15 Halaman Download Premi .....	32
Gambar 4.16 Halaman Detail Produk Klaim Ina Re .....	33
Gambar 4.17 Halaman Detail Data Klaim .....	34
Gambar 4.18 Contoh Halaman Dokumen .....	35
Gambar 4.19 Halaman <i>Alert Success Update</i> .....	35
Gambar 4.20 Halaman Upload Detail Produk Klaim .....	36
Gambar 4.21 Tampilan Awal Halaman Input Detail Produk Klaim .....	37
Gambar 4.22 Halaman Input Detail Produk Klaim Setelah Penginputan Data .....	37

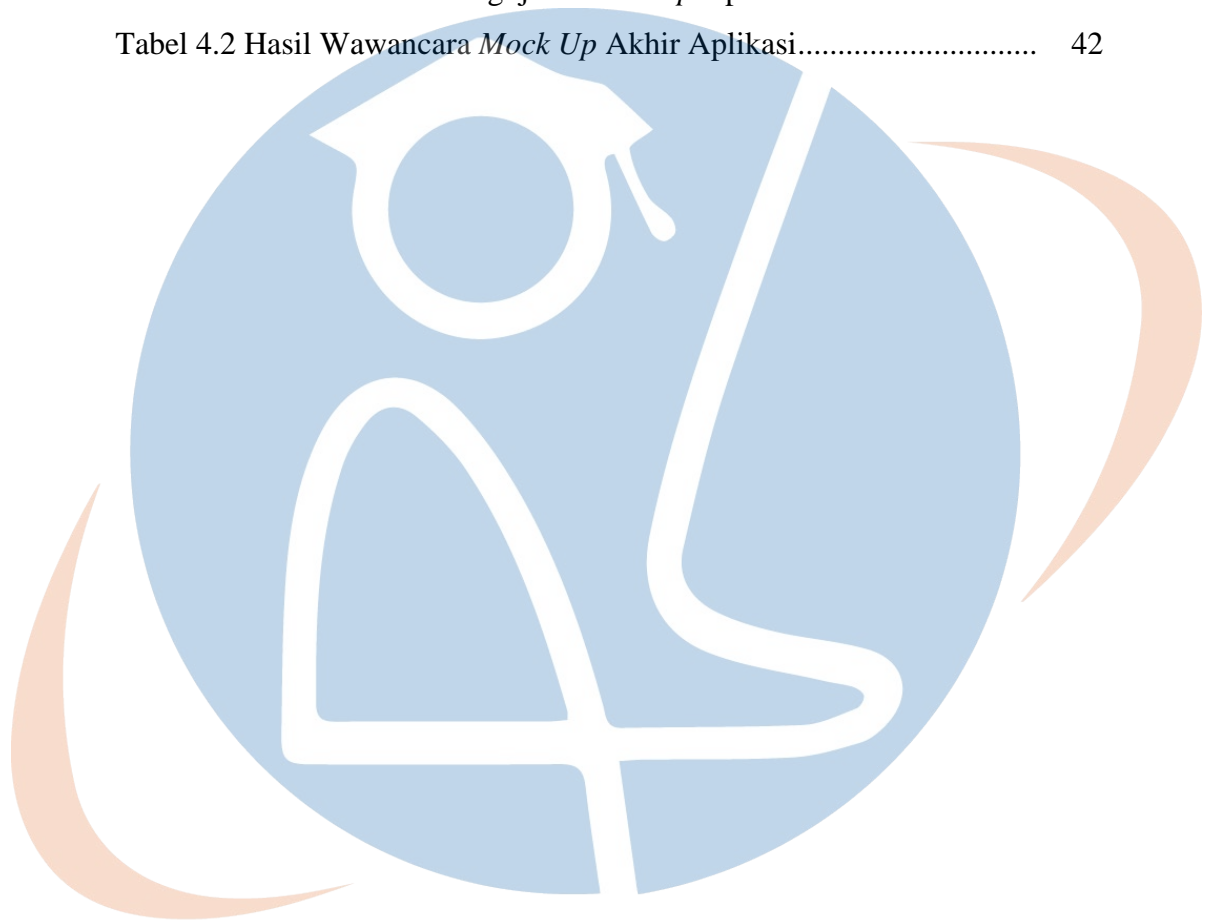
Gambar 4.23 Halaman <i>Add Document Klaim</i> .....	38
Gambar 4.24 Halaman <i>History Klaim</i> .....	38
Gambar 4.25 Tampilan Halaman <i>History</i> Saat User Membuka Detail Dokumen.....	39



STT - NF

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Penelitian Terkait .....	13
Tabel 4.1 Hasil Simulasi Pengujian <i>Mock Up</i> Aplikasi .....	41
Tabel 4.2 Hasil Wawancara <i>Mock Up</i> Akhir Aplikasi .....	42



STT - NF

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Menurut Lisma Yana Siregar (2020), saat ini teknologi informasi berkembang pesat di Indonesia, tujuannya adalah memudahkan manusia dalam berbagai aktivitas. Mulai dari pemrosesan data, analisis, hingga menghasilkan informasi relevan, cepat, jelas, dan akurat. Penggunaan teknologi ini merambah berbagai lembaga pemerintahan, perusahaan swasta, dan institusi lainnya [1]. Teknologi informasi yang diterapkan dengan baik memiliki dampak besar bagi seorang pengusaha dalam menjalankan bisnisnya. Pengaruh teknologi informasi terhadap pengusaha dalam bisnisnya terlihat dalam peningkatan efisiensi dan efektivitas proses bisnis, serta dalam pengambilan keputusan manajerial. Oleh karena itu, teknologi informasi menjadi faktor kunci yang dibutuhkan untuk kesuksesan bisnis di lingkungan global yang dinamis saat ini. Salah satu perusahaan yang menggunakan teknologi informasi adalah perusahaan yang bergerak di bidang asuransi. Menurut kebijakan pemerintah, setiap perusahaan asuransi wajib memiliki Reasuransi [2]. Perusahaan asuransi melindungi dirinya terhadap risiko asuransi dengan menggunakan jasa dari perusahaan asuransi lain atau biasa disebut dengan Reasuransi [3].

Saat ini, perusahaan asuransi memakai teknologi informasi guna melaksanakan tugas-tugas rutin dan integrasi data bisnis, begitu pula dengan PT Asuransi BRI Life, perusahaan tersebut juga menggunakan aplikasi berupa microsoft excel yang digunakan oleh divisi Aktuaria Perusahaan atau bisa disingkat dengan AKP. Divisi tersebut menggunakan microsoft excel dalam rangka pengelolaan portofolio reasuransi. Menurut PT Asuransi BRI Life microsoft excel memiliki fungsi yang terbatas, utilitas yang kurang kuat, dan jumlah sel yang besar namun terbatas. Maka dari itu, PT Asuransi BRI Life menginginkan aplikasi reasuransi berbasis website yang lebih baik.



Oleh sebab itu, penulis ingin merancang ulang desain antarmuka aplikasi reasuransi berbasis website yang memastikan efektivitas pelaksanaan kegiatan manajemen. Dengan mengembangkan aplikasi reasuransi baru ini, divisi AKP dapat mengelola data secara efektif dengan cara terpadu dengan akses real-time yang mudah dan mengurangi kesalahan manusia melalui verifikasi otomatis dan peringatan notifikasi.

### **1.1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks yang telah disajikan, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mengapa proses reasuransi pada BRI Life masih dinyatakan kurang efektif?
2. Bagaimana merancang sistem reasuransi yang efektif dalam mengurangi waktu pengerjaan operasional kegiatan administrasi melalui otomatisasi tugas-tugas rutin dan integrasi data bisnis BRI Life?

### **1.1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

1. Memahami proses reasuransi pada BRI Life masih dinyatakan kurang efektif.
2. Merancang desain antarmuka sistem reasuransi yang efektif dalam mengurangi waktu pengerjaan operasional kegiatan administrasi melalui otomatisasi tugas-tugas rutin dan integrasi data bisnis BRI Life.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menciptakan sistem reasuransi yang berguna untuk menambahkan efisiensi waktu yang dipakai untuk melakukan pekerjaan divisi Aktuaria Perusahaan

2. Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian lain yang meneliti tentang reasuransi dan juga *user interface*.

### **1.1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain antarmuka sistem Reasuransi di BRI Life
2. Desain antarmuka yang dibuat mengikuti tema yang diberikan oleh BRI Life
3. Dalam perancangan desain antarmuka ini hanya menggunakan *design thinking* saja

### **1.1.4 Sistematika Penulisan**

Struktur tugas akhir melibatkan penyajian gambaran menyeluruh tentang penelitian, yang disusun dengan format sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab I, pendahuluan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan masalah yang dihadapi, metodologi penulisan yang digunakan, dan struktur keseluruhan dari tugas akhir ini.

#### **BAB II : KAJIAN LITERATUR**

Bab II yang merupakan kajian literatur, menguraikan teori dan karya literatur yang digunakan oleh penulis untuk mendalami penelitian yang akan dilaksanakan, sambil mengulas studi terdahulu yang menjadi referensi dalam perjalanan penelitian ini.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

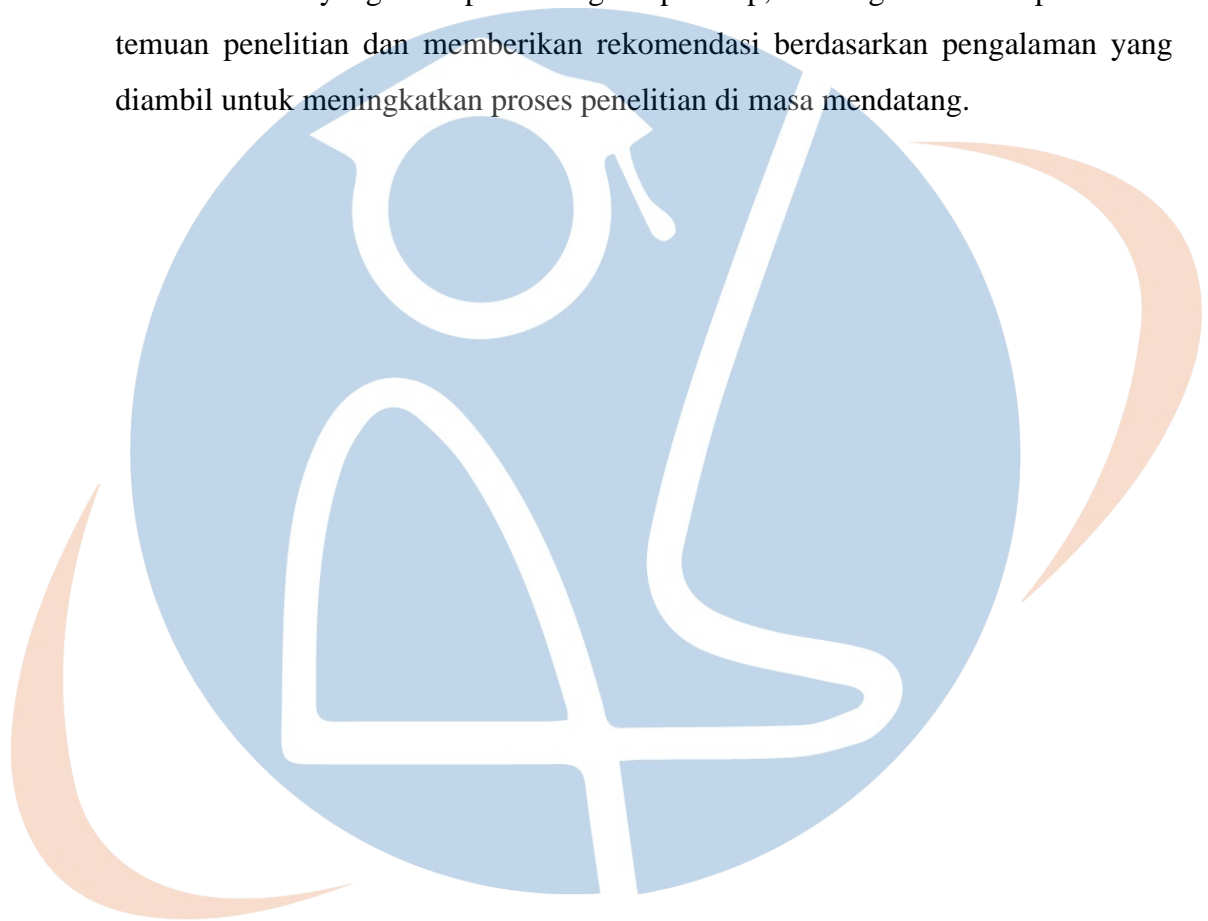
Bab III yang merupakan metodologi penelitian, memaparkan pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan tugas akhir ini, termasuk prosedur pengumpulan data, penentuan populasi dan sampel, analisis data, serta perangkat atau instrumen yang digunakan dalam penelitian.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV yang mencakup hasil dan pembahasan, menyajikan rangkuman hasil penelitian beserta evaluasi, baik secara kualitatif, kuantitatif, maupun statistik, serta menjelaskan pembahasan terhadap temuan-temuan dari penelitian ini.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab V yang merupakan bagian penutup, merangkum kesimpulan dari temuan penelitian dan memberikan rekomendasi berdasarkan pengalaman yang diambil untuk meningkatkan proses penelitian di masa mendatang.



**STT - NF**

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 *User Interface***

*User interface* adalah jembatan yang menghubungkan manusia dengan teknologi melalui berbagai indra dan interaksi. Menurut Wilbert O. Galitz, itu bukan hanya tentang apa yang kita lihat, dengar, atau sentuh, tetapi juga tentang bagaimana kita berbicara dan memahami informasi [4]. Dalam esensinya, user interface merupakan teknik dan mekanisme yang mengatur tampilan antarmuka untuk memfasilitasi pengalaman interaktif yang memuaskan antara manusia dan sistem komputer. Seperti yang dijelaskan oleh Utama (2020), *user interface* menjadi kunci untuk mengoptimalkan keterlibatan pengguna dalam menggunakan komputer dan perangkat lunak [5].

Dalam *General Principles Of UI Design* yang disusun oleh Deborah J. Mayhew, terdapat 17 prinsip yang menjadi landasan bagi para perancang sistem. Prinsip-prinsip ini menjadi panduan penting untuk mencapai hasil optimal dalam desain antarmuka, yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memperhatikan pengalaman pengguna secara menyeluruh [6]. Berikut merupakan prinsip-prinsipnya :

##### **1. Kompatibilitas Pengguna (*User Compatibility*)**

Dalam merancang antarmuka pengguna, penting untuk memprioritaskan prinsip kompatibilitas pengguna, mengingat keragaman individu di antara pengguna. Desainer harus memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi pengguna untuk memastikan bahwa antarmuka yang dibangun dapat diakses dan digunakan dengan efektif oleh berbagai jenis pengguna.

##### **2. Kompatibilitas Produk (*Product Compatibility*)**

Penting untuk selalu memperhatikan dan menjaga kompatibilitas antar produk agar pengguna dapat dengan lancar berinteraksi antara satu produk dengan yang lainnya.

### 3. Kompatibilitas Tugas (*Task Compability*)

Struktur dan alur sistem harus didesain agar sesuai dan mendukung dalam menjalankan tugas-tugas pengguna dengan efisien dan efektif.

### 4. Kompatibilitas Alur Kerja (*Workflow Compatibility*)

Penting untuk mengorganisasi sistem dengan baik agar dapat memfasilitasi transisi yang lancar antara berbagai tugas yang dijalankan oleh pengguna.

### 5. Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi dalam desain membuat pengguna mampu menganalogikan dan memprediksi cara melakukan tindakan baru, bahkan jika belum pernah dilakukan sebelumnya.

### 6. Keakraban (*Familiarity*)

Konsep, terminologi, dan pengaturan dalam antarmuka harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

### 7. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Salah satu kesalahan umum dalam perancangan antarmuka adalah upaya untuk menyediakan semua fungsionalitas yang mungkin, tanpa memperhatikan kebutuhan atau preferensi pengguna yang sebenarnya.

### 8. Manipulasi langsung (*Direct Manipulation*)

Pengguna dapat melihat aksi yang mereka lakukan secara langsung terjadi pada objek yang terlihat di layar.

### 9. Kontrol (*Control*)

Pengguna mungkin merasa frustrasi dan demoralisasi jika mereka merasa dikuasai oleh mesin, seperti contohnya penggunaan tombol "next" yang berlebihan.

#### 10. *What You See Is What You Get (WYSIWYG)*

Penting untuk memiliki korespondensi yang jelas antara informasi yang ditampilkan di layar dengan informasi yang dicetak atau disimpan dalam file output.

#### 11. *Keluwesannya (Flexibility)*

Desain yang baik mengizinkan pengguna untuk memiliki lebih banyak kontrol dan juga mampu mengakomodir berbagai tingkat keterampilan pengguna.

#### 12. *Tanggap (Responsiveness)*

Penting bagi komputer untuk merespons dengan cepat terhadap setiap input yang diberikan oleh pengguna.

#### 13. *Teknologi tak terlihat (Invisible Technology)*

Pengguna sebaiknya tidak perlu terlalu memperhatikan detail teknis tentang bagaimana sistem diimplementasikan. Sebagai contoh, proses download seharusnya tidak membuat pengguna bingung atau terganggu.

#### 14. *Kekokohan (Robustness)*

Sistem yang baik harus dapat mengakomodasi kesalahan manusia yang umum dan tidak dapat dihindari, seperti lupa. Penggunaan sistem harus dimaksimalkan dengan meminimalkan kejadian crash, dan jika terjadi, sistem harus menyediakan opsi pemulihan yang mudah dimengerti oleh pengguna.

#### 15. *Perlindungan (Protection)*

Pengguna harus dilindungi dari konsekuensi "bencana" yang mungkin timbul akibat kesalahan umum manusia, seperti lupa. Sebagai contoh, ketika pengguna lupa password, sistem seharusnya menyediakan fasilitas *forgot password* untuk melindungi akses, meminimalkan risiko orang lain dapat mengaksesnya tanpa izin.

## 16. Mudah dipelajari (*Easy of Learning*)

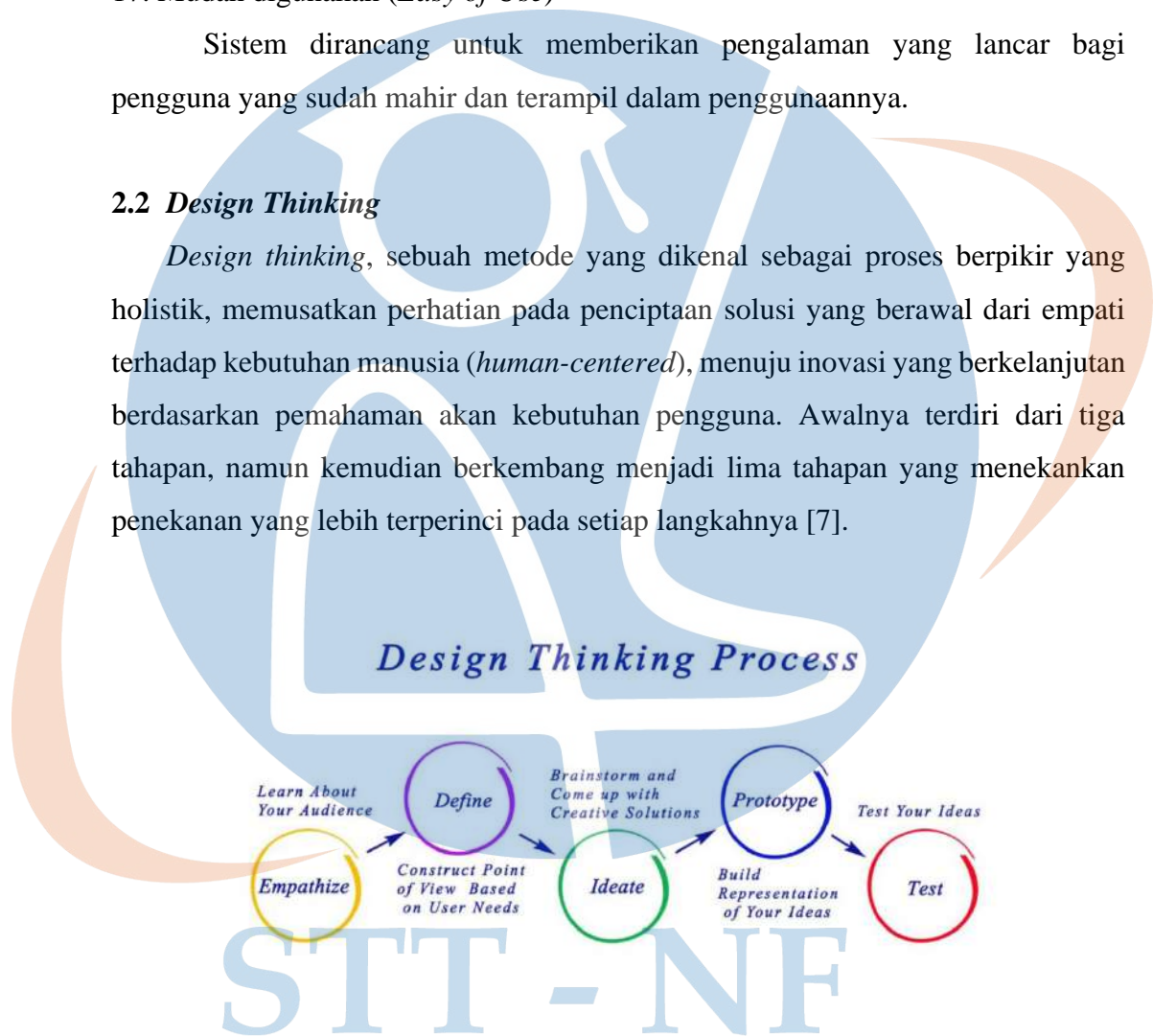
Sistem dirancang untuk menjadi mudah dipelajari bagi pengguna yang baru memulai penggunaannya.

## 17. Mudah digunakan (*Easy of Use*)

Sistem dirancang untuk memberikan pengalaman yang lancar bagi pengguna yang sudah mahir dan terampil dalam penggunaannya.

### 2.2 *Design Thinking*

*Design thinking*, sebuah metode yang dikenal sebagai proses berpikir yang holistik, memusatkan perhatian pada penciptaan solusi yang berawal dari empati terhadap kebutuhan manusia (*human-centered*), menuju inovasi yang berkelanjutan berdasarkan pemahaman akan kebutuhan pengguna. Awalnya terdiri dari tiga tahapan, namun kemudian berkembang menjadi lima tahapan yang menekankan penekanan yang lebih terperinci pada setiap langkahnya [7].



Gambar 2.1 *Design Thinking Process*

Sumber : eduparx.id

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam metode Design Thinking (Razi, A., 2018):



1. *Emphatize* (Empati), yang dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (*human-centered design*), merupakan upaya untuk memahami pengguna secara mendalam, dalam konteks ini adalah pengguna dari produk yang dirancang. Metode ini melibatkan observasi, wawancara, dan penggabungan data observasi dan wawancara dengan menyajikan suatu skenario terlebih dahulu.

2. *Define* (Penetapan) merupakan tahap di mana dilakukan analisis dan pemahaman terhadap berbagai wawasan yang diperoleh melalui proses empati. Tujuannya adalah untuk menetapkan pernyataan masalah sebagai titik fokus atau perhatian utama dalam penelitian lebih lanjut.

3. *Ideate* (Ide), merupakan tahap transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah. Dalam proses *ideate*, fokus utamanya adalah menghasilkan berbagai gagasan atau ide sebagai dasar untuk pembuatan prototipe rancangan yang akan dibuat selanjutnya.

4. *Prototype* (Prototipe) merupakan versi awal dari suatu produk yang dibuat untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, prototipe akan diuji kepada pengguna untuk mendapatkan respon dan umpan balik yang sesuai guna menyempurnakan rancangan tersebut.

5. *Test* (Uji coba) dilakukan untuk mengumpulkan berbagai umpan balik dari pengguna terhadap berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Tahap ini merupakan langkah akhir namun tetap berperan dalam siklus kehidupan produk, memungkinkan iterasi dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya jika ditemukan kesalahan.

### 2.3 UX

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* (pengalaman pengguna) merujuk pada persepsi dan tanggapan seseorang terhadap penggunaan suatu

produk, sistem, atau layanan. *User experience* (UX) mengevaluasi tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap produk, sistem, atau layanan tersebut [8].

## 2.4 Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* yang dirancang untuk proyek digital. Figma memberikan kemudahan kolaborasi bagi pengguna, memungkinkan mereka bekerja sebagai tim dari manapun mereka berada [9]. Aplikasi ini penulis pilih selain karena kemudahan yang telah disebutkan ialah figma merupakan alat yang penulis telah pelajari dan kuasai.



Gambar 2.2 Logo *Figma*

Sumber : jakartaservicekomputer.com

## 2.5 Sistem

Sistem merupakan entitas yang terdiri dari komponen yang saling terkait, yang didefinisikan sebagai kumpulan prosedur yang saling mendukung, memproses, dan menjalankan tugas secara bersama-sama [10].

## 2.6 BRI Life

BRI Life terus berinovasi dengan mengembangkan produk dan layanan yang didukung oleh teknologi digital (*digitally-enabled products and services*) guna memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia akan perlindungan asuransi jiwa [11].



Proteksi Masa Depan Terpercaya

Gambar 2.3 Logo PT. Asuransi BRI Life

Sumber : finansial.bisnis.com

## 2.7 Asuransi

Asuransi pada dasarnya adalah kesepakatan antara pihak asuransi sebagai penanggung dan nasabah sebagai tertanggung. Dalam konteks asuransi, penanggung menawarkan perlindungan atau penggantian jika terjadi kejadian yang merugikan pihak tertanggung atau harta miliknya, sesuai dengan syarat yang telah disepakati [12]. Singkatnya, perusahaan asuransi memberikan kompensasi kepada nasabah saat terjadi insiden yang tidak diinginkan. Sementara itu, nasabah sebagai tertanggung juga berkewajiban membayar premi asuransi sesuai dengan kesepakatan.

Berdasarkan kebutuhan nasabah, asuransi dapat dibedakan menjadi enam jenis [13], yaitu:

### 1. Asuransi Jiwa

Jenis asuransi ini memberikan jaminan perlindungan finansial pemegang polis terhadap risiko kehidupan dan kematian

### 2. Asuransi Kesehatan

Sesuai dengan namanya, asuransi kesehatan adalah jenis asuransi yang memberikan perlindungan finansial saat menghadapi masalah kesehatan.

### 3. Asuransi Kendaraan

Selanjutnya, asuransi kendaraan adalah bentuk perlindungan finansial yang penting bagi kendaraan bermotor yang dimiliki oleh pemiliknya.

#### 4. Asuransi Pendidikan

Asuransi pendidikan merupakan solusi yang efektif untuk memberikan perlindungan dan merencanakan masa depan pendidikan anak.

#### 5. Asuransi Properti

Jenis asuransi ini diperlukan oleh pemilik rumah, apartemen, gedung, dan properti lainnya karena memberikan jaminan jika terjadi kerusakan. Baik karena kesalahan manusia maupun bencana alam.

#### 6. Asuransi Tambahan (Rider)

Terakhir, terdapat asuransi tambahan, atau yang dikenal sebagai rider, yang disediakan oleh perusahaan asuransi sesuai dengan kebijakan mereka.

### **2.8 Reasuransi**

Reasuransi adalah kontrak asuransi dimana perusahaan asuransi mentransfer sebagian atau seluruh risikonya ke perusahaan asuransi lain. Dalam esensi, reasuransi merupakan pembelian yang dilakukan oleh perusahaan asuransi yang telah menawarkan atau menjual polis, dengan tujuan melindungi diri dari sebagian atau seluruh klaim yang mungkin timbul dari pemegang polisnya [14].

### **2.9 Penelitian Terkait**

Pada langkah ini, penulis melakukan studi literatur dengan beberapa kajian yang berkaitan dengan isu yang dibahas. Langkah ini dimaksudkan sebagai landasan dan pembanding dalam penelitian yang sedang dilaksanakan. Berikut adalah daftar beberapa kajian terkait.

**Tabel 2.1** Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Dimas Indra Andhika, 2022	Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen pada PT. REASURANSI INDONESIA UTAMA	Sistem	Karyawan	Sistem Penerimaan Dokumen
2	Rully Pramudita, 2021	Penggunaan Aplikasi <i>Figma</i> Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya	<i>Figma</i>	Mahasiswa	Desain UI/UX
3	Budi Satria Utama, 2020	Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Pada Website <i>Cosmic Clothes</i>	UI/UX	Masyarakat	Website
4	Aria Ar Razi, 2018	Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer	<i>Design Thinking</i>	Masyarakat	Aplikasi

Dalam tabel tersebut, terdapat penjelasan mengenai beberapa studi yang relevan. Berikut merupakan penjelasan mengenai penelitian terkait : Dimas Indra Andhika. 2022 yang berjudul “*Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen pada PT. REASURANSI INDONESIA UTAMA*”, selanjutnya dari Rully Pramudita. 2021 yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang*

*Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya*”, selanjutnya ada Budi Satria Utama. 2020 yang berjudul “*Pernacangan Ulang User Interface dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*”, dan yang terakhir ada Aria Ar Razi. 2018 yang berjudul “*Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer*”

### **1. Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada PT. REASURANSI INDONESIA UTAMA**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, ditemukannya masalah dalam sistem penerimaan dokumen pada PT. Reasuransi Indonesia Utama yaitu sangat mudah dan cepatnya proses pemalsuan dokumen. Sehingga dapat memberikan Celah untuk melakukan kegiatan dan praktik pemalsuan dokumen. Atas permasalahan tersebut penulis membuat sistem yang menggunakan model pengembangan Spiral, waterfall, dan *Rapid Application Development*, sehingga terbentuknya aplikasi penerimaan surat yang dapat membantu admin dalam mengecek keaslian surat serta mempercepat proses tiap-tiap surat.

### **2. Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya**

Dalam penelitian ini, penulis menyoroti permasalahan mitra terkait kurangnya pemahaman tentang penggunaan aplikasi figma untuk mengembangkan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna yang interaktif. Permasalahan ini ditemukan pada mahasiswa semester tiga Program Studi S1 Teknik Informatika di STMIK Tasikmalaya. Oleh karena itu penulis mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi figma dan membuat modul praktek untuk penggunaan aplikasi figma Sebagai alat untuk membuat desain UI/UX yang interaktif, sehingga mahasiswa dapat langsung mempraktekkan penggunaan Figma.

### **3. Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes**



Pada Penelitian ini penulis telah melakukan wawancara dengan pengembang Cosmic Clothes, bahwa website tersebut dalam pengembangan berdasarkan keterampilan pengembang. Hal tersebut dapat menjadi masalah karena user interface didesain berdasarkan keterampilan pengembang, oleh karena itu tujuan pengguna bisa saja tidak tercapai dan pengguna kesulitan dalam menggunakan website. Dilakukan *usability testing* kepada lima pengguna website, hasilnya pengguna merasakan beberapa permasalahan, maka akan dilakukan perancangan ulang *user interface* dan *user experience* yang berfokus pada kebutuhan pengguna, serta memberikan hasil rekomendasi berupa *native prototype* untuk meningkatkan desain yang dimiliki *website* Cosmic Clothes.

#### **4. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer**

Dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa aksesibilitas informasi terhadap penanganan kasus kehilangan dan temuan barang tercecer, yang dikenal sebagai *Lost and Found*, kurang optimal di berbagai tempat umum dalam masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah model perancangan UI/UX dengan mengusung inovasi dalam bentuk aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk menangani permasalahan kasus kehilangan dan temuan barang tercecer di tempat umum.

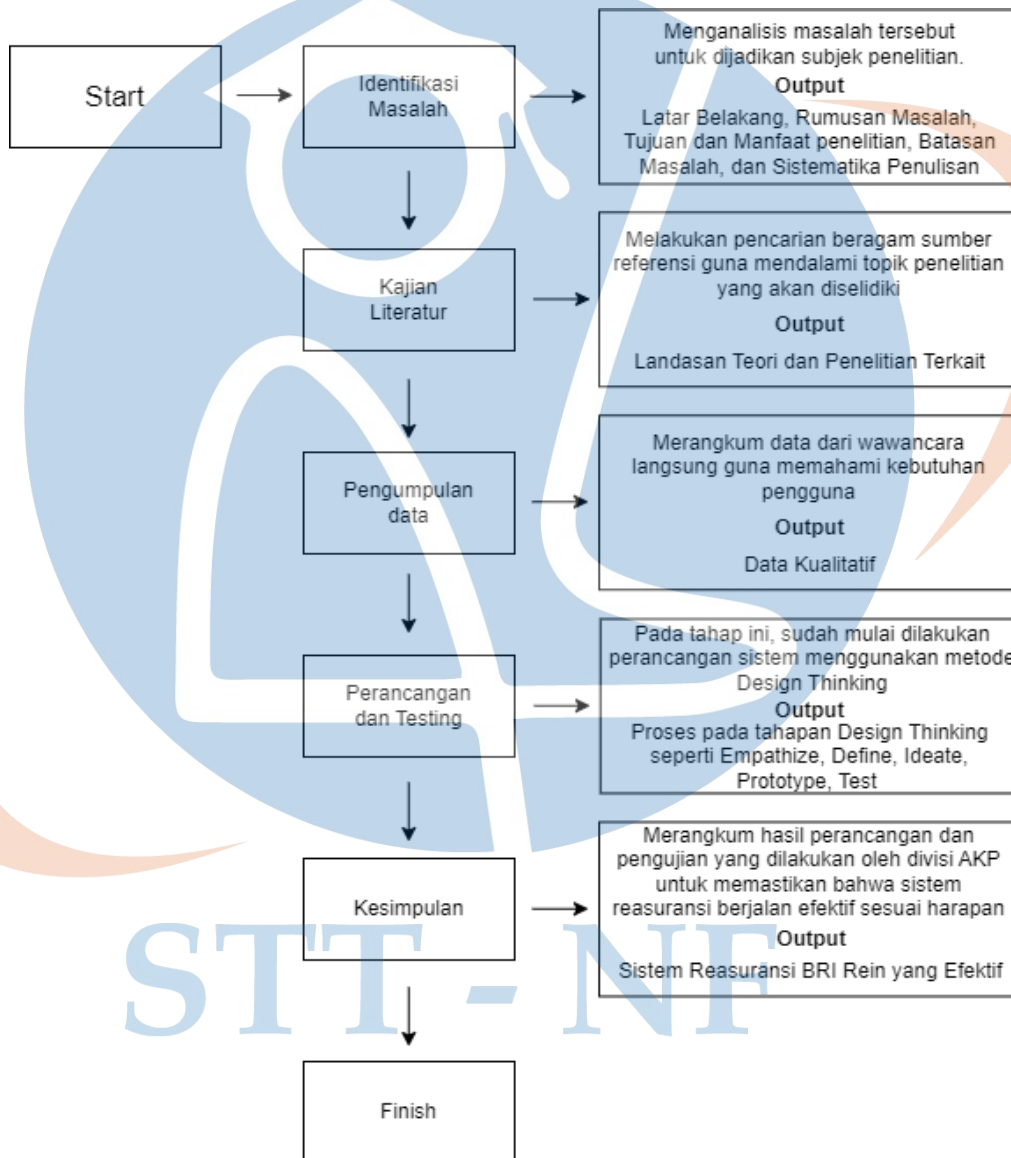
STT - NF



## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Jenis Penelitian

Tahapan penelitian tercantum pada bagan dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahap Penelitian

Seperti yang terlihat pada bagan diatas, berikut ini ada penjelasan mengenai langkah-langkah terkait riset sistem reasuransi yang efisien untuk divisi Aktuaria Perusahaan di PT Asuransi BRI Life yang dilakukan oleh penulis :

### 3.1.1 Identifikasi Masalah

Merupakan analisis yang dilakukan oleh penulis terhadap permasalahan yang dihadapi oleh sektor AKP (Aktuaria Perusahaan) terkait efisiensi operasional dalam reasuransi.

### 3.1.2 Kajian Literatur

Adalah proses pengumpulan berbagai referensi dan dasar teori yang relevan mengenai topik pembahasan *User Interface, Design Thinking, User Experience, Figma, Sistem, BRI Life, Asuransi, dan Reasuransi*. Serta penelitian terkait yang terkait dengan topik penelitian.

### 3.1.3 Perancangan, Testing, dan Kesimpulan

Adalah tahapan dimana dilakukannya perancangan menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, test* untuk mencapai penciptaan solusi sistem reasuransi yang efisien, uji coba dilakukan pada sistem reasuransi yang disebut BRI Rein bersama dengan tim dan pengguna pada tahap akhir. Lalu penulis menyimpulkan hasil dari perancangan dan uji coba dari pengguna terhadap sistem terbaru BRI Rein sehingga membuat BRI Rein menjadi sistem reasuransi yang efektif.

## 3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian disusun untuk memberikan panduan yang jelas bagi peneliti dalam mencapai tujuan yang diinginkan oleh pengguna serta memberikan pemahaman yang mendalam mengenai topik penelitian tersebut. Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi. Langkah ini bertujuan untuk memahami serta menganalisis secara menyeluruh kendala yang tengah dihadapi oleh pengguna. Setelah itu, upaya dilakukan untuk mencari solusi yang

efisien dan efektif bagi kinerja sistem reasuransi yang dikelola oleh divisi AKP (Aktuarial Perusahaan).

Selanjutnya, penulis memutuskan untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan penelitian terhadap berbagai teori yang relevan, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang diteliti. Setelah itu, penulis melangkah ke tahap pengumpulan data melalui wawancara dengan pengguna yang berfokus pada solusi sistem reasuransi yang efektif. Data yang terhimpun kemudian dianalisis untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang akan menjadi dasar perancangan selanjutnya. Akhirnya, penulis merancang dan mengembangkan sistem reasuransi yang dinamakan BRI Rein, yang diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif bagi divisi AKP (Aktuarial Perusahaan).

### 3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan topik atau objek penelitian secara mendalam, rinci, dan luas. Pendekatan ini digunakan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan dengan cara mengumpulkan data, menganalisis, mengklasifikasikan, menarik kesimpulan, dan membuat laporan. Penelitian deskriptif yang sederhana sering kali berkaitan dengan pertanyaan univariat yang mengungkap informasi mengenai ukuran, bentuk, distribusi, pola, atau keberadaan suatu variabel dalam suatu populasi. Oleh karena itu, jenis penelitian deskriptif memiliki berbagai tujuan, seperti memberikan deskripsi tentang gejala atau ciri-ciri yang terkait dengan suatu populasi tertentu, serta melakukan estimasi atau perkiraan terkait proporsi populasi yang memiliki ciri-ciri tersebut [15].

### 3.2.2 Metode Analisis Data

Kajian analisis sistem reasuransi yang efektif ini menggunakan metode kualitatif, dan hasil analisis data berupa wawancara yang diterima dari divisi AKP, pemangku kepentingan dalam proses analisis sistem reasuransi yang efektif. Melalui metode ini penulis memperoleh banyak informasi mengenai evaluasi

terkait pengguna dan kebutuhannya terhadap sistem reasuransi yang lebih efektif untuk operasional perusahaan.

### 3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis menjalankan proses pengumpulan data dan informasi melalui sejumlah metode yang telah ditetapkan sebelumnya. Langkah-langkah dalam metode ini terstruktur sebagai berikut :

1. Rapat tim, sebagai forum diskusi yang penting untuk mengevaluasi permasalahan dan merancang sistem reasuransi. Melibatkan pengguna dalam tahap ini memberikan nilai tambah bagi penulis, karena mendapatkan masukan dan saran yang berguna untuk menyempurnakan sistem reasuransi yang direncanakan.
2. Dokumen, sebagai sumber informasi faktual yang disajikan dalam bentuk berkas atau file, memainkan peran sentral dalam penelitian. Keterampilan teoritis penulis sangat diperlukan untuk menganalisis dokumen-dokumen ini dengan cermat, sehingga memungkinkan identifikasi permasalahan yang relevan secara mendalam.
3. Wawancara, sebagai bentuk utama pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, mewakili suatu proses komunikasi yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi langsung dari subjek atau informan. Tujuan utama dari wawancara adalah untuk menyelidiki dan memperjelas topik, situasi, dan keadaan tertentu, serta memperoleh informasi akurat secara langsung dari sumbernya, dalam hal ini divisi AKP.

STT - NF

Daftar Pertanyaan	
<b>Informan Penelitian : Divisi Aktuarial Perusahaan</b>	
1.	apakah bapak/ibu suka dengan desain yang saya buat
2.	apakah desain aplikasi sudah sesuai dengan tema yang diberikan oleh brilife?
3.	apakah desain nyaman untuk dilihat dalam jangka Waktu yang lama?
4.	apakah desain yang saya buat sudah mencakup segala kebutuhan yang diperlukan oleh divisi akt?
5.	apakah bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menjalankan prototype yang saya ciptakan?
6.	Apakah desain yang saya ciptakan lebih baik dari Sistem yang sebelumnya bapak/ibu pakai

Gambar 3.2 Daftar Pertanyaan

### 3.2.4 Lingkungan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di PT Asuransi BRI Life yang terletak di Graha Irama, Jl. H.R. Rasuna Said No.1, Setiabudi, Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Tujuan utamanya adalah untuk menginvestigasi secara langsung masalah yang dihadapi oleh pengguna terkait efektivitas kinerja di PT Asuransi BRI Life. Beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup :

1. Google Document atau Microsoft Word merupakan aplikasi pengolah kata yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan penelitian atau tugas akhir.
2. Google Sheets sebagai aplikasi pengolah angka, ini digunakan untuk mengumpulkan data yang disediakan oleh pengguna, yang menjadi informasi penting terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung metode pendekatan Kualitatif seperti wawancara dalam proses penelitian ini.
3. Draw io digunakan untuk menciptakan bagan dan diagram yang diperlukan dalam penyusunan penelitian ini.
4. Figma merupakan aplikasi pengeditan berbasis web yang dirancang untuk bekerja dengan berbagai produk digital, termasuk model 3D, peta pikiran, serta antarmuka web dan aplikasi. Aplikasi ini menjadi alat penting bagi penulis dalam proses perancangan dan uji coba, memfasilitasi kolaborasi efektif di antara tim penulis.

5. Google Scholar Merupakan layanan yang memfasilitasi pengguna dalam pencarian materi akademik dalam format teks, yang dapat diakses melalui berbagai jenis publikasi
6. HP Laptop 14s-cf2xxx merupakan laptop keluaran Hewlett-Packward mempunyai spesifikasi Processor Intel core i3-10110U, Ram 4GB, SSD 256GB, Windows 11 Home 64 Bit.

### 3.2.5 Metode Pengujian

*Usability testing* adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi user experience terhadap aplikasi ataupun website yang dibuat. Umumnya, selama pengujian, pengguna akan mencoba untuk menuntaskan tugas yang diberikan, sedangkan pemilik produk akan mengamati, mendengar dan mencatat temuan. Tujuan dari *usability testing* adalah mencari permasalahan kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, serta menentukan kepuasan pengguna dengan produk tersebut. Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan simulasi sistem berjalan pada aplikasi berbasis website figma dalam *usability testing*. Seperti yang sudah dijelaskan penulis akan mengarahkan pengguna untuk mencoba fitur yang telah diminta untuk diadakan dalam antarmuka sistem reasuransi yang penulis buat.

STT - NF



## BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

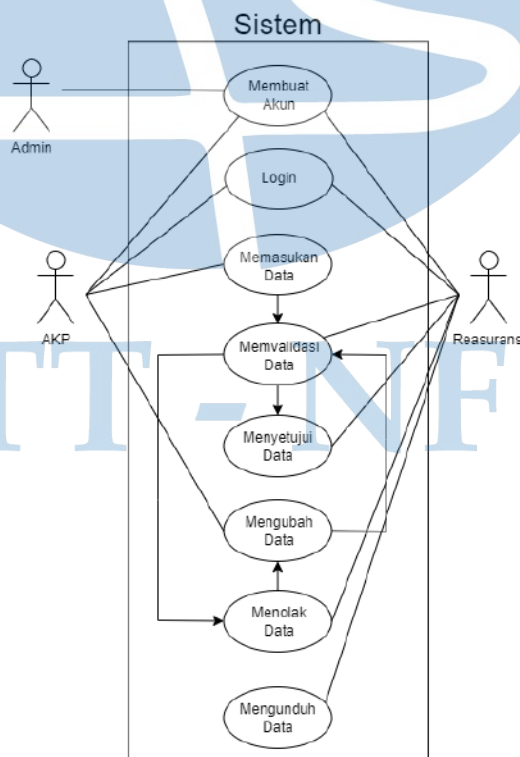
### 4.1 Perancangan Sistem

#### 4.1.1 Analisis Pemasalahan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa sistem pendataan pada perusahaan BRILife masih menggunakan metode yang *semi-manual* dengan perangkat lunak microsoft excel. Hal ini menimbulkan permasalahan proses pengelolaan data yang kurang efektif. Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis merancang desain *user interface* sistem reasuransi BRI Life dengan tujuan membantu menciptakan sistem aplikasi pengelolaan data berbasis web yang lebih efektif.

#### 4.1.2 Use Case Diagram

*Use case diagram* sistem aplikasi reasuransi BRI Life yang dirancang dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

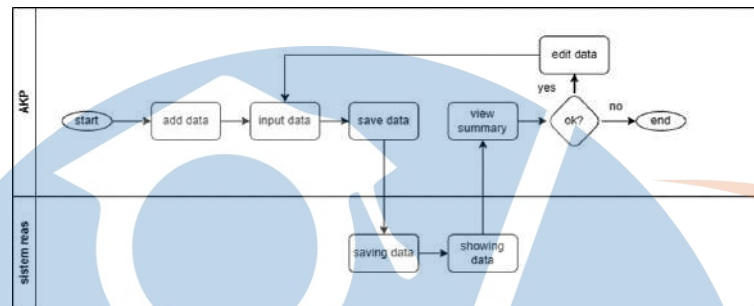


Gambar 4.1 *Use Case Diagram* pada sistem aplikasi reasuransi BRILife

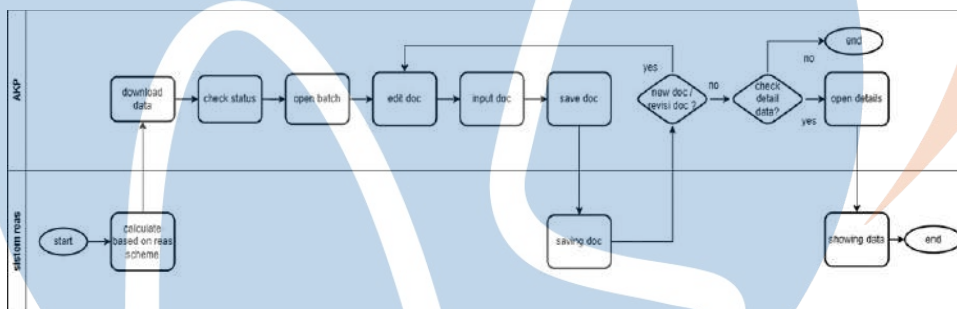


### 4.1.3 Activity Diagram

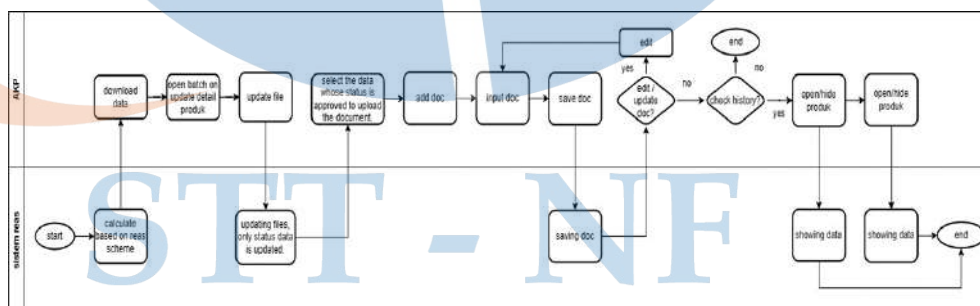
Activity diagram sistem aplikasi reasuransi BRI Life yang dirancang dapat dilihat pada gambar 4.2 hingga 4.4 berikut.



Gambar 4.2 Activity Diagram AKP pada halaman reasuradur



Gambar 4.3 Activity Diagram AKP pada halaman premi

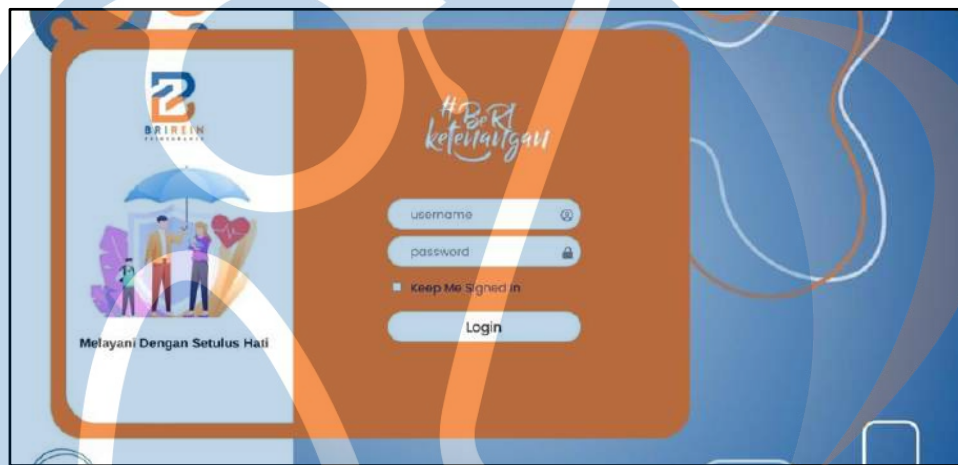


Gambar 4.4 Activity Diagram AKP pada halaman klaim

## 4.2 Implementasi User Interface

### 4.2.1 Halaman Login

Tampilan awal dari *website* BRI Rein merupakan halaman login seperti pada gambar 4.5. Pada halaman ini user harus memasukkan *username* dan *password* yang telah diberikan oleh admin sebelum memasuki halaman web.



Gambar 4.5 Halaman Login

### 4.2.2 Halaman Utama

Setelah berhasil *login*, *user* akan melihat tampilan halaman utama/*dashboard* seperti gambar 4.6. Pada halaman ini berisi *navigator bar* pada bagian kiri halaman dengan tab-tab yang dapat menuju ke halaman reasudur, premi, atau klaim untuk mempermudah akses ke halaman lain. Selain, itu halaman utama berisi juga grafik yang menunjukkan data-data produk perusahaan dan statusnya.



Gambar 4.6 Halaman Utama

#### 4.2.3 Halaman Reasuradur

Pada halaman ini terdapat menu bar reasuradur yang digunakan untuk mengatur skema reasuransi, tampilannya seperti gambar 4.7.

No	Kode Proprietary	Produk	Channel	Ending Periode	Status	Action
1	CKPRKQ	AJK KIRI & KIRI BIRI	DISTRIBUSI	Now	Surplus	Surplus Edit Hapus
2	CDUSTR	Disastera	IBS	Now	Surplus	Surplus Edit Hapus
3	CDSTRA	Disastera	IBS	Now	Quota Share	Surplus Edit Hapus
4	CBGQKD	Bibgin Swakadana	AGENCY	2015	Surplus	Surplus Edit Hapus
5	CBLLPT	BRI Life Proteksi	AGENCY	Now	Surplus	Surplus Edit Hapus
6	CGNAPD	BRIguna & Rapedra	DISTRIBUSI	31 Desember 2024	Surplus	Surplus Edit Hapus

Gambar 4.7 Halaman Reasuradur

Terdapat juga tab menu yang sudah dikelompokkan berdasarkan perusahaan mitra reasuradur. *Button* tanda plus (+) digunakan untuk menambahkan perusahaan reasuradur mitra baru BRI Life. Selain itu, pada halaman ini

ditambahkan juga *Button Add Data* yang digunakan ketika ada produk asuransi baru/lama BRI Life yang termasuk ke dalam kategori produk yang dapat direasuransikan. Tombol ini akan mengarahkan user ke halaman input data produk asuransi.

#### 1. Halaman Input Data Produk Reasuradur

Pada gambar 4.8 merupakan contoh *form detail* untuk menambahkan produk asuransi yang ingin direasuransikan. Pada halaman ini user harus memasukkan data-data reasuradur, produk, dan *agreement*, dan menekan tombol save untuk menambahkan produk, atau menekan tombol *back* untuk membatalkan penambahan produk. Data produk ini akan menjadi data *existing* yang akan digunakan pada halaman input data premi.

Reasuradur & Retensi	BRILife	Indonesia Re	Nasional Re
	0%	80%	20%

Gambar 4.8 Halaman Form Detail pada Halaman Reasuradur

#### 4.2.4 Halaman Premi

Tampilan pada halaman ini terdapat *menu bar* premi yang terbagi atas beberapa *sub menu* yang dikategorisasikan berdasarkan perusahaan mitra BRI Life. Tab pada *sub menu* yang muncul pada *menu* premi berhubungan langsung dengan data perusahaan reasuransi yang ada pada halaman

reasuradur. Selain tab yang dikategorisasikan berdasarkan perusahaan, diadakan juga tab status yang akan menunjukkan status seluruh produk yang direasuransikan. Pada bagian konten halaman jika salah satu tab perusahaan ditekan maka akan memunculkan tabel catatan yang berisi detail-detail data dan status produk BRI Life yang direasuransikan oleh perusahaan tersebut seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut.

ID	Nomor Tertanggung	Nama Tertanggung	Umur	Manajemen Asuransi	JAR	Estimasi	Rate	Gross Reasurador	Net Reasurador	Komisi	Net Reasurador	Status	Aksi
1	1101231	Nuzani Felisanti	21	180	Rp1.500.000.000	Rp200.000.000	0,21	Rp1.300.000.000	Rp270.000	Rp40.950	Rp232.050	In Force	Detail
2	1101270	Aurika Hani	23	78	Rp1.000.000.000	Rp200.000.000	0,21	Rp800.000.000	Rp168.000	Rp25.200	Rp142.800	In Force	Detail
3	1101258	Guruh Widatmiko	22	132	Rp1.250.000.000	Rp200.000.000	0,21	Rp1.050.000.000	Rp210.000	Rp33.075	Rp167.425	In Force	Detail
Total					Rp3.750.000.000	Rp600.000.000	0,63	Rp3.150.000.000	Rp1984.000	Rp97.675	Rp166.625		

Gambar 4.9 Halaman Premi Ina Re

Halaman ini seperti yang terlihat pada gambar 4.9 berisi fitur *search by date*, *search bar*, dan 4 tombol yang dengan fungsi yang berbeda-beda. fitur *search by date* dan *search bar* diimplementasikan untuk mempermudah *user* menemukan data spesifik berdasarkan kata dan tanggal terteranya. Selain itu, 4 tombol yang dimaksud adalah tombol *search* untuk memberikan perintah mencari data berdasarkan input pada *search bar* dan *search by date*, tombol detail untuk mengalihkan *user* ke halaman detail premi, tombol *back* untuk mengembalikan konten tabel seperti semula, dan tombol *download* untuk mengunduh data yang ditunjukkan pada tabel menjadi file Excel.

#### 1. Halaman Detail Data Premi

Pada halaman ini ditunjukkan data yang lebih lengkap dari data sebelumnya yang ada pada halaman premi. Selain itu, diimplementasikan fitur tombol *back* untuk kembali ke halaman awal premi, dan tombol edit untuk mengalihkan *user* ke halaman edit detail data.



Gambar 4.10 Halaman Detail Premi Ina Re

## 2. Halaman Edit Detail Data Premi

Pada halaman ini diimplementasikan fitur input sehingga user dapat mengubah isi dari data yang telah ditunjukkan pada gambar 4.10, data yang dapat diubah berupa data JUP, Retensi, dan yang terakhir adalah Rate. Selain itu, ada juga fitur tombol *save* untuk menyimpan data yang telah diubah, dan tombol *back* untuk membatalkan perubahan yang belum disimpan.

STT - NF

Data Diri	
Nomor Tertanggung	: 1101231
Nama Tertanggung	: Nuraini Febranti
Tanggal Lahir	: 3/11/2001
Umur	: 21

Reasuransi	
Kelompok Produk	: Briguna Karya
Produk	: Briguna Aktif
Mulai Asuransi	: 1/6/2020
Masa Asuransi	: 180
JWP	: Rp1.500.000.000
Retensi	: Rp200.000.000
Kelas Risiko	: 1
Cara bayar	: Bulanan
Status Polis	: In Force
Tanggal Status Polis	: -

INA Re	
Rate	: 0,21
Risiko Reasurador	: Rp1.300.000.000
Premi Gross Reasurador	: Rp273.000
Komisi	: Rp40.950
Premi Nett Reasuransi	: Rp232.050

Gambar 4.11 Halaman Edit Detail Premi Ina Re

### 3. Halaman Input Data Premi

Pada halaman ini diimplementasikan fitur input yang dapat digunakan user untuk menambahkan data baru di halaman premi. Untuk menambahkan data, *user* harus mengisi data seperti data diri, data Reasuransi, dan data perusahaan seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.12.

STT - NF

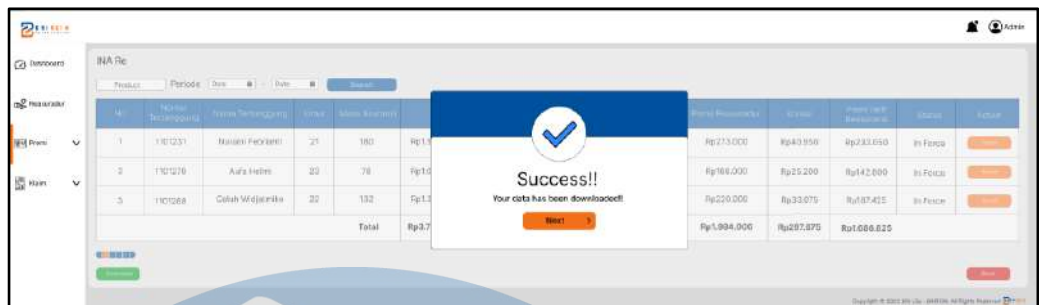


Gambar 4.12 Halaman Input Data Premi INA Re

Selain fitur input, fitur tombol juga diimplementasikan pada halaman ini sebagai pengkonfirmasi penambahan data. Tombol yang dimaksud adalah tombol *save* untuk menyimpan data yang telah diinput, dan tombol *back* untuk membatalkan penambahan data.

#### 4. Halaman *Alert Success Download Data Premi*

Halaman ini akan muncul setelah tombol *download* pada halaman utama premi telah ditekan oleh *user* dan proses pengunduhan data telah selesai sebagai notifikasi bahwa data yang diunduh telah berhasil.



Gambar 4.13 halaman *Alert Success*

Selain itu, halaman ini juga telah diimplementasikan tombol *next* yang ketika ditekan akan mengalihkan *user* ke halaman utama premi.

#### 5. Halaman Status Premi

Pada halaman ini, seluruh produk perusahaan dikelompokkan berdasarkan perusahaan yang mereasuransi dan *batch*nya secara otomatis dalam bentuk tabel. Fitur tombol telah diimplementasikan pada halaman ini disetiap *batch* untuk mengalihkan *user* ke halaman *batch download* yang ingin diakses. Selain itu, fitur *search by date* dan *search by batch* juga diimplementasikan pada halaman ini untuk mempermudah *user* mengakses data yang diinginkan secara spesifik.

STT - NF

List Batch	No. Batch	Tanggal Batch	Rincian
Batch 04	IND 004	31 Oktober 2023	OPEN
Batch 03	IND 003	30 September 2023	OPEN
Batch 02	IND 002	31 Agustus 2023	OPEN
Batch 01	IND 001	31 Juli 2023	OPEN

List Batch	No. Batch	Tanggal Batch	Rincian
Batch 04	IND 004	31 Oktober 2023	OPEN
Batch 03	IND 003	30 September 2023	OPEN
Batch 02	IND 002	31 Agustus 2023	OPEN
Batch 01	IND 001	31 Juli 2023	OPEN

Gambar 4.14 Halaman check Status Premi

6. Halaman *Batch Download* Premi

Pada halaman ini menunjukkan beberapa detail pada halaman sebelumnya, halaman ini menampilkan dokumen seperti request data, sent data to reas, premium list, invoice/FAS, reconciliation, correction invoice/FAS, dan payment. Pada halaman ini user juga dapat mengubah isi dari dokumen yang ditampilkan tersebut. Pada halaman ini juga menampilkan data para nasabah, data tersebut dapat difilter melalui tanggal, nama polis, dan nomor batch. Yang terakhir halaman ini dapat mengunduh data-data yang ditampilkan tersebut.

**Dokumen**  
No. Poli: [input]  
Batch No: [input]

Deskripsi	Date	Remark
Request data	30 Okt 2023	[input]
Send data to Reas	[input]	[input]
Payment List	[input]	[input]
Invoice FAS	[input]	[input]
Reconciliation	[input]	[input]
Correction Invoice FAS	[input]	[input]
Payment	[input]	[input]

Periode: [input] - [input] No. Poli: [input] Batch No: [input] **Search**

**List Of Data**

No	Nomor Tanggung	Nama Tanggung	Usia	Masa Asuransi	J.P	Manfaat	Rate	Premi Reasuratur	Premi Reasuradur	Kotor	Premi Net Appraisal	Status	Action
1	1101231	Muraji Fobiani	21	180	Rp1.000.000.000	Rp200.000.000	0.21	Rp1.200.000.000	Rp273.000	Rp10.900	Rp232.050	In Force	Detail
2	1101279	Aufa Herdi	25	78	Rp1.000.000.000	Rp200.000.000	0.21	Rp1.200.000.000	Rp168.900	Rp75.900	Rp142.800	In Force	Detail
3	1101288	Galuh Widjarnika	22	132	Rp1.000.000.000	Rp200.000.000	0.21	Rp1.200.000.000	Rp220.000	Rp39.076	Rp187.425	In Force	Detail
<b>Total</b>					<b>Rp3.750.000.000</b>	<b>Rp800.000.000</b>	<b>0.63</b>	<b>Rp3.950.000.000</b>	<b>Rp1.064.800</b>	<b>Rp287.476</b>	<b>Rp1.066.925</b>		

Gambar 4.15 Halaman Download Premi

Tersedia fitur *download* data apabila ingin men-*download* ulang data premi per bulannya. Apabila ingin langsung melihat status data bisa langsung klik bagian sub menu bar yang terlampir pada gambar 4.15.

#### 4.2.5 Halaman Klaim

Menu bar klaim terbagi atas beberapa sub menu yang dikategorisasikan berdasarkan perusahaan reasuransi mitra BRI Life. Jumlah tab yang muncul pada sub menu berhubungan langsung dengan jumlah perusahaan yang ada pada halaman reasuradur. Pada tampilan konten halaman klaim diimplementasikan menu yang berisi 3 tab yaitu detail produk, input detail produk, dan history yang ketika salah satunya ditekan akan mengalihkan *user* ke halaman yang berbeda-beda berdasarkan tab yang ditekan.

##### 1. Halaman Detail Produk Klaim

Pada halaman detail produk, data-data produk yang sedang diproses untuk diklaim ditunjukkan dalam bentuk tabel seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.16.

No	Produk	No Peserta	Nama Peserta	Usia	Tanggal Lahir	Tanggal Mulai Asuransi	Tanggal Kembali	CLAIM 2023	Retensi BR Life	Klaim Ditejikan	Tanggal Bayar Klaim ke BR	Action
1	BRIGUNA KARYA	1101231	Kurnala Febiansi	21	3/11/2001	1/6/2020	25/08/2022	Rp 1.500.000.000,00	Rp200.000.000,00	Rp1.300.000.000,00	7/09/2023	Detail
2	BRIGUNA KARYA	1101279	Aufa Hermi	23	4/13/2000	1/2/2020	04/03/2022	Rp1.250.000.000,00	Rp200.000.000,00	Rp1.050.000.000,00	7/18/2023	Detail
3	BRIGUNA KARYA	1101288	Geukh Wijatmiko	22	10/8/2001	1/7/2020	03/11/2022	Rp875.000.000,00	Rp200.000.000,00	Rp675.000.000,00	7/14/2023	Detail
Total								Rp 3.625.000.000,00	Rp600.000.000,00	Rp 3.025.000.000,00		

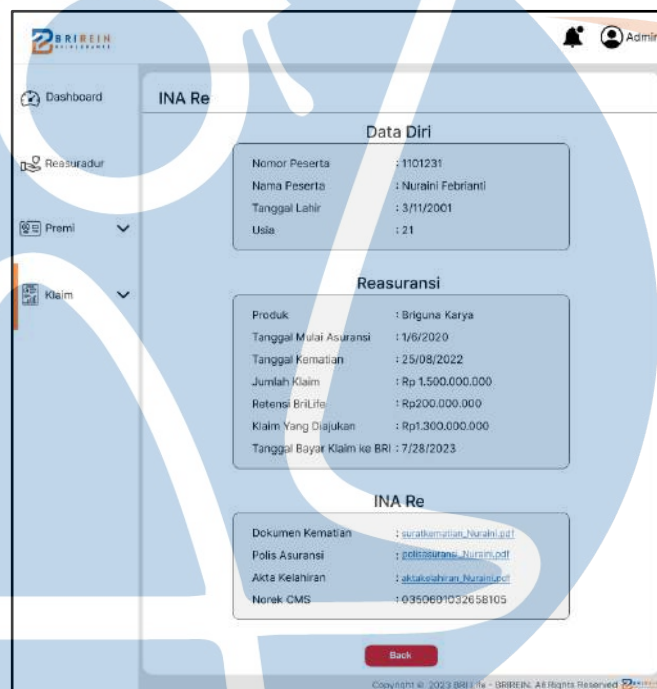
Gambar 4.16 Halaman Detail Produk Klaim INA Re

Selain itu, halaman ini juga diisikan fitur tombol *update* untuk memperbarui data yang muncul pada tabel, tombol detail untuk mengalihkan user ke halaman detail data klaim, fitur *search by date* untuk memudahkan user menemukan data yang diinginkan berdasarkan tanggal, dan fitur *search by batch* untuk memudahkan user menemukan data klaim yang diinginkan berdasarkan batchnya.

STT - NF

## 2. Halaman Detail Data Klaim

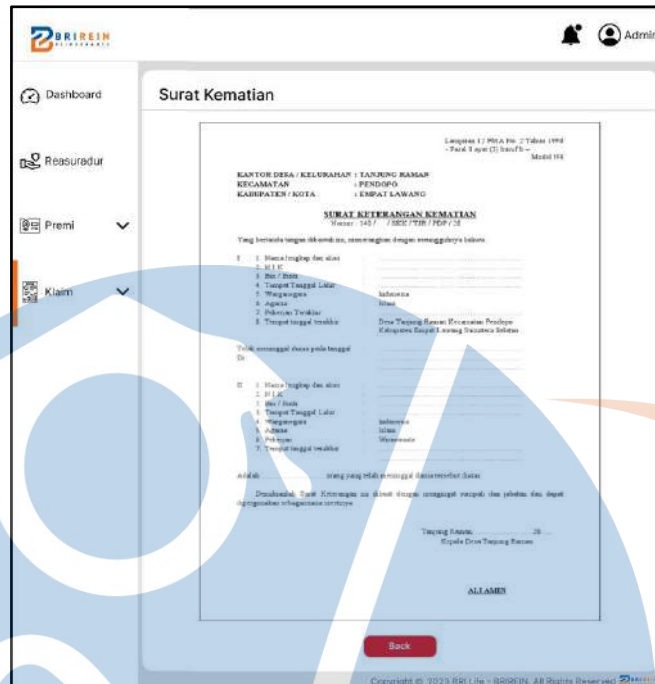
Pada halaman ini ditunjukkan data yang lebih lengkap dari data sebelumnya yang ada pada halaman detail produk klaim. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.17 penulis implementasikan fitur *hyperlink* yang ketika ditekan dapat mengakses dokumen-dokumen persyaratan dan tombol *back* untuk kembali ke halaman detail produk klaim.



Gambar 4.17 Halaman Detail Data Klaim

## 3. Halaman Dokumen Klaim

Pada halaman ini dokumen persyaratan yang telah diinput ditunjukkan kepada user dalam bentuk file pdf seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.18

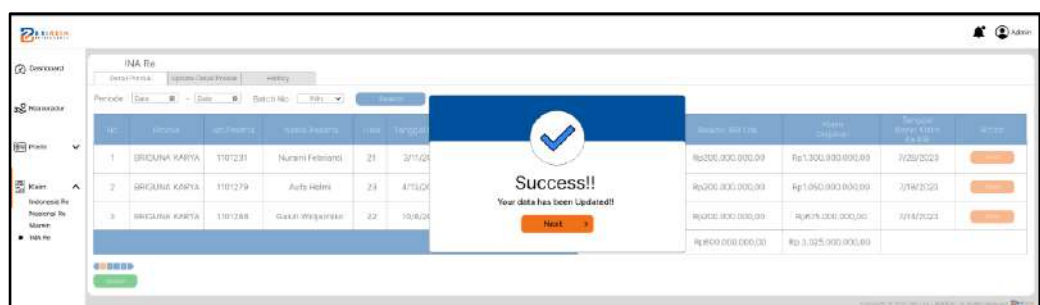


Gambar 4.18 Contoh Halaman Dokumen

Selain itu, pada halaman ini diimplementasikan fitur tombol *back* untuk kembali ke halaman detail data klaim.

#### 4. Halaman *Alert Success Update Klaim*

Halaman ini akan muncul setelah tombol *update* pada halaman detail produk telah ditekan oleh *user* dan proses pembaruan data telah selesai sebagai notifikasi bahwa data yang ditunjukkan merupakan data yang telah diperbarui. Gambar 4.19 berikut merupakan tampilan halaman *alert success update*.

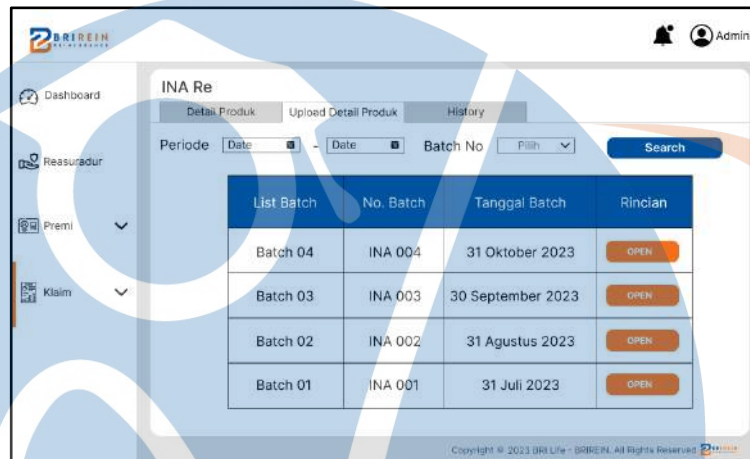


Gambar 4.19 Halaman *Alert Success Update*



5. Halaman *Upload Detail Produk Klaim*

Pada halaman ini, sistem menciptakan batch-batch perbulannya secara otomatis dalam bentuk tabel seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.20



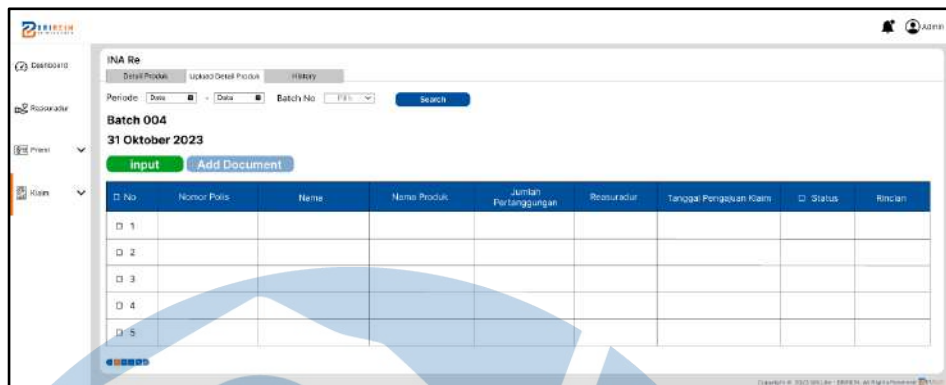
List Batch	No. Batch	Tanggal Batch	Rincian
Batch 04	INA 004	31 Oktober 2023	OPEN
Batch 03	INA 003	30 September 2023	OPEN
Batch 02	INA 002	31 Agustus 2023	OPEN
Batch 01	INA 001	31 Juli 2023	OPEN

Gambar 4.20 Halaman *Input* Detail Produk Klaim

Selain itu, pada halaman penulis implementasikan fitur *search by date* dan *search by batch* untuk mempermudah *user* menemukan batch yang diinginkan, dan fitur tombol *open* pada setiap batch yang akan mengalihkan *user* ke halaman batch tersebut.

6. Halaman *Input* Detail Produk Klaim

Tampilan awal halaman ini berupa tabel kosong yang perlu diisi oleh user dengan cara memasukkan file klaim perusahaan dalam bentuk excel. Setelah data diinput sistem akan secara otomatis mengelola data menjadi seperti gambar 4.22



Gambar 4.21 Tampilan Awal Halaman Input Detail Produk Klaim

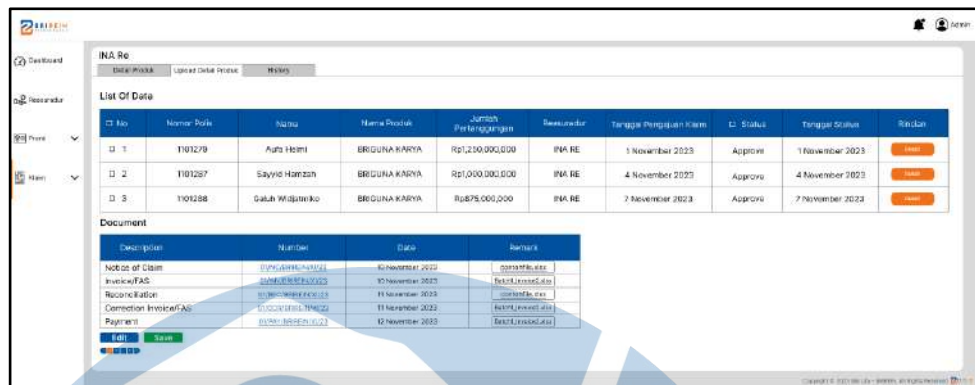


Gambar 4.22 Halaman Input Detail Produk Klaim Setelah Penginputan Data

Halaman ini penulis implementasikan fitur tombol input untuk mengalihkan *user* ke halaman penginputan file excel dan tombol *add document* yang akan mengalihkan *user* ke halaman *add document*, dan fitur *select* untuk memilih produk klaim yang sudah memiliki status *approve* sehingga dapat dimasukkan dokumen-dokumennya pada halaman *add document*.

#### 7. Halaman *Add Document* Klaim

Pada halaman ini, produk-produk yang sebelumnya dipilih pada halaman input detail produk klaim akan ditunjukkan untuk ditambahkan dokumen terkait. Berikut merupakan tampilan halaman *add document* klaim.

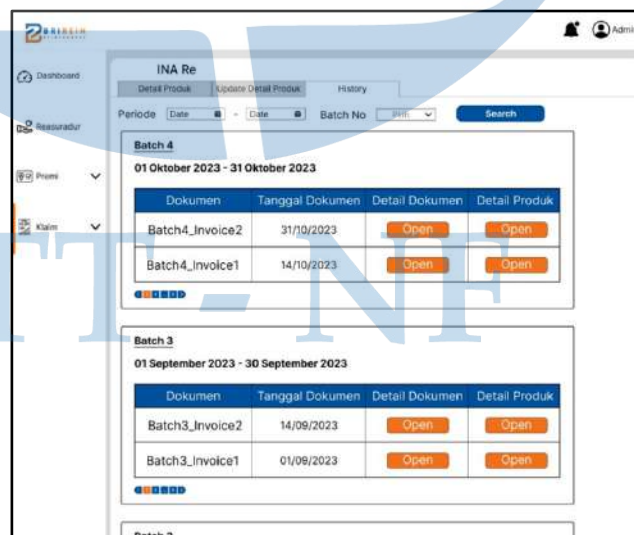


Gambar 4.23 Halaman Add Document Klaim

Pada halaman ini penulis implementasikan fitur input untuk mengunggah dokumen-dokumen persyaratan klaim produk, dan fitur tombol edit yang ketika ditekan akan memberikan izin kepada user untuk mengunggah dokumen dan tombol save untuk menyimpan dokumen yang telah diunggah.

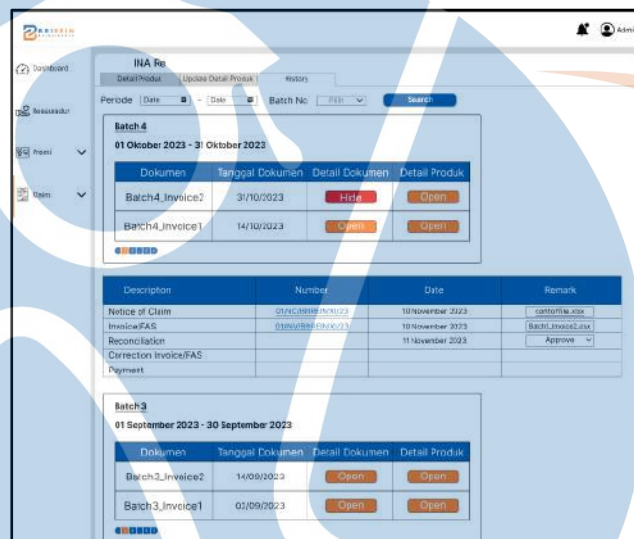
#### 8. Halaman *History* Klaim

Pada halaman ini, setiap batch dan isinya akan terdokumentasi secara menyeluruh dalam bentuk tabel seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.24 berikut.



Gambar 4.24 Halaman History Klaim

Selain itu, penulis implementasikan fitur *search by date* dan *search by batch* untuk mempermudah *user* menemukan batch yang ingin diakses, dan fitur tombol *open* pada kolom detail dokumen dan detail produk untuk membuka detail data pada batch terkait. Berikut merupakan tampilan halaman *history* ketika *user* menekan tombol *open* pada kolom detail dokumen.



Gambar 4.25 Tampilan Halaman *History* Saat User Membuka Detail Dokumen

### 4.3 Hasil Pengujian

#### 4.3.1 Usability Testing

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan oleh AKP BRI Life, prototype sistem telah memenuhi permintaan dan kebutuhan yang telah ditetapkan sehingga sudah dapat dikatakan bahwa perancangan berhasil. Tabel 4.1 berikut menunjukkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh AKP BRI Life.

**Tabel 4.1** Hasil Simulasi Pengujian *Mock Up* Aplikasi

PRODUCT BACKLOG					
As A..	I want to be able to..	So that..	Priority	Sprint	Status
	melihat akumulasi status produk	monitoring produk lapse, surrender, in force dan lain-lain secara real time	must	3	done
	melihat akumulasi klaim	monitoring total klaim yang sudah direaskan per bulan secara real time	must	3	done
	melihat akumulasi premi	monitoring total premi yang masuk dari data new business secara real time	must	3	done
	set up skema reasuransi	dapat mengatur perjanjian kontrak reasuradur	must	4	done
	tambah data reasuradur	dokumentasikan perjanjian baru dengan reasuradur	must	7	done
	mengubah skema reasuradur	kustomisasi dengan mudah ketika terjadinya perubahan perjanjian atau skema reasnya	must	4	done
AKP bagian Reasuransi	filtering sesuai kebutuhan	memudahkan pencarian data	must	3	done
	melihat data pertanggung secara real time	dapat melihat isi lebih detail dan dapat memonitor secara berkala potensi reas serta perhitungannya	must	5	done
	mengupdate data pertanggung	terintegrasi dengan set up skema reas sehingga dapat dikustomisasi dengan mudah ketika terjadinya perubahan skema reas	must	8	done
	update status data pertanggung	melakukan pembaharuan status untuk menandai data dan mempermudah monitoring	must	10	done
	adanya riwayat status data pertanggung	dapat memudahkan ketika ingin mencari data atau informasi sebelumnya	must	13	done

#### 4.3.2 Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan divisi AKP BRI Life setelah melakukan *usability testing*, diketahui bahwa pengguna sudah merasa puas terhadap hasil prototipe akhir aplikasi. Komentar-komentar yang diberikan sudah sangat positif, mulai dari segi desain yang sudah dinyatakan nyaman untuk dilihat dan sesuai tema perusahaan hingga kemudahan untuk menggunakan aplikasi. Namun, latar belakang dirancangnya aplikasi reasuransi ini adalah untuk membantu divisi AKP BRI Life untuk mengelola data produk perusahaan yang direasuransi. Dan untuk hal ini, telah dinyatakan bahwa prototipe aplikasi dan cara kerjanya sudah berhasil memenuhi tujuan utama tersebut. Tabel 4.2 berikut merupakan hasil wawancara yang telah dilakukan.



**Tabel 4.2** Hasil Wawancara *Mock Up* Akhir Aplikasi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu suka dengan desain yang saya buat?	ya saya suka dengan desain yang anda buat
2.	Apakah desain aplikasi sudah sesuai dengan tema yang diberikan oleh brilife?	Sesuai dengan tema yang diberikan oleh brilife, yaitu warna biru dengan kode #00519D dan warna oranye dengan kode #F3701B
3.	Apakah desain nyaman untuk dilihat jangka waktu yang lama?	Bagi saya desain yang anda buat sudah nyaman untuk dilihat dalam jangka waktu yang lama
4.	Apakah desain yang saya buat sudah mencakup segala kebutuhan yang diperlukan oleh divisi AKP?	Sesuai dengan permintaan saya maka desain yang anda buat sudah mencakup segala kebutuhan kami
5.	Apakah bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menjalankan prototype yang saya ciptakan?	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan prototype yang anda buat dikarenakan desain yang anda buat mirip dengan sistem yang sudah ada
6.	Apakah desain yang saya ciptakan lebih baik dari sistem yang sebelumnya bapak/ibu Pakai?	Menurut saya ini sudah jauh lebih baik dari sistem yang sebelumnya saya gunakan

#### 4.4 Evaluasi

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan *usability testing* dan wawancara, diketahui bahwa prototipe sistem aplikasi reasuransi berbasis website sudah sesuai dengan harapan peneliti dan perusahaan dimana tujuan dan fungsi aplikasi menghasilkan status pengujian yang sukses atau sudah terpenuhi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan wawancara yang telah dilakukan, dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai perancangan ulang desain sistem aplikasi reasuransi berbasis web menggunakan metode *design thinking* pada PT Asuransi BRI Life yaitu:

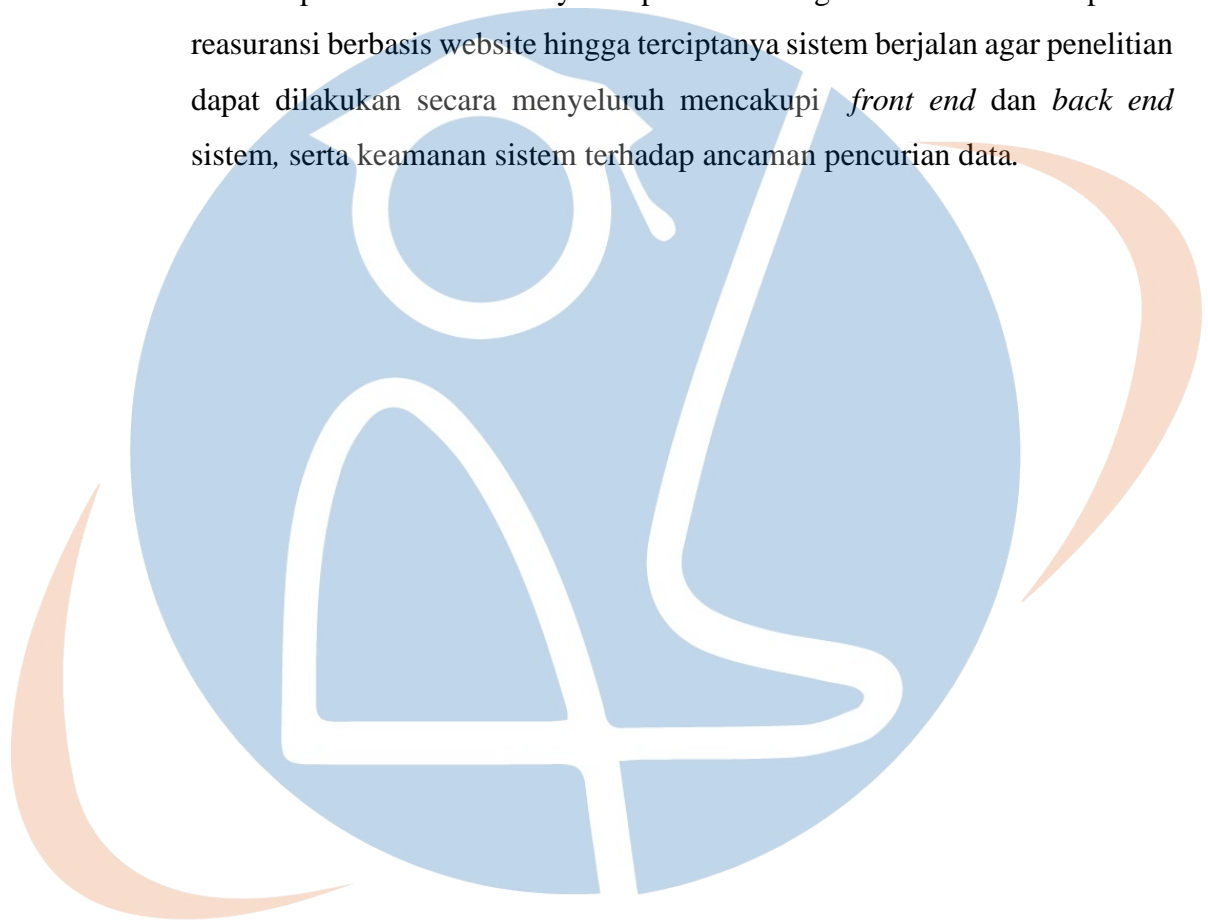
1. Proses pengelolaan data produk asuransi BRI Life yang direasuransikan masih menggunakan metode yang konvensional/manual dengan menggunakan perangkat lunak microsoft excel. Berdasarkan wawancara permasalahan yang telah dilaksanakan mengikuti tahap *empathy* pada metode *design thinking*, diketahui bahwa pengelolaan data reasuransi menggunakan excel sangat tidak efektif dikarenakan proses yang dilakukan mengulang-ulang sehingga menghasilkan sistem yang tidak efisien.
2. Perancangan ulang desain sistem aplikasi reasuransi berbasis website dilakukan menggunakan aplikasi figma dengan metode *design thinking*. Aplikasi figma menyiapkan banyak tool yang dapat digunakan untuk mempermudah merancang sebuah *mock up* sistem. Selain itu, figma juga dapat menciptakan simulasi sistem berjalan dari desain yang telah diciptakan sehingga gambaran sebuah sistem berjalan mudah dikomunikasikan dengan *programmer*. Dengan menggunakan metode *design thinking* yang merupakan metode pendekatan dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah dan aplikasi figma sebagai tool perancangannya, sebuah *mock up* sistem aplikasi pengelola data produk reasuransi berbasis website berhasil diciptakan sesuai dengan kriteria dan kebutuhan yang diperlukan pada PT Asuransi BRI Life.



## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, adapun saran yang penulis dapat sampaikan dengan harapan dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan penelitian berikutnya adalah:

1. Dalam penelitian berikutnya dapat dirancang sebuah sistem aplikasi reasuransi berbasis website hingga terciptanya sistem berjalan agar penelitian dapat dilakukan secara menyeluruh mencakupi *front end* dan *back end* sistem, serta keamanan sistem terhadap ancaman pencurian data.



STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

[1] Siregar, L.Y., dan Nasution, M.I.P., “Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online,” *Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, Vol 2, No. 1, pp. 71-75, April 2020.

[2] Otoritas Jasa Keuangan. 2020. Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia [PDF]. Available :

<https://ojk.go.id/id/regulasi/Documents/Pages/Perubahan-Kedua-Atas-Peraturan-Otoritas-Jasa-Kuangan-Nomor-14-tentang-Retensi-Sendiri-dan-Dukungan-Reasuransi/pojk%2039-2020.pdf>

[3] Kamah, M.Z.S., “Aspek Hukum Pengalihan Tanggung Jawab Hukum Pada Perjanjian Asuransi,” *Ilmu Hukum Legal Opinion*, Vol 3, No. 6. pp 5-13, Agustus 2015.

[4] Galitz. W.O., *The Essential Guide To User Interface Design*. Third Edition. Indianapolis : Wiley Publishing, 2007

[5] Utama, B.S., “PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE COSMIC CLOTHES*” Disertai S.TI., Departemen Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia, 2020.

[6] Deborah J. Mayhew, *General Principles of UI Design*. Elsevier Scient. USA 1999.

[7] Razi, A.A., Mutiaz. I.R., dan Setiawan. P., “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER”, *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, Vol 03, No. 02, pp. 219-237, September 2018.

[8] Wiryawan, M.B., “USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,” *HUMANIORA*, Vol. 2, No. 2, pp. 925-1491, Oktober 2011.

[9] Pramudita, R., Arifin, R.W., Alfian, A.N., Safitri, N., dan Anwariya, S.D., “PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK

TASIKMALAYA,” JURNAL BUANA PENGABDIAN, Vol. 3, No. 1, pp. 149-154, Februari 2021.

[10] Andhika, D.I., Muharrom, M., Prayitno, E., dan Siregar, J., “RANCANG BANGUN SISTEM PENERIMAAN DOKUMEN PADA PT. REASURANSI INDONESIA UTAMA,” JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI KOMPUTER, Vol. 2, No. 2, pp. 136-145, Juli 2022.

[11] Brilife. 2021. Profil Perusahaan [Website] Available : <https://brilife.co.id/> .

[12] Prudential. 2023. Mengenal Asuransi: Tujuan, Manfaat dan Fungsinya [Artikel] Available : <https://www.prudential.co.id/id/pulse/article/fungsi-asuransi/>.

[13] Prudential. 2023. Ketahui 6 Jenis Asuransi Agar Tidak Salah Memilihnya [Artikel] Available : <https://www.prudential.co.id/id/pulse/article/jenis-asuransi/> .

[14] Anisih, A., Mardani, R.M., dan Salim, M.A., “Pengaruh ROA, Resiko Underwriting, dan Reasuransi Terhadap Solvabilitas Perusahaan Reasuransi,” Jurnal Ilmiah Riset Manajemen, Vol 08, No. 11, pp 34-56, Agustus 2019.

[15] Zelatifanny, C.M., dan Mudjiyanto B., “Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi,” Jurnal Diakom, Vol 1, No. 2, pp 83-90, Desember 2018

[16] Parera, A., PENGHANTAR REASURANSI, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2020.

[17] Brown. T., and Katz. B., Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York : Harper Business, 2009.

[18] Tamba, A.R., “Perkembangan User Interface dan User Experience,” Medium, 10 Febuari 2019. [Online]. Tersedia : <https://andriraymond.medium.com/perkembangan-user-interface-dan-user-experience-afecdb286f2> .

[19] Harmadani, D., Sudiman, J., Sukartini, S., dan Meuthia, R.F., “Relevansi Fungsi dan Formula di Microsoft Excel pada Tenaga Kerja Akuntan,” Akutansi dan Manajemen, Vol 17, No. 2, pp. 28-40, Desember 2022.

[20] Ulvania,. “PENGARUH KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH, MOTIVASI DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KEPUASAN KERJA GURU DAN STAF TATA USAHA (Studi Kasus pada MTsN 10 Tanah Datar

Kecamatan Sungayang),” Disertai S. M., Program Studi Strata 1 Manajemen,  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi, Jakarta, Indonesia, 2022



STT - NF

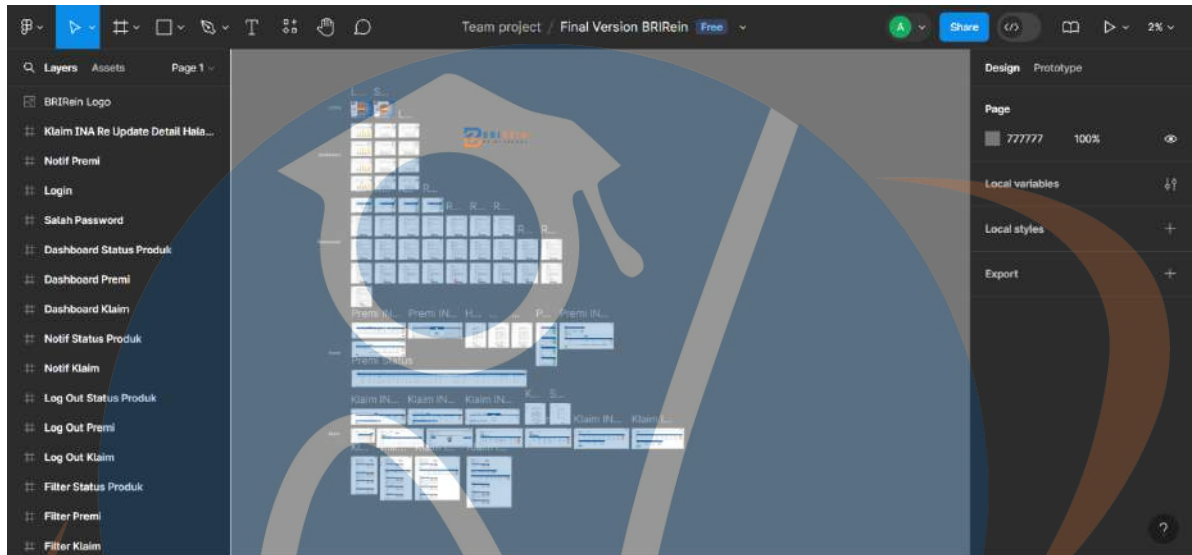
## LAMPIRAN

Lampiran 1. Proses wawancara desain akhir *mock up*



STT - NF

## Lampiran 2. Perancangan desain aplikasi



STT - NF