

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN APLIKASI JADWAL *TRAINING* PRODUK
ASURANSI PRUDENTIAL PADA PT. FAST
PALEMBANG BERBASIS WEB**



**Diajukan oleh:
PEBRIANSYAH
021200066**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN APLIKASI JADWAL *TRAINING* PRODUK
ASURANSI PRUDENTIAL PADA PT. FAST
PALEMBANG BERBASIS WEB**



**Diajukan oleh:
PEBRIANSYAH
021200066**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : PEBRIANSYAH

NOMOR POKOK : 021200066

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI JADWAL
TRAINING PRODUK ASURANSI
PRUDENTIAL PADA PT. FAST
PALEMBANG BERBASIS WEB**

Tanggal: 03 Juli 2023

Pembimbing

Mengetahui,

Rektor

Wiza Yunifa, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0204068601

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : PEBRIANSYAH
NOMOR POKOK : 021200066
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI JADWAL
TRAINING PRODUK ASURANSI
PRUDENTIAL PADA PT. FAST
PALEMBANG BERBASIS WEB**

Tanggal : 21 Juli 2023
Penguji 1

Tanggal : 21 Juli 2023
Penguji 2

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIDN: 0221027002

Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0223059302

Menyetujui,
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

“Lebih baik duduk sendiri daripada bergaul dengan yang buruk, dan lebih baik tetap duduk dengan kebaikan daripada sendirian. Lebih baik berbicara dengan seorang pencari ilmu daripada berdiam diri; tetapi diam lebih baik daripada kata-kata kosong.”

-Nabi Muhammad S.A.W

Kupersembahkan kepada:

- 1) Kepada Kedua orang tuaku.
- 2) Kepada Teman-teman seperjuangan.
- 3) Kepada Dosen pembimbing yang saya hormati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik. Laporan ini sebagai hasil pertanggungjawaban Penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di kantor PT. FAST Palembang. Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Penulis sendiri khususnya dan juga bagi para pembaca untuk menambah pengetahuan dan juga sebagai referensi bacaan.

Dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) sampai dengan tersusunnya laporan ini kepada:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. Selaku Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech.
2. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana.
3. Ibu Wiza Yunifa S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan.
4. Kepada Chairman PT. FAST Palembang yang telah memberikan izin kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dan membantu selama masa kegiatan Praktik Kerja Lapangan.

5. Kepada Team PIC Training, Staff dan Karyawan di kantor PT. FAST Palembang yang telah membantu dan membimbing penulis selama masa kegiatan Praktik Kerja Lapangan.
6. Kedua Orang Tua Tercinta dan seluruh teman yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.

Palembang, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL.....	4
1.3.1 Tujuan.....	4
1.3.2 Manfaat.....	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.1 Tempat PKL.....	5
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Observasi.....	5

1.5.2 Wawancara.....	6
1.5.3 Studi Pustaka.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Perancangan.....	8
2.1.2 Aplikasi.....	8
2.1.3 <i>Website</i>	8
2.1.4 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	9
2.1.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.1.6 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.1.7 <i>Activity Diagram</i>	12
2.1.8 <i>Sequence Diagram</i>	13
2.1.9 <i>Class Diagram</i>	15
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	17
2.2.1 Sejarah Perusahaan	17
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	18
2.2.3 Uraian Kegiatan.....	22

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan.....	23
3.1.1 Prosedur yang berjalan.....	24
3.1.2 Prosedur yang diusulkan untuk Admin.....	25

3.1.3	Prosedur yang diusulkan Tenaga Pemasar.....	27
3.2.	Evaluasi & Pembahasan.....	29
3.2.1	Evaluasi.....	29
3.2.2	Pembahasan.....	30
BAB IV PENUTUP		
4.1	Kesimpulan.....	62
4.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....		xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi PT. FAST Palembang.....	19
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan.....	24
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> yang diusulkan untuk Admin.....	26
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> yang diusulkan Tenaga untuk Pemasar.....	28
Gambar 3.4	<i>Use Case</i>	31
Gambar 3.5	<i>Sequence Diagram</i> Proses Register Tenaga Pemasar.....	32
Gambar 3.6	<i>Sequence Diagram</i> Login.....	33
Gambar 3.7	<i>Sequence Diagram</i> Input Data.....	34
Gambar 3.8	<i>Sequence Diagram</i> Mengikuti <i>Training</i>	35
Gambar 3.9	<i>Class Diagram</i>	36
Gambar 3.10	Desain Tampilan Halaman <i>Register</i>	43
Gambar 3.11	Desain Tampilan Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 3.12	Desain Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	44
Gambar 3.13	Desain Tampilan Menu <i>Level</i>	44
Gambar 3.14	Desain Tampilan Halaman Tambah data <i>Level</i>	45
Gambar 3.15	Desain Tampilan Menu <i>Unit</i>	45
Gambar 3.16	Desain Tampilan Halaman Tambah data <i>Unit</i>	46
Gambar 3.17	Desain Tampilan Menu <i>Status</i>	46
Gambar 3.18	Desain Tampilan Halaman Tambah data <i>Status</i>	47
Gambar 3.19	Desain Tampilan Menu Jadwal <i>Training</i>	47
Gambar 3.20	Desain Tampilan Halaman Tambah data Jadwal <i>Training</i>	48

Gambar 3.21	Desain Tampilan Halaman Mengikuti <i>Training</i>	48
Gambar 3.22	Desain Tampilan Halaman <i>MyTraining</i>	49
Gambar 3.23	Desain Tampilan Menu <i>Agent Profile</i>	49
Gambar 3.24	Desain Tampilan Halaman Tambah data <i>Agent Profile</i>	50
Gambar 3.25	Desain Tampilan Halaman <i>Detail</i>	51
Gambar 3.26	Desain Tampilan Menu Peserta <i>Training</i>	51
Gambar 3.27	Tampilan Halaman <i>Register</i>	52
Gambar 3.28	Tampilan Halaman <i>Login</i>	53
Gambar 3.29	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	53
Gambar 3.30	Tampilan Menu <i>Level</i>	54
Gambar 3.31	Tampilan Halaman Tambah <i>Level</i>	54
Gambar 3.32	Tampilan Menu <i>Unit</i>	55
Gambar 3.33	Tampilan Halaman Tambah <i>Unit</i>	55
Gambar 3.34	Tampilan Menu <i>Status</i>	56
Gambar 3.35	Tampilan Halaman Tambah <i>Status</i>	56
Gambar 3.36	Tampilan Menu Jadwal <i>Training</i>	57
Gambar 3.37	Tampilan Halaman Tambah Jadwal <i>Training</i>	57
Gambar 3.38	Tampilan Halaman Mengikuti <i>Training</i>	58
Gambar 3.39	Tampilan Halaman <i>MyTraining</i>	58
Gambar 3.40	Tampilan Menu <i>Agent Profile</i>	59
Gambar 3.41	Tampilan Halaman Tambah <i>Agent Profile</i>	60
Gambar 3.42	Tampilan Halaman <i>Detail</i>	61
Gambar 3.43	Tampilan Menu Peserta <i>Training</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	9
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 3.1 Struktur Tabel <i>Users</i>	37
Tabel 3.2 Struktur Tabel <i>Level</i>	38
Tabel 3.3 Struktur Tabel <i>Unit</i>	38
Tabel 3.4 Struktur Tabel <i>Status</i>	39
Tabel 3.5 Struktur Tabel Jadwal Training.....	40
Tabel 3.6 Struktur Tabel Peserta.....	40
Tabel 3.7 Struktur Tabel <i>Agent Profile</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (Fotokopi)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam industri asuransi, kegiatan *training* atau pelatihan produk merupakan salah satu faktor penting dalam membekali tenaga pemasar dengan pengetahuan yang mendalam tentang produk-produk asuransi yang ditawarkan. Kegiatan *training* ini membantu tenaga pemasar untuk memahami produk, manfaat, serta cara menjualnya kepada calon nasabah.

Salah satu perusahaan asuransi terbesar yang ada di Indonesia yaitu PT. Prudential Life Assurance yang berpusat di Jakarta. Prudential Indonesia telah menjadi pemimpin pasar untuk produk yang dikaitkan dengan investasi sejak lebih dari 20 tahun lalu. Hingga 31 Desember 2022, Prudential Indonesia memiliki kantor pusat di Jakarta dengan 6 kantor pemasaran di Bandung, Semarang, Surabaya, Denpasar, Medan, dan Batam serta 356 Kantor Pemasaran Mandiri (KPM) di seluruh Indonesia.

PT. Fokus Anugerah Sukses Tangguh (PT. FAST) merupakan salah satu Kantor Pemasar Mandiri (KPM) yang berada di Palembang. PT. FAST merupakan kantor cabang dari FinWinner *Agency* yang merupakan *Authorized Agency* dari PT. Prudential *Life Assurance*. PT. FAST saat ini memiliki kurang lebih 80 tenaga pemasar aktif dan berlisensi. Sebagai perusahaan yang berfokus pada penjualan produk asuransi, PT. FAST menyadari pentingnya memberikan pelatihan yang efektif kepada tenaga

pemasar mereka. Maka dari itu PT. FAST menyediakan program pelatihan atau *training* bagi para tenaga pemasar berupa *Product Training*, *Self Improvement Training*, serta *Skill & Management Training* agar tenaga pemasar dapat promosi ke jenjang karir yang lebih tinggi dan menjadi *Leader* yang profesional di bidang *Life Insurance* dan *Financial Planning*.

Namun, dalam pelaksanaannya informasi jadwal *training* produk asuransi Prudential di PT. FAST masih dilakukan secara manual. Informasi jadwal *training* yang akan disampaikan terbatas hanya dalam bentuk *broadcast* langsung antara *leaders* dengan tenaga pemasar. Hal ini dapat menimbulkan kendala bagi para tenaga pemasar dalam mengakses informasi jadwal *training*, karena informasi yang disampaikan mungkin tidak sampai kepada tenaga pemasar tersebut. *Leaders* yang lupa menyampaikan informasi jadwal *training* kepada tenaga pemasar juga mengakibatkan tenaga pemasar tidak mendapatkan informasi mengenai *training* yang akan dilaksanakan sehingga para tenaga pemasar harus mencari *leader* mereka untuk melakukan *training* secara mandiri. Hal ini akan menyita banyak waktu dan berpotensi menimbulkan kerugian finansial bagi tenaga pemasar akibat terganggunya proses penjualan serta hilangnya potensi komisi yang dapat diperoleh.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan implementasi suatu aplikasi yang dirancang khusus untuk mengelola jadwal *training* produk asuransi Prudential. Aplikasi ini akan memungkinkan tenaga pemasar PT. FAST untuk dapat mengakses informasi jadwal *training* yang akan diselenggarakan dengan lebih cepat dan mudah.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengajukan judul **“Perancangan Aplikasi Jadwal *Training* produk Asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang berbasis Web”**.

1.2 Ruang Lingkup

Adapun Ruang Lingkup pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini sebagai berikut:

1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk membuat aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST berbasis website.
2. Pemodelan sistem menggunakan analisis berorientasi objek, yaitu *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan aplikasi ini adalah PHP Framework Laravel dan MySQL.
4. Aplikasi ini memberikan informasi terkait jadwal training yang diadakan oleh PT. FAST. Selain itu, aplikasi ini juga menyajikan informasi tentang kontes-kontes yang diselenggarakan di PT. FAST, serta memberikan profil lengkap mengenai tenaga pemasar dan *leader* yang ada di PT. FAST.
5. Aplikasi dapat digunakan oleh tenaga pemasar dan admin yang bekerja di PT. FAST.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan PKL ini adalah membuat aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST berdasarkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bagi mahasiswa yaitu menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja, dapat mengaplikasikan langsung ilmu yang didapat selama masa perkuliahan di tempat kerja.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL

Adapun manfaat pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bagi Tempat PKL yaitu mendapat tambahan tenaga kerja yang dapat membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas di kantor, dan dapat memungkinkan pertukaran pengetahuan dan pengalaman antara tempat kerja dan mahasiswa.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bagi Akademik yaitu laporan dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan bacaan bagi mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech khususnya Program Studi Sistem Informasi.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Tempat dilaksanakannya kegiatan PKL dilakukan di PT. Fokus Anugerah Sukses Tangguh yang beralamat di Jl. Bangau No.1107 RT.018 / 006, Kel. 9 Ilir, Kec. Ilir Timur II Palembang 30113.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu dilaksanakannya kegiatan Praktik Kerja Lapangan selama kurang lebih 30 hari kerja sejak tanggal 20 Februari sampai dengan 19 Maret 2023. Terhitung dari hari Senin sampai dengan Sabtu dimulai Pukul 08.00 sampai dengan 17.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut (Tersiana, 2018:12) mengemukakan pendapatnya bahwa, “Observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Tujuan penelitian ini untuk mengamati dan memahami perilaku kelompok maupun individu pada keadaan tertentu”.

Penulis melakukan observasi dengan melakukan pengamatan langsung bagaimana cara kerja pada PT. FAST mulai dari proses pengiriman berkas, pencatatan dokumen hingga proses penjadwalan training yang dilakukan oleh Team PIC *Training*. Data yang didapat berupa alur proses penjadwalan *training*.

1.5.2 Wawancara

Menurut (Tersiana, 2018:12) berpendapat bahwa, “Wawancara merupakan salah satu penelitian yang merupakan proses untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan subjek yang diteliti”.

Pada saat Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan penulis melakukan wawancara langsung dengan Bapak Rachmat Sofery yang menjabat sebagai PIC *Training* di PT. FAST. Wawancara yang dilakukan membahas kegiatan yang dilakukan di PT. FAST, proses-proses kerja pada bagian administrasi dan bagaimana proses pelaksanaan *training* yang berjalan di PT. FAST serta aplikasi yang diperlukan untuk menunjang pelaksanaan *training* tersebut. Informasi yang didapat adalah bahwa proses penginformasian jadwal *training* kepada tenaga pemasar dilakukan dengan membagikan *flyer training* kepada semua *Leader*, yang selanjutnya akan dibroadcast ke grup tenaga pemasar masing-masing.

1.5.3 Studi Pustaka

Studi pustaka menurut Tersiana (2018:12) adalah kajian yang diperoleh dari bahan dokumenter tertulis, berupa buku teks, naskah, artikel, dan sebagainya.

Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari bahan referensi berupa jurnal atau laporan penelitian terdahulu dan dokumentasi yang berhubungan dengan topik penelitian. Data yang diperoleh berupa jurnal referensi, visi &

misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan contoh *flyer training* yang pernah dilaksanakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Perancangan

Menurut Nur dan Suyuti (2018:5), perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

2.1.2 Aplikasi

Menurut Setyawan dan Munari (2020:5), aplikasi merupakan suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

2.1.3 Website

Menurut Endra dan Aprilita (2018:6), *website* terhubung dengan suatu jaringan internet yang akan membawa pengguna kesuatu tujuan yang diinginkan oleh pengguna dengan cara mengklik link yang berupa teks, gambar.

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018:70) *website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*.

2.1.4 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:70), Data *flow* diagram adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output). Simbol-simbol *Data Flow Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Nama	Keterangan
1.	Terminator 	Digunakan untuk menyatakan: suatu kantor, departemen atau divisi dalam perusahaan tetapi di luar sistem yang dikembangkan.
2.	Proses 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang keluar dari proses. Suatu proses harus menerima arus data dan menghasilkan arus data
3.	Data Store 	Digunakan untuk menunjukkan simpanan dari data yang dapat berupa: suatu file atau database di sistem komputer; suatu arsip atau catatan manual

No.	Nama	Keterangan
4.	Alur Data 	Digunakan untuk menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem ataupun hasil dari proses sistem.

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

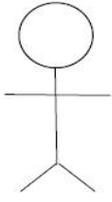
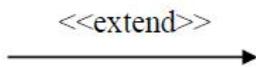
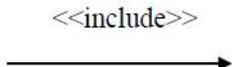
2.1.5 *Unified Modelling Language (UML)*

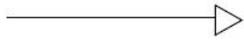
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:13), *Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

2.1.6 *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155), *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Adapun simbol-simbol pada *Use Case Diagram* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol pada *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i> .
2.	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.	Assosiasi 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	Ekstensi/Extend 	Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> . <i>Extend</i> menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.
5.	Inlcude 	Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> . <i>Include</i> menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan harus melakukan pekerjaan lain terlebih dahulu.

No.	Simbol	Keterangan
6.	<p>Generalization</p> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

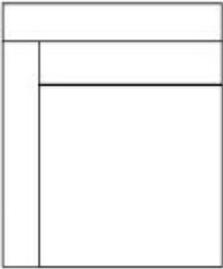
Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

2.1.7 Activity Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:161), diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram

No.	Nama	Keterangan
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

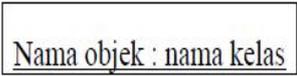
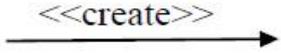
No.	Nama	Keterangan
3.	Percabangan/ <i>Decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan/ <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

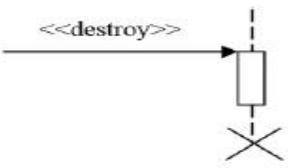
Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

2.1.8 *Sequence Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2018:165), *diagram sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *diagram sequence* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Nama	Keterangan
1.	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.
2.	Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.	Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5.	Pesan tipe <i>Create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

No.	Nama	Keterangan
6.	Pesan tipe <i>Call</i> 1 : nama_metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7.	Pesan tipe <i>Send</i> 1 : masukkan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8.	Pesan tipe <i>Return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9.	Pesan tipe <i>Destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada create maka ada <i>Destroy</i> .

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

2.1.9 Class Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:141), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut *atribut* dan *method* atau operasi. Berikut simbol-simbol pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Simbol-simbol *Class Diagram* (ERD)

No.	Nama	Keterangan
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
2.	Antarmuka/ <i>Interface</i> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.	Asosiasi berarah/ directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum - khusus).
6.	Kebergantungan/ <i>dependensi</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

No.	Nama	Keterangan
7.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Fokus Anugerah Sukses Tangguh (PT. FAST) merupakan sebuah kantor pemasar mandiri yang berlokasi di Jalan Bangau No. 1107, Palembang. Perusahaan ini bergerak dalam bidang asuransi jiwa dan perencanaan keuangan. PT. FAST adalah cabang dari FinWinner Agency yang memiliki status sebagai *authorized agency* dari PT. Prudential Life Assurance. PT. FAST berdiri pada awal tahun 2018 setelah Bapak Subianto dan Ibu Yuli Permata Sari memperoleh beberapa persen hak saham dari FinWinner Agency. Saat ini, PT. FAST memiliki sekitar 80 tenaga pemasar aktif, mengalami peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya memiliki 68 tenaga pemasar aktif. PT. FAST juga memiliki tim PIC atau *Person in Charge* yang memiliki tugas untuk dilaksanakan masing-masing.

Berikut visi dan misi pada PT. Fokus Anugerah Sukses Tangguh:

1. Visi

Menjadi *agency* terdepan di Indonesia dalam mewujudkan kebebasan keuangan dan waktu bagi keluarga besar FinWinner.

2. Misi

- 1) Memiliki *network* terluas dengan memberikan *support* bagi pengembangan daerah-daerah.
- 2) *Leaders* mempromosikan *leader* yang berkualitas setiap tahun
- 3) Menyediakan *training* berkualitas
- 4) Bekerja sebagai satu keluarga besar yang memperlakukan satu sama lainnya dengan rasa hormat, toleransi & saling *support* untuk menciptakan kekompakan.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada kantor PT. FAST dapat dilihat pada pada gambar 2.1

2. Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun tugas dan wewenang pada PT. FAST Palembang sebagai berikut:

1. *Founder*

Founder mempunyai tugas dan wewenang untuk mengembangkan rencana bisnis dan menentukan Visi dan Misi Perusahaan.

2. *Chairman & Vice Chairman*

Chairman mempunyai tugas mengawasi pencapaian Visi dan Misi perusahaan, memimpin rapat bulanan dan mempunyai wewenang untuk membentuk Team PIC, sedangkan *Vice Chairman* membantu dalam pengambilan keputusan, dan menggantikan *chairman* dalam situasi ketidakhadiran atau kebutuhan mendesak, dan bertanggung jawab dalam menjalankan fungsi kepemimpinan saat itu.

3. *General Manager*

General Manager (GM) memiliki tanggung jawab dalam memberikan arahan strategis, mengawasi operasional keseluruhan perusahaan dan dalam mengelola sumber daya perusahaan, termasuk anggaran, tenaga kerja, dan aset perusahaan, guna mencapai efisiensi dan efektivitas operasional.

4. *PIC Training*

PIC Training bertanggung jawab dalam merencanakan program *training* meliputi penentuan jadwal *training*, materi *training* dan pembawa materi atau *trainer*.

5. PIC Kontes & *Special Event*

PIC Kontes & *Special Event* bertanggung jawab dalam merencanakan acara atau kontes dengan detail yang mencakup tema, konsep, waktu, tempat, anggaran, dan target audiens. Mereka juga dapat membuat jadwal kegiatan dan mengidentifikasi kebutuhan dan persyaratan khusus acara.

6. PIC SSM / SAM

SSM/SAM adalah acara motivasi khusus yang dilaksanakan setiap hari sabtu setelah *training*, biasanya acara ini dilakukan dengan membagikan angpau kepada para tenaga pemasar yang berhasil mencapai target tertentu dalam periode mingguan.

PIC SSM/SAM bertanggung jawab dalam mengumpulkan data dengan berkoordinasi dengan admin/karyawan terkait data penjualan mingguan yang akan dipaparkan saat acara SSM/SAM berlangsung

7. PIC PRO AAD & PRO AD

AAD & AD adalah Jenjang karir yang dapat diraih oleh tenaga pemasar setelah mencapai target. AAD sendiri adalah singkatan dari *Associate Agency Director* sedangkan AD adalah singkatan dari *Agency Director*.

PIC PRO AAD mempunyai tugas untuk memotivasi para tenaga pemasar yang masih level *agent* dengan kelas *training* khusus agar para tenaga pemasar tersebut dapat promosi ke tingkatan AAD.

Sedangkan PIC PRO AD mempunyai tugas untuk memotivasi para tenaga pemasar yang sudah level AAD dengan kelas *training* khusus agar para tenaga pemasar tersebut dapat promosi ke tingkatan AD.

8. Karyawan

Karyawan (Admin) bertugas menangani pengiriman dokumen, pengarsipan dokumen, merekap laporan penjualan para tenaga pemasar dan membantu PIC *Training* untuk membuat *flyer training*.

2.2.3 Uraian Kegiatan

Adapun kegiatan yang dilakukan selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor PT. FAST Palembang adalah penulis ditempatkan dibagian staf admin dimana kegiatan yang dilakukan adalah membantu para tenaga pemasar dan *leaders* untuk mengirim dokumen, pengarsipan dokumen, membuat laporan produksi penjualan, membantu PIC *Training* membuat *flyer training* satu hari sebelum *training* dilaksanakan. Penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Rachmat Sofery selaku Ketua PIC *Training* terkait penelitian yang dilakukan, dan melakukan observasi bagaimana kendala yang dialami.

BAB III

PEMBAHASAN

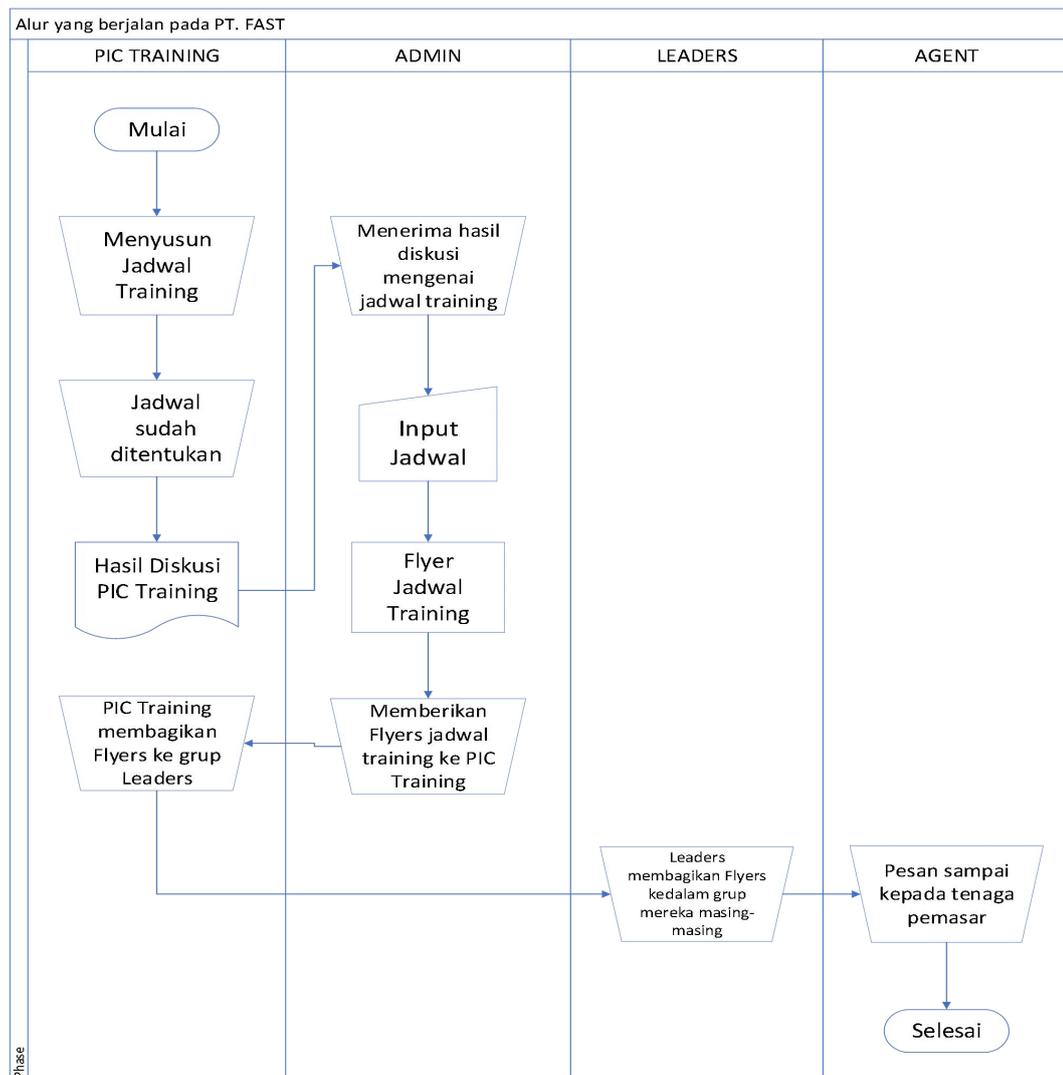
3.1 Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan selama kurang lebih satu bulan pada kantor PT. FAST, penulis menemukan permasalahan bahwa informasi mengenai jadwal *training* masih bersifat manual yaitu *leaders* mengirim *flyer training* ke grup tenaga pemasar mereka masing-masing, sehingga menimbulkan kendala bagi tenaga pemasar dalam mengakses informasi jadwal *training*, serta sering terjadi *leaders* lupa menyampaikan informasi jadwal *training* tersebut kepada tenaga pemasar. Akibatnya, tenaga pemasar tidak mendapatkan informasi mengenai training yang dilaksanakan sehingga para tenaga pemasar harus mencari *leader* mereka untuk melakukan training secara mandiri. Hal ini akan menyita banyak waktu dan berpotensi menimbulkan kerugian finansial bagi tenaga pemasar akibat terganggunya proses penjualan serta hilangnya potensi komisi yang dapat diperoleh.

Diharapkan dengan adanya rancangan aplikasi ini, para tenaga pemasar di PT. FAST dapat mengakses informasi jadwal *training*, dan informasi mengenai kontes-kontes yang nantinya dapat mereka ikuti.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Adapun prosedur yang berjalan untuk proses menginformasikan jadwal *training* pada PT. FAST dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan

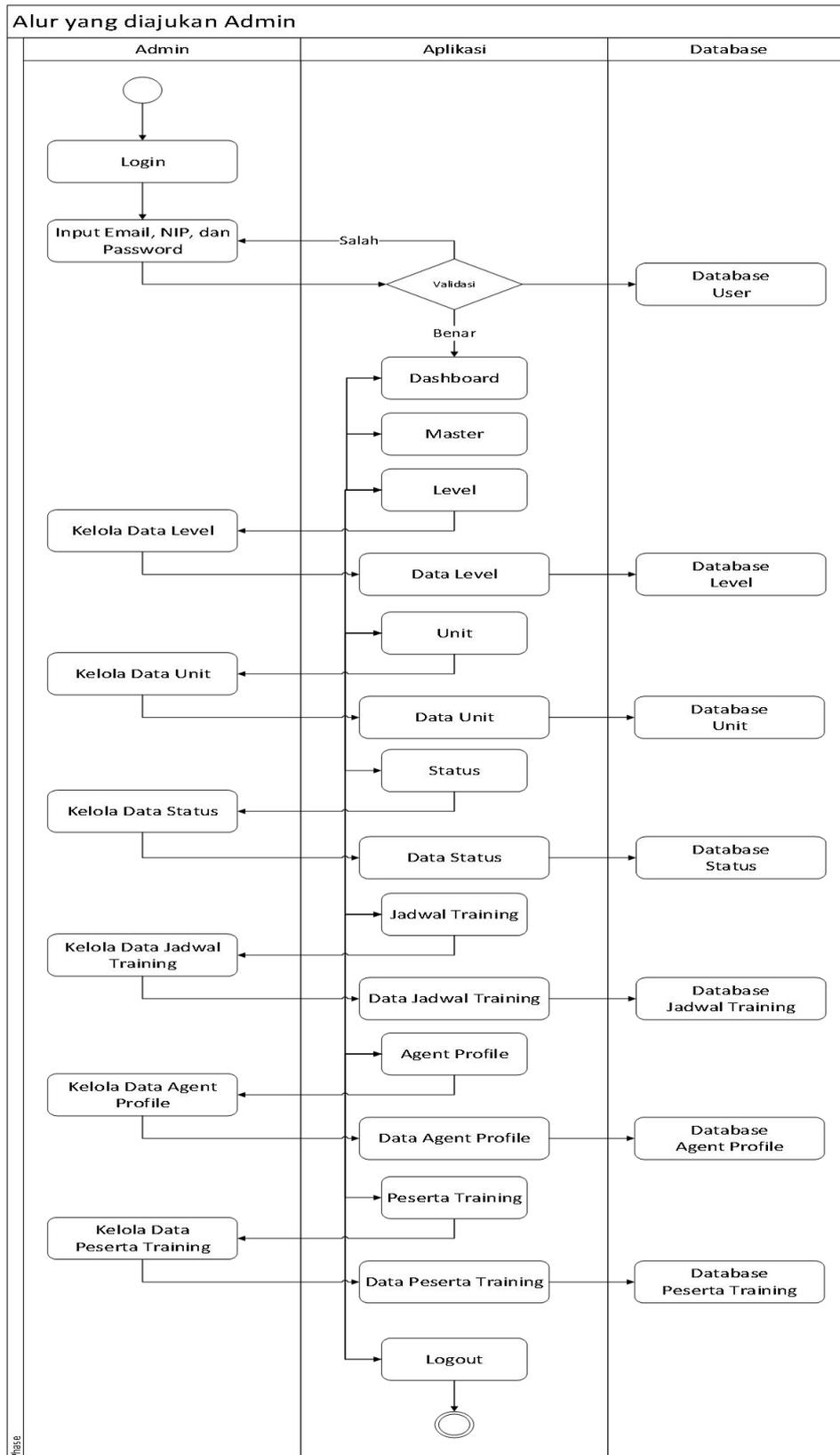
Berdasarkan gambar 3.1 penjelasan dari *flowchart* yang berjalan yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Team PIC *Training* menyusun jadwal *training*, materi dan *trainer* yang akan mengisi kegiatan *training*.

2. Team PIC *training* mencatat hasil diskusi, lalu diberikan kepada admin untuk dibuatkan *flyernya*.
3. Admin menginput jadwal *training* kedalam *flyers*
4. *Flyers* yang sudah dibuat, diberikan kepada PIC *training* untuk dibagikan ke grup *leaders*.
5. Masing-masing *leaders* mengirimkan *flyers* jadwal *training* kepada tim tenaga pemasar mereka.
6. *Flyers* jadwal *training* tersampaikan kepada para tenaga pemasar.

3.1.2 Activity Diagram Yang Diusulkan Admin

Prosedur yang diusulkan untuk admin dalam aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada *Activity Diagram* gambar 3.2.



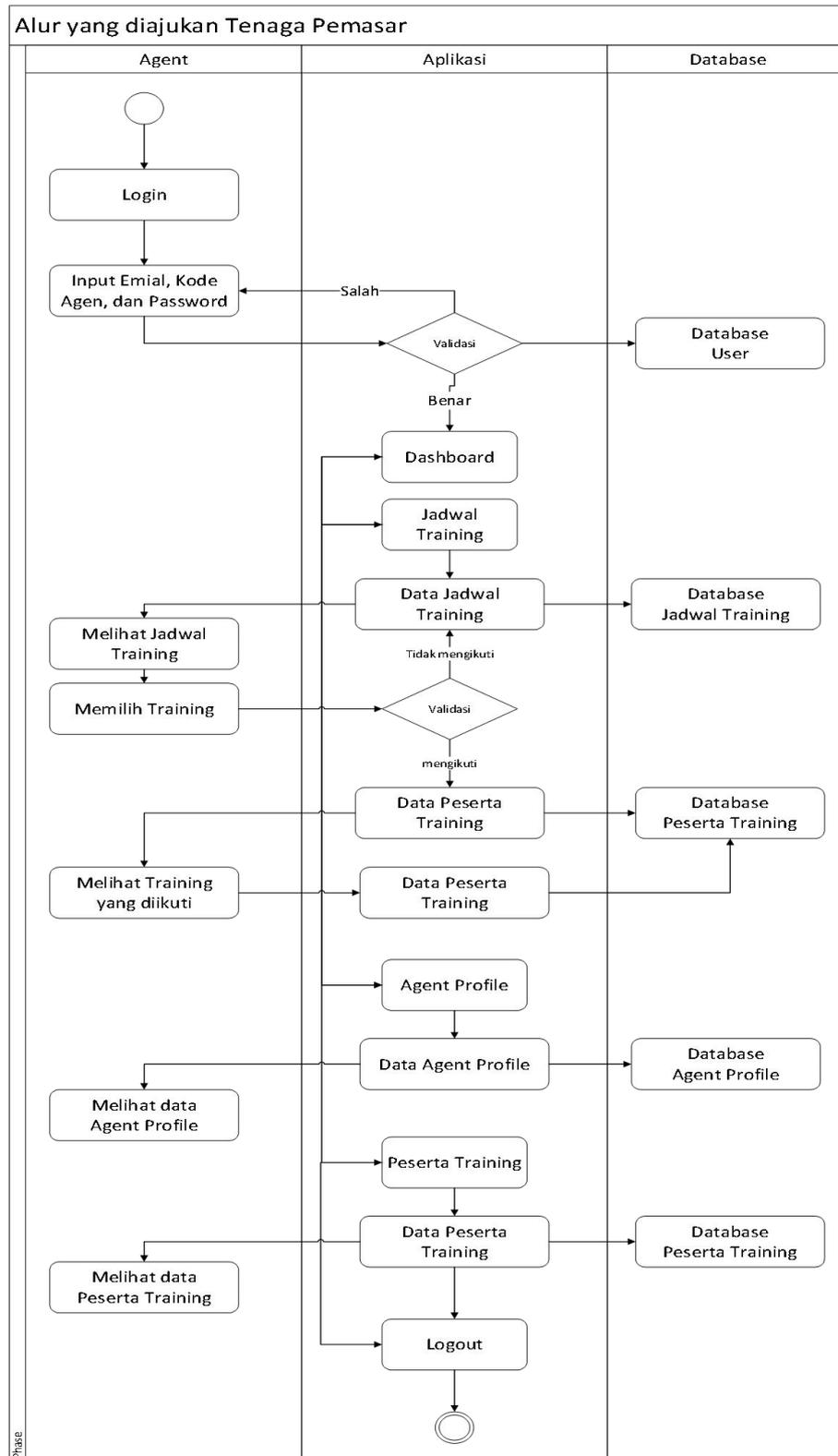
Gambar 3.2 Activity Diagram Sistem Yang Diusulkan untuk Admin

Berdasarkan gambar 3.2 penjelasan dari *activity diagram* yang diusulkan untuk admin yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Mulai
2. Admin memasukan *username* dan password untuk *login* kedalam aplikasi.
3. Halaman utama pada aplikasi ini menampilkan *dashboard* yang berisi informasi *flyers* kontes, dan *flyer* jadwal *training*.
4. Pada menu Master terdapat Sub-menu *level*, *unit* dan *status*. Hanya admin yang dapat mengelola data tersebut.
5. Pada menu jadwal *training*, admin bisa mengelola data jadwal *training*.
6. Pada menu *agent profile*, admin bisa mengelola informasi mengenai *leaders* dan tenaga pemasar yang ada di PT. FAST.
7. Pada menu peserta, admin bisa mengelola data tenaga pemasar yang mengikuti kegiatan *training*.
8. Selesai.

3.1.3 Activity Diagram yang Diusulkan Tenaga Pemasar

Prosedur yang diusulkan tenaga pemasar dalam dalam aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada *activity diagram* gambar 3.3.



Gambar 3.3 Activity Diagram Sistem yang diusulkan tenaga pemasar

Berdasarkan gambar 3.4 penjelasan dari *activity diagram* yang diusulkan tenaga pemasar yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Mulai
2. Tenaga Pemasar *login* ke aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password*.
3. Jika *username* dan *password* benar maka masuk kehalaman *dashboard* tapi jika salah maka harus melakukan *login* ulang.
4. Halaman *dashboard* menampilkan informasi *flyer* informasi kontes, top sales dan informasi jadwal *training*.
5. Pada menu jadwal *training*, tenaga pemasar dapat melihat jadwal *training* yang akan datang dan memilih *training* apa yang akan diikuti.
6. Jika tenaga pemasar mengikuti *training* maka informasi akan disimpan sebagai data peserta *training*.
7. Pada menu *agent profile*, tenaga pemasar dapat melihat informasi *leaders* maupun tenaga pemasar yang ada di PT. FAST.
8. Pada menu Peserta, tenaga pemasar dapat melihat informasi tenaga pemasar lain yang megikuti kegiatan *training*.
9. Selesai

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Selama melakukan observasi di tempat Praktik Kerja Lapangan penulis menemukan permasalahan, yaitu para tenaga pemasar yang harus mencari *leader* mereka untuk melakukan *training* secara mandiri untuk mengganti

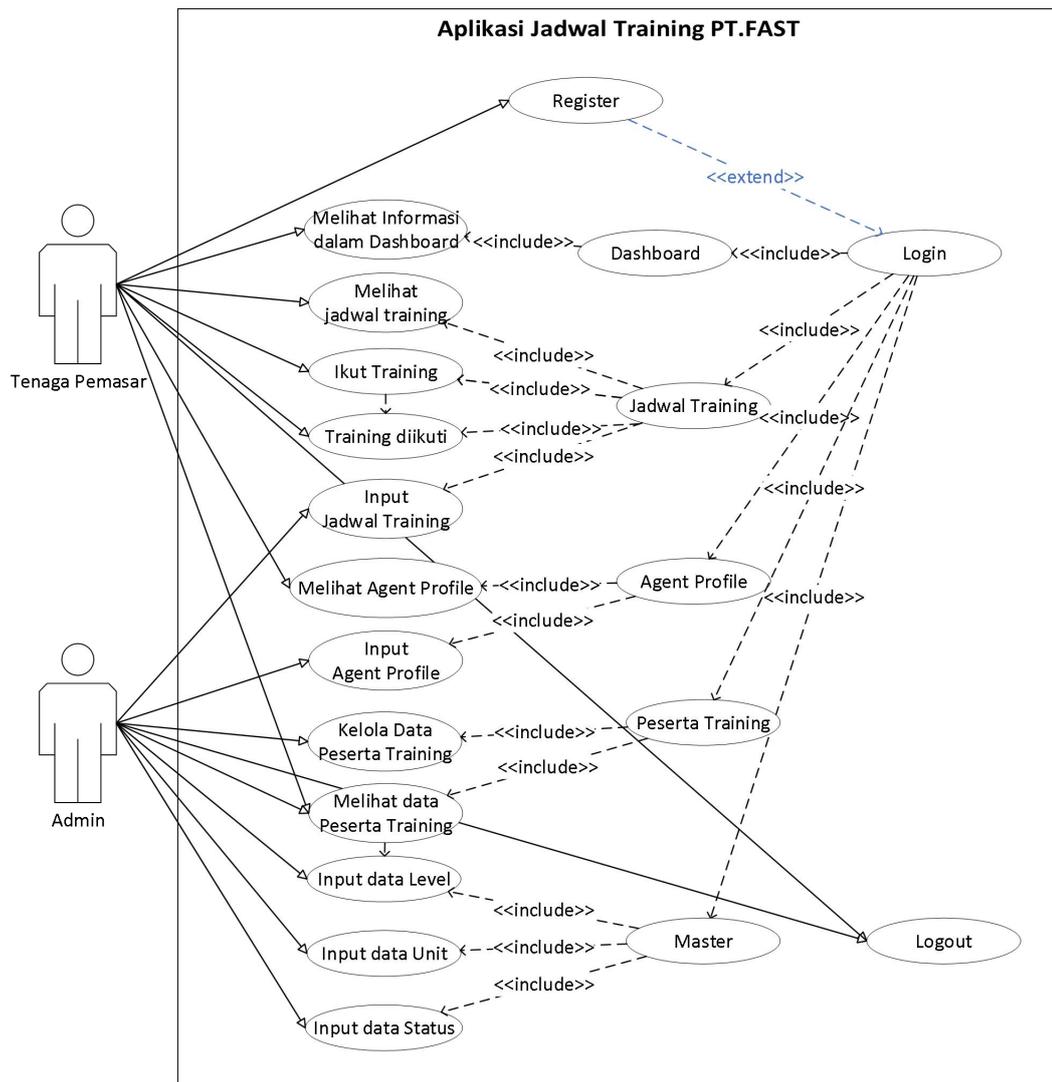
kegiatan *training* yang terlewat akibat informasi jadwal *training* yang dibagikan kepada tenaga pemasar tidak sampai kepada tenaga pemasar akibat informasi pada grup tertimpa oleh informasi lainnya dan sering terjadi *leaders* yang lupa menyampaikan informasi training kepada tenaga pemasar.

3.2.2 Pembahasan

3.2.2.1 Diagram Alir

A. *Use Case*

Interaksi antara pengguna aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST ini digambarkan pada *Use Case* gambar 3.4

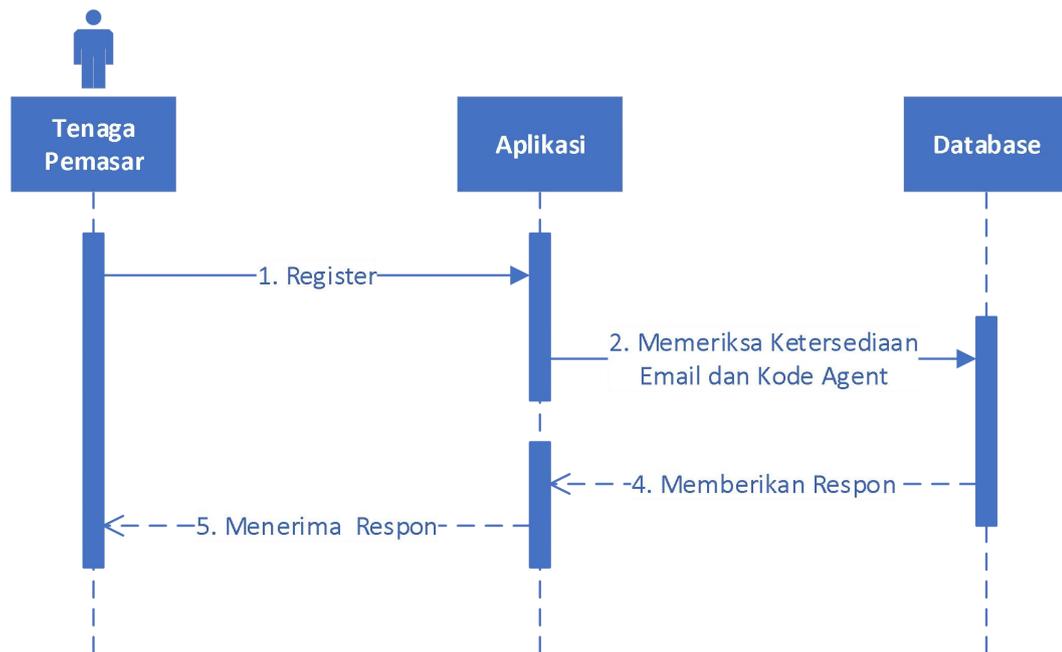


Gambar 3.4 Use Case pada PT. FAST

B. Use Case

1. Sequence Diagram proses Register Tenaga Pemasar

Sequence Diagram untuk proses *register* bagi tenaga pemasar dalam aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada gambar 3.5.



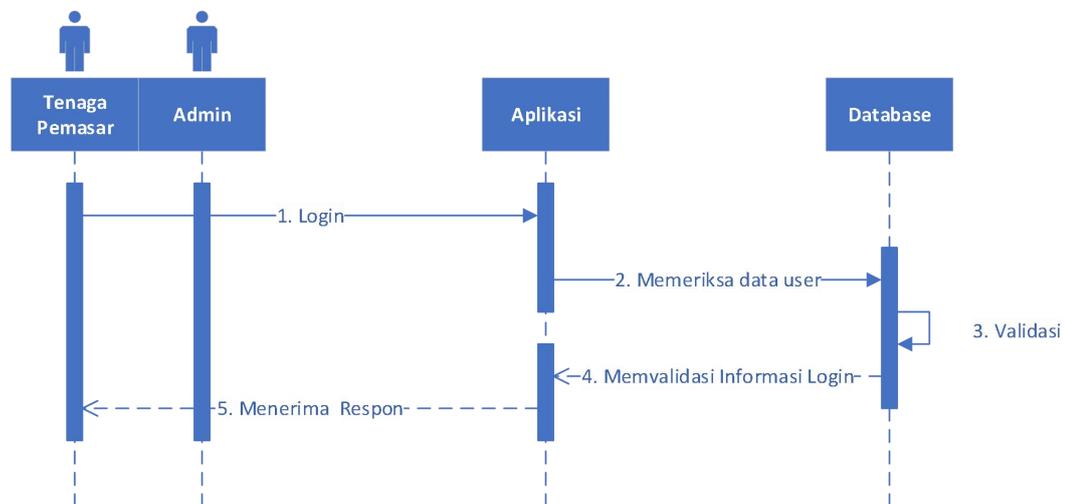
Gambar 3.5 Sequence Diagram Register tenaga pemasar

Berdasarkan gambar 3.5 penjelasan dari *sequence diagram* proses *register* tenaga pemasar yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Tenaga Pemasar memulai proses *register* akun dengan mengirimkan permintaan *register* ke aplikasi.
2. Aplikasi menerima permintaan dan mengirimkannya ke server untuk memeriksa ketersediaan *email* dan *kode agent* di dalam *database*.
3. Server memeriksa *database* untuk memastikan bahwa *email* dan *kode agent* yang diinginkan tersedia. Lalu server memberikan respons kepada aplikasi mengenai ketersediaan *email* dan *kode agent*.
4. Aplikasi menerima respons dari server. Lalu aplikasi memberikan respons kepada tenaga pemasar mengenai ketersediaan *email* dan *kode agent*.
5. Tenaga pemasar menerima *respons* dari aplikasi.

2. Sequence Diagram Login

Sequence Diagram untuk proses *login* bagi admin dan tenaga pemasar dalam aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada gambar 3.6.



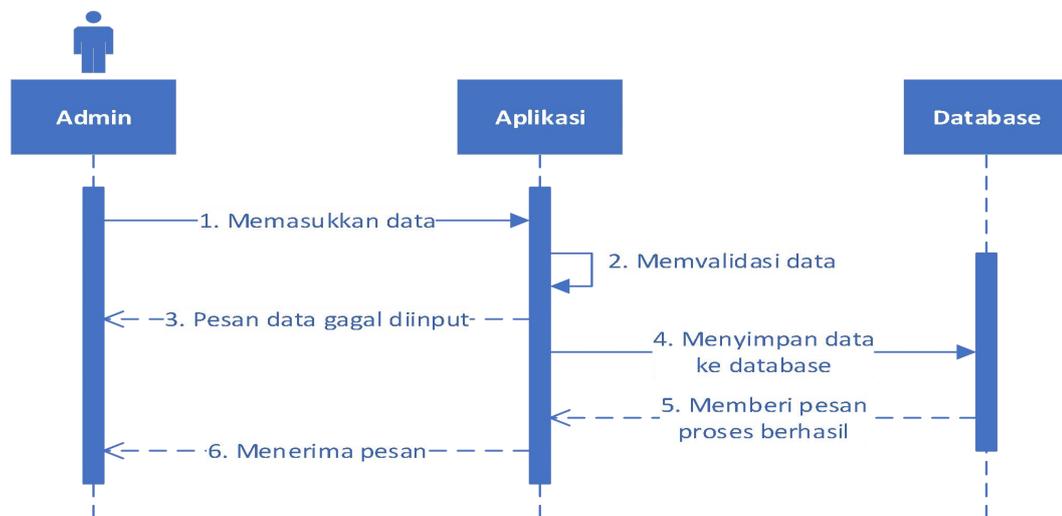
Gambar 3.6 Sequence Diagram Login

Berdasarkan gambar 3.6 penjelasan dari *sequence diagram* proses *login* admin dan tenaga pemasar yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Admin dan tenaga pemasar memasukkan informasi login (*email*, NIP / *kode agent* dan *password*) ke dalam aplikasi.
2. Aplikasi meneruskan informasi login ke server. Lalu server memeriksa data user yang diberikan dengan memvalidasi informasi login.
3. Server memberikan respons kepada aplikasi mengenai hasil validasi.
4. Aplikasi memberikan respons kepada admin / tenaga pemasar mengenai hasil validasi login. Lalu admin / tenaga pemasar menerima respons dari aplikasi.

3. *Sequence Diagram Input Data*

Sequence Diagram untuk proses *input data* oleh admin dalam aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada gambar 3.7.



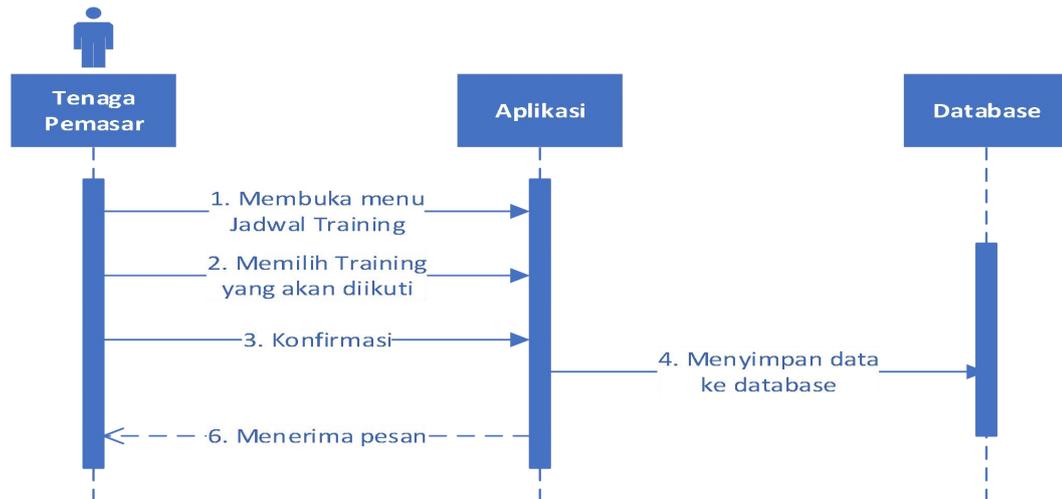
Gambar 3.7 *Sequence Diagram Input data*

Berdasarkan gambar 3.7 penjelasan dari *sequence diagram* proses *input data* oleh admin yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Admin memasukkan data (*Data level, unit, status, jadwal training, dan agent profile*) ke dalam aplikasi. Lalu admin mengirimkan data yang dimasukkan ke aplikasi.
2. Aplikasi memeriksa validitas data yang diterima.
3. Jika data tidak valid maka aplikasi akan mengirim pesan gagal.
4. Jika data valid, sistem melanjutkan proses penyimpanan data ke dalam database.

4. *Sequence Diagram* mengikuti *Training*

Sequence Diagram untuk proses mengikuti *training* oleh tenaga pemasar dalam aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada gambar 3.8.



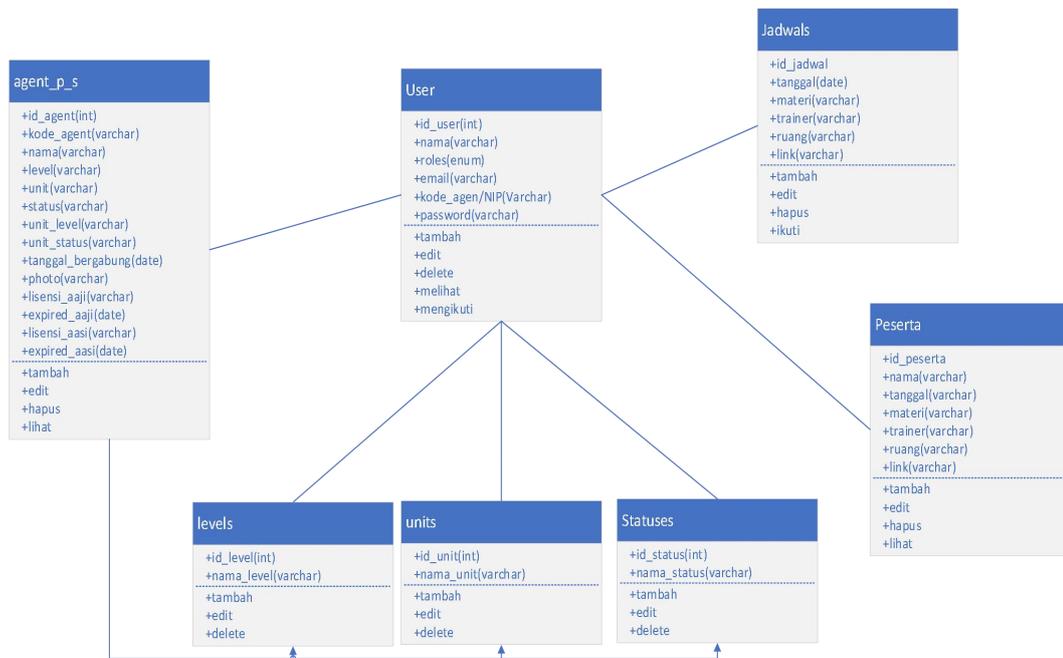
Gambar 3.8 *Sequence Diagram* Mengikuti *Training*

Berdasarkan gambar 3.8 penjelasan dari *sequence diagram* proses mengikuti *training* oleh tenaga pemasar yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Tenaga pemasar membuka menu jadwal *training* dan melihat *training* yang akan dilaksanakan.
2. Tenaga pemasar memilih *training* yang akan diikuti dan mengkonfirmasi.
3. Data tenaga pemasar akan disimpan dalam database peserta.
4. Tenaga pemasar akan menerima pesan “proses berhasil”.

C. Class Diagram

Class Diagram pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Class Diagram

Berdasarkan gambar 3.9 menunjukkan relasi atau hubungan antar tabel aplikasi yang dirancang. Tabel *user* berhubungan dengan semua tabel yang ada. Lalu tabel *jadwals* berhubungan dengan tabel peserta, dan tabel *agent_p_s* berhubungan dengan tabel *levels*, *units*, dan *statuses*.

3.2.2.2 Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan sebagai penyimpanan data informasi secara terstruktur. Berikut struktur tabel yang digunakan pada *database* aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST.

1) Tabel *User*

Tabel *Users* digunakan untuk data *login admin* dan tenaga pemasar aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel *user* dapat dilihat pada tabel 3.1.

Nama file : *users*

Primary key : ***idu**

Foreign key :-

Tabel 3.1 Struktur Tabel *Users*

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	255	Nama pengguna
3	<i>Roles</i>	<i>Enum</i>	-	<i>Role</i> pengguna
4	<i>Agent_Code</i>	<i>Varchar</i>	225	Kode Agen pengguna untuk <i>login</i> aplikasi
5	<i>Email</i>	<i>Varchar</i>	255	Email pengguna untuk <i>login</i> aplikasi
6	<i>Email_verified_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
7	<i>Password</i>	<i>Timestamp</i>	255	<i>Password</i> pengguna untuk aplikasi
8	<i>Remember-Token</i>	<i>Varchar</i>	100	-
9	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>		-
10	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>		-

2) Tabel *Levels*

Tabel *Levels* digunakan untuk menyimpan data level pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel *levels* dapat dilihat pada tabel tabel 3.2.

Nama file : *levels*

Primary key : ***idl**

Foreign key :-

Tabel 3.2 Struktur Tabel *Levels*

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>User_id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>User_id</i> pengguna
3	Nama	<i>Varchar</i>	255	Nama <i>Level</i>
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
5	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

3) Tabel *Units*

Tabel *Units* digunakan untuk menyimpan data unit pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel *units* dapat dilihat pada tabel 3.3.

Nama file : unit

Primary key : ***idun**

Foreign key :-

Tabel 3.3 Struktur Tabel *Units*

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>User_id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>User_id</i> pengguna
3	Nama	<i>Varchar</i>	255	Nama Unit
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
5	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

4) Tabel *Statuses*

Tabel *Statuses* digunakan untuk menyimpan data status pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel *statuses* dapat dilihat pada tabel 3.4.

Nama file : status

Primary key : *ids

Foreign key :-

Tabel 3.4 Struktur Tabel Status

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>User_id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>User_id</i> pengguna
3	Nama	<i>Varchar</i>	255	Nama Status
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
5	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

5) Tabel *Jadwals*

Tabel *Jadwals* digunakan untuk menyimpan data jadwal *training* pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel jadwal *training* dapat dilihat pada tabel tabel 3.5.

Nama file : jadwals

Primary key : *idj

Foreign key :-

Tabel 3.5 Struktur Tabel Jadwal

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>User_id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>User_id</i> pengguna
3	Tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal jadwal <i>training</i>
4	Materi	<i>Varchar</i>	225	Materi <i>training</i>
5	Trainer	<i>Varchar</i>	225	Pembawa materi <i>training</i>
6	Ruang	<i>Varchar</i>	225	Ruangan <i>training</i>
7	<i>Link</i>	<i>Varchar</i>	226	Link <i>training</i>
8	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
9	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

6) Tabel Pesertas

Tabel Pesertas digunakan untuk menyimpan data peserta *training* pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel peserta *training* dapat dilihat pada tabel 3.6.

Nama file : pesertas

Primary key : *idp

Foreign key : **idun

Tabel 3.6 Struktur Tabel Pesertas

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>User_id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>User_id</i> pengguna
3	Nama	<i>Varchar</i>	225	Nama pengguna
4	Tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal jadwal <i>training</i>

No	Field	Type	Width	Keterangan
5	Materi	Varchar	225	Materi Training
6	Trainer	Varchar	225	Pembawa materi training
7	ruang	Varchar	225	Ruangan training
8	Link	Varchar	226	Link training
9	Created_at	Timestamp	-	-
10	Update_at	Timestamp	-	-

7) Tabel *Agent_p_s*

Tabel *Agent_p_s* digunakan untuk menyimpan data *agent profile* pada aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang, berikut struktur tabel *agent profile* dapat dilihat pada tabel 3.7.

Nama file : *agent_p_s*

Primary key : ***id**

Foreign key : ***idl* , ***idun*, ***ids*

Tabel 3.7 Struktur Tabel *Agent_p_s*

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	Bigint	20	Primary key
2	User_id	Bigint	20	User_id pengguna
3	Kode_Agent	Varchar	225	Kode agen tenaga pemasar
4	Nama	Varchar	225	Nama tenaga pemasar
5	Level_id	Varchar	225	Level tenaga pemasar
6	status_id	Varchar	225	Status tenaga pemasar
7	Unit_id	Varchar	225	Unit tenaga pemasar

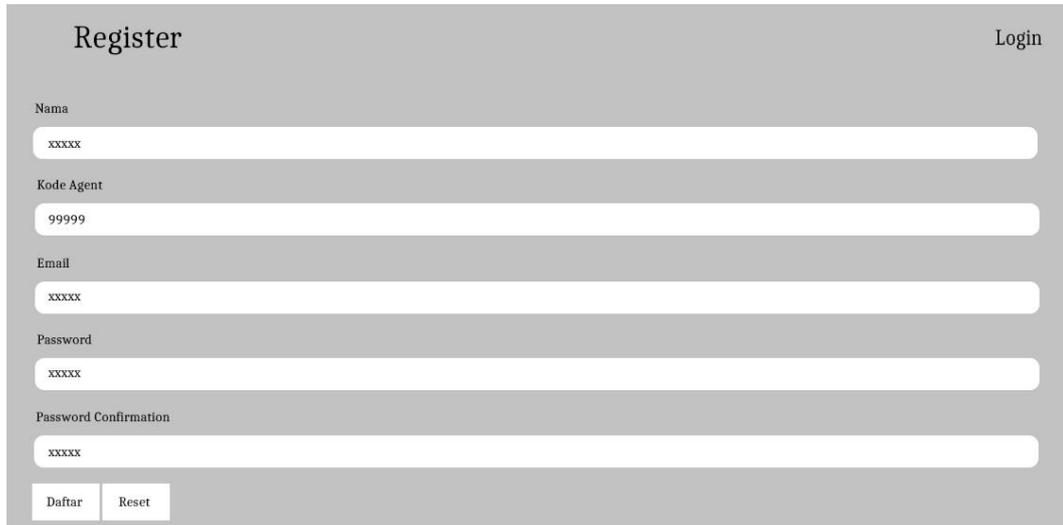
No	Field	Type	Width	Keterangan
8	Tanggal_Join	Timestamp	-	Tanggal tenaga pemasar bergabung
9	Photo			Photo tenaga pemasar
10	LisensiAAJI			Informasi lisensi tenaga pemasar
11	ExpiredAAJI			Informasi tanggal <i>expired</i> lisensi tenaga pemasar
12	LisensiAASI			Informasi lisensi syariah tenaga pemasar
13	ExpiredAASI			Informasi tanggal <i>expired</i> lisensi syariah tenaga pemasar
14	Created_at	Timestamp	-	-
15	Update_at	Timestamp	-	-

3.2.2.3 Desain Interface

A. Rancangan

1. Desain Tampilan Halaman *Registrasi*

Desain Tampilan untuk halaman *registrasi* tenaga pemasar dapat dilihat pada gambar 3.10.



The image shows a registration form titled "Register" with a "Login" link in the top right corner. The form contains five input fields: "Nama" (Name) with placeholder "xxxxx", "Kode Agent" with placeholder "99999", "Email" with placeholder "xxxxx", "Password" with placeholder "xxxxx", and "Password Confirmation" with placeholder "xxxxx". At the bottom, there are two buttons: "Daftar" (Register) and "Reset".

Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman *Register*

2. Desain Tampilan Halaman *Login*

Desain tampilan untuk tenaga pemasar dan admin masuk ke halaman *dashboard* aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.11.



The image shows a login form titled "FAST AGENCY". It contains two input fields: "Username" with placeholder "99999" and "Password" with placeholder "xxxxx". Below the fields is a "Login" button. At the bottom, there are two links: "Belum memiliki akun ?" and "Register".

Gambar 3.11 Desain Tampilan Halaman *Login*

3. Desain Tampilan Halaman *Dashboard*

Desain tampilan halaman *dashboard* pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 3.12.

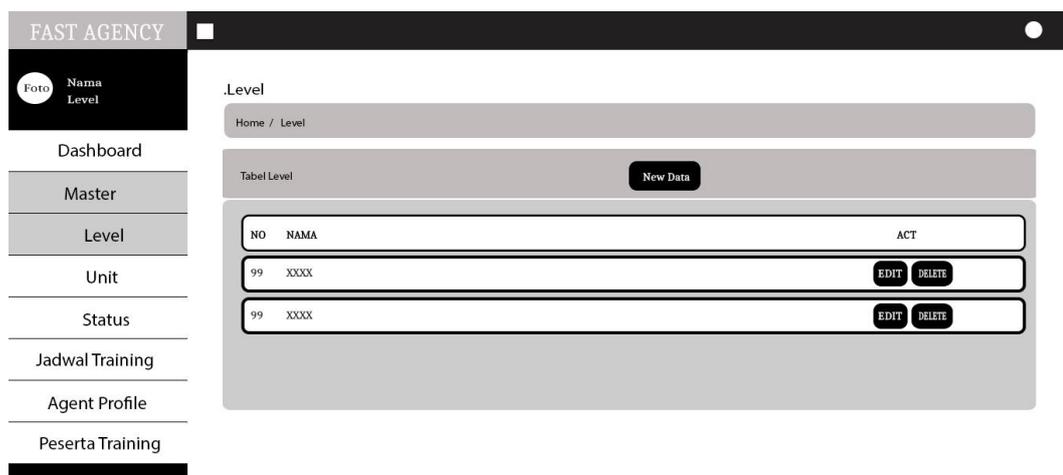


Gambar 3.12 Desain Tampilan Halaman *Dashboard*

4. Desain Tampilan Menu *Level*

Desain tampilan halaman *level* yang hanya bisa di akses oleh admin.

Tampilan menu *level* dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Desain Tampilan Menu *Level*

5. Desain Tampilan Halaman Tambah data *Level*

Desain tampilan halaman tambah *level* yang digunakan admin untuk menambah data *level*. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar 3.14.

Gambar 3.14 Desain Tampilan Halaman Tambah data *Level*

6. Desain Tampilan Menu *Unit*

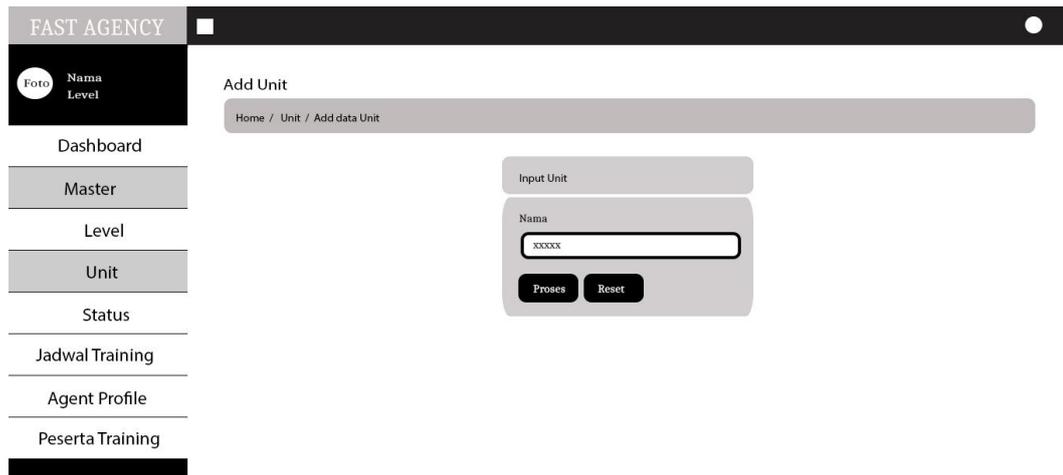
Desain tampilan halaman *unit* yang hanya bisa di akses oleh admin. Tampilan menu *unit* dapat dilihat pada gambar 3.15.

NO	NAMA	ACT
99	XXXX	EDIT DELETE
99	XXXX	EDIT DELETE
99	XXXX	EDIT DELETE

Gambar 3.15 Desain Tampilan Menu *Unit*

7. Desain Tampilan Halaman Tambah data *Unit*

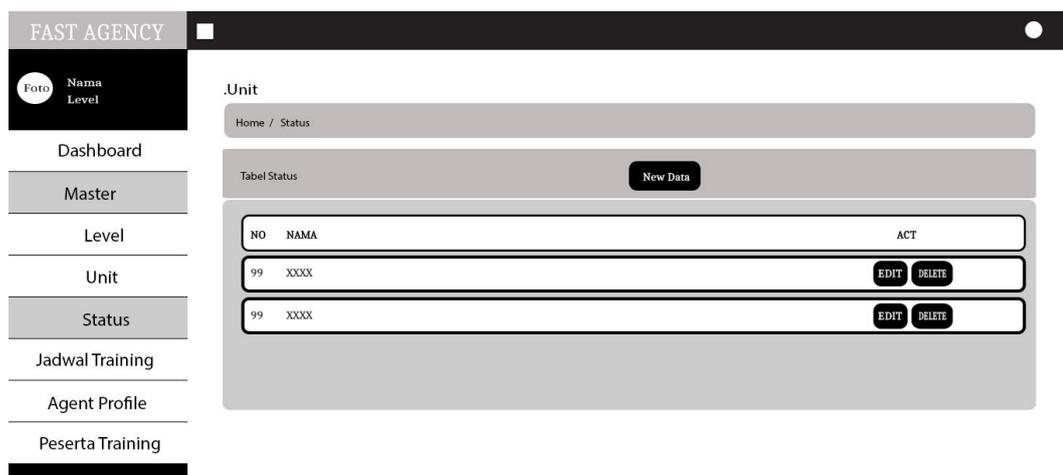
Desain tampilan halaman tambah *unit* yang digunakan admin untuk menambah data *unit*. Tampilan menu tambah *unit* dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Desain Tampilan Halaman Tambah data *Unit*

8. Desain Tampilan Menu *Status*

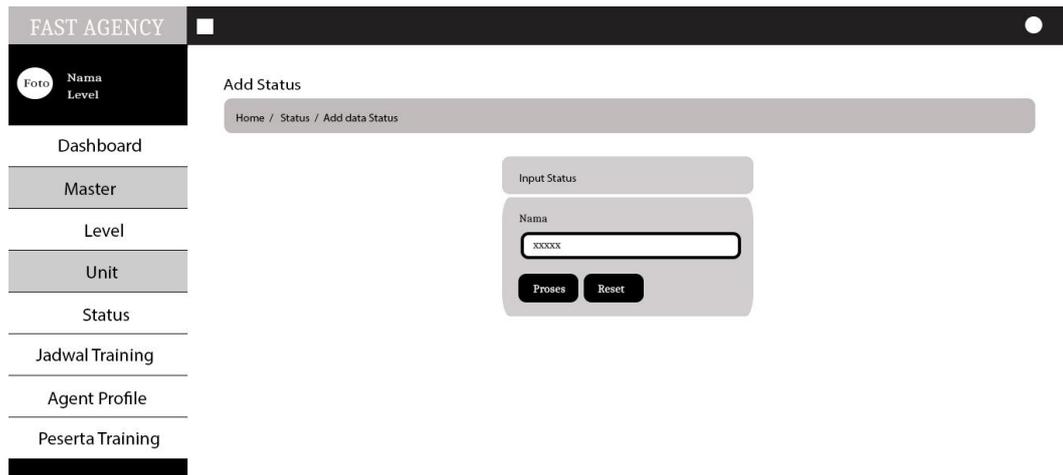
Desain tampilan halaman *status* yang hanya bisa di akses oleh admin. Tampilan menu *status* dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Desain Tampilan Menu *Status*

9. Desain Tampilan Halaman Tambah data *Status*

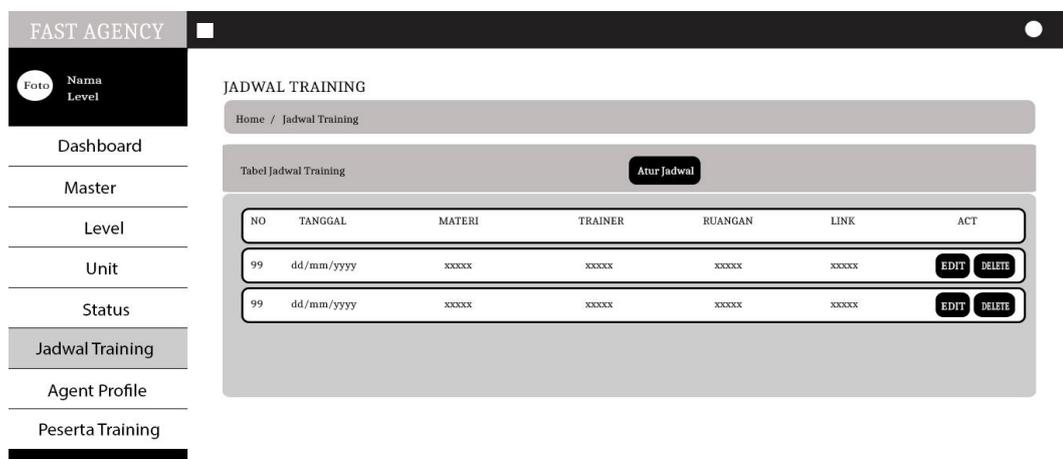
Desain tampilan halaman tambah *status* yang digunakan admin untuk menambah data *status*. Tampilan menu tambah *status* dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Desain Tampilan Halaman Tambah data *Status*

10. Desain Tampilan Menu Jadwal *Training*

Desain tampilan menu jadwal *training* pada aplikasi. Tampilan menu jadwal *training* dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Desain Tampilan Menu Jadwal *Training*

11. Desain Tampilan Halaman Tambah data Jadwal *Training*

Desain tampilan halaman tambah *jadwal training* yang digunakan admin untuk menambah data *jadwal training*. Tampilan menu tambah *jadwal training* dapat dilihat pada gambar 3.20.

The screenshot shows the 'ATUR JADWAL' page. The sidebar menu includes: Dashboard, Master, Level, Unit, Status, **Jadwal Training**, Agent Profile, and Peserta Training. The main content area has a breadcrumb 'Home / Jadwal Training / Add' and a form titled 'Atur Jadwal Training'. The form fields are: Tanggal (dd/mm/yyyy), Materi (XXXXX), Trainer (XXXXX), Ruang (XXXXX), and Link (XXXXX). There are 'Proses' and 'Reset' buttons at the bottom of the form.

Gambar 3.20 Desain Tampilan Halaman Tambah data Jadwal *Training*

12. Desain Tampilan Halaman Mengikuti *Training*

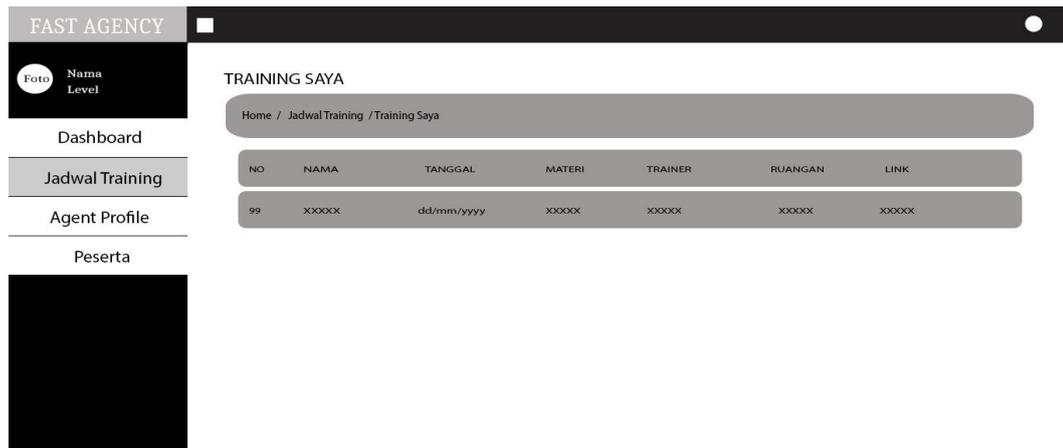
Desain tampilan halaman mengikuti kegiatan *training* yang dipilih oleh tenaga pemasar. Tampilan menu mengikuti *training* dapat dilihat pada gambar 3.21.

The screenshot shows the 'FORM CONFIRM' page. The sidebar menu includes: Dashboard, **Jadwal Training**, Agent Profile, and Peserta Training. The main content area has a breadcrumb 'Home / Jadwal Training / Confirm' and a form titled 'Saya akan mengikuti Training berikut ini'. The form fields are: Nama (XXXXX), Tanggal (dd/mm/yyyy), Materi (XXXXX), Trainer (XXXXX), Ruang (XXXXX), and Link (XXXXX). There are 'Proses' and 'Reset' buttons at the bottom of the form.

Gambar 3.21 Desain Tampilan Halaman Mengikuti *Training*

13. Desain Tampilan Halaman *MyTraining*

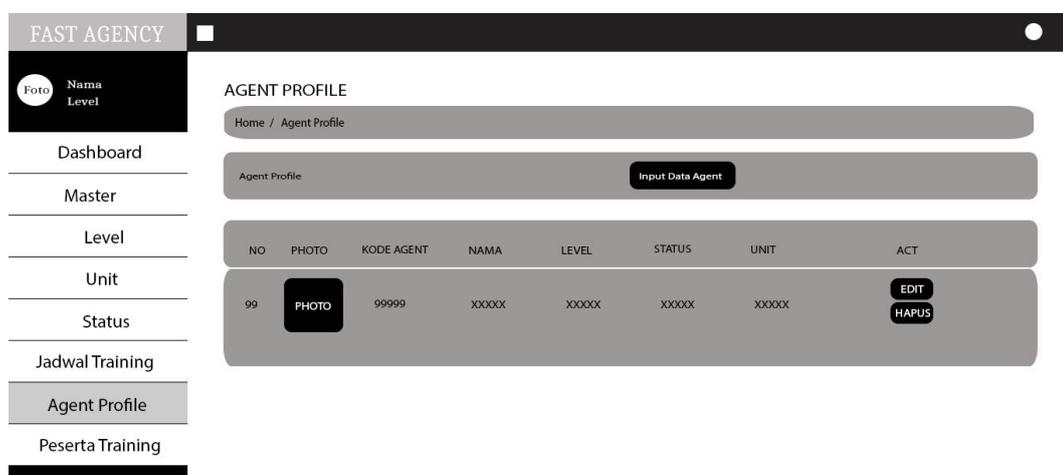
Desain tampilan halaman *MyTraining* memperlihatkan tampilan informasi *training* yang diikuti oleh tenaga pemasar. Tampilan menu *MyTraining* dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Desain Tampilan Halaman *MyTraining*

14. Desain Tampilan Halaman *Agent Profile*

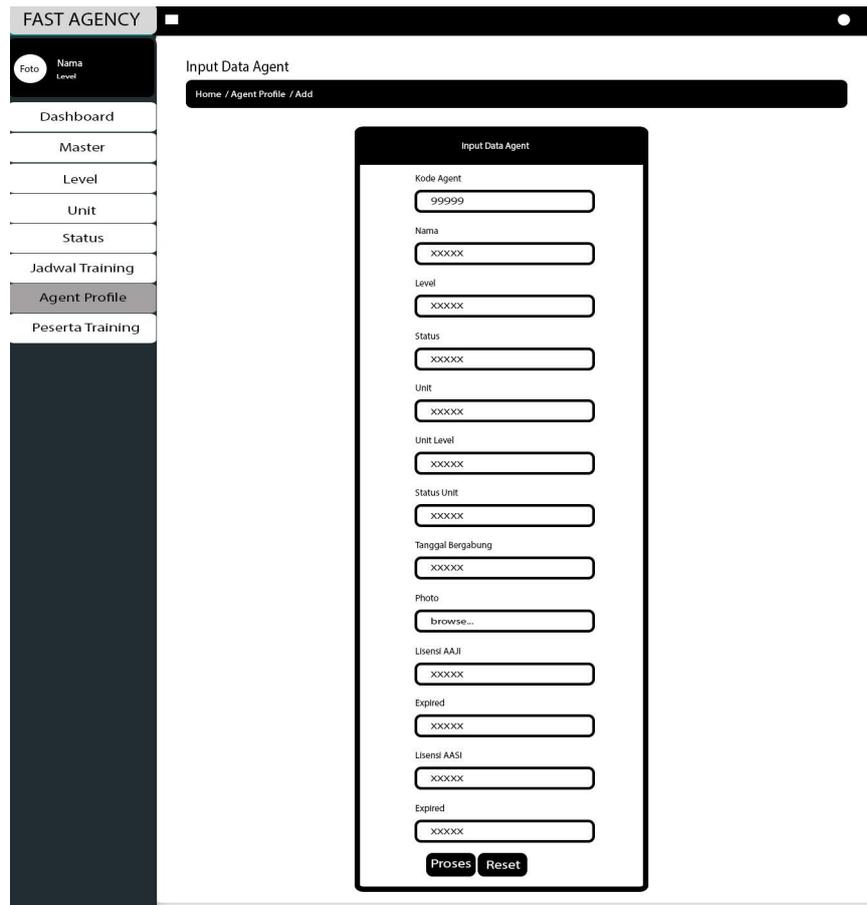
Desain tampilan halaman *agent profile* memperlihatkan tampilan informasi *profile* para *leaders* dan tenaga pemasar yang ada pada PT. FAST. Tampilan menu *agent profile* dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Desain Tampilan Menu *Agent Profile*

15. Desain Tampilan Halaman Tambah data *Agent Profile*

Desain tampilan halaman tambah *agent profile* yang digunakan admin untuk menambah data *agent profile*. Tampilan menu untuk tambah *agent profile* dapat dilihat pada gambar 3.24.



The screenshot shows the 'FAST AGENCY' web application interface. On the left is a dark sidebar menu with options: Dashboard, Master, Level, Unit, Status, Jadwal Training, Agent Profile (highlighted), and Peserta Training. The main content area is titled 'Input Data Agent' and includes a breadcrumb 'Home / Agent Profile / Add'. A modal window titled 'Input Data Agent' is open, containing the following form fields:

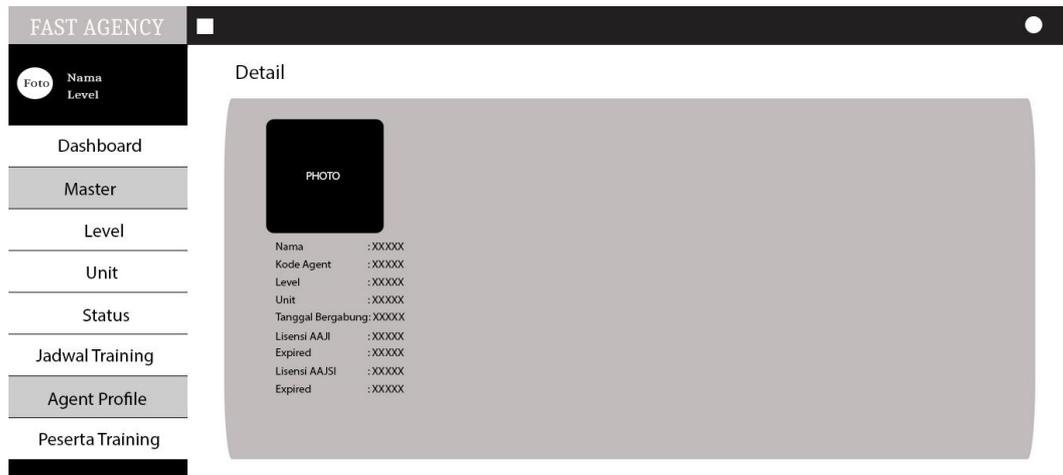
- Kode Agent:
- Nama:
- Level:
- Status:
- Unit:
- Unit Level:
- Status Unit:
- Tanggal Bergabung:
- Photo:
- Lisensi AAJI:
- Expired:
- Lisensi AASI:
- Expired:

At the bottom of the modal are two buttons: 'Proses' and 'Reset'.

Gambar 3.24 Desain Tampilan Halaman Tambah data *Agent Profile*

16. Desain Tampilan Halaman *Detail*

Desain tampilan halaman *detail* memperlihatkan tampilan informasi *agent profile* secara *detail* yang ada pada PT. FAST. Tampilan menu *detail* dapat dilihat pada gambar 3.25.

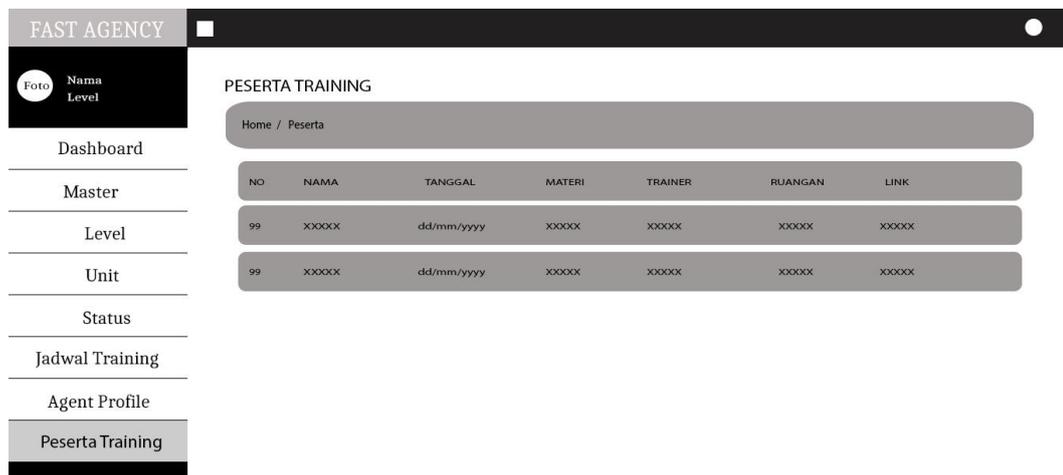


Gambar 3.25 Desain Tampilan Halaman *Detail*

17. Desain Tampilan Menu Peserta *Training*

Desain tampilan halaman peserta *training* memperlihatkan tampilan informasi para tenaga pemasar yang mengikuti *training*.

Tampilan halaman Peserta *Training* dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Desain Tampilan Menu Peserta *Training*

B. Hasil Desain *Interface*

1. Tampilan Halaman *Register*

Tampilan halaman untuk tenaga pemasar melakukan pendaftaran akun.

Tampilan halaman *register* dapat dilihat pada gambar 3.27.

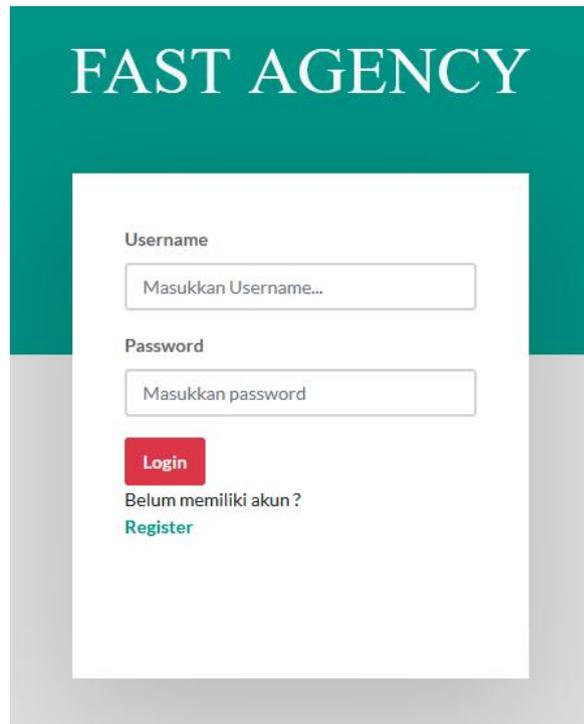


The screenshot shows a web interface for registration. At the top left, there is a logo and the word "REGISTER". At the top right, there is a link for "Login". The main form area contains five input fields, each with a label and a placeholder text: "Name" (placeholder: "Masukkan Nama"), "Kode Agent" (placeholder: "Masukkan Kode Agen"), "Email" (placeholder: "Masukkan Email"), "Password" (placeholder: "Masukkan password"), and "Password Confirmation" (placeholder: "Masukkan Password Confirmation"). At the bottom of the form, there are two buttons: "Daftar" (green) and "Reset" (black).

Gambar 3.27 Tampilan Halaman *Register*

2. Tampilan Halaman *Login*

Tampilan halaman untuk admin dan tenaga pemasar masuk ke dalam aplikasi. Tampilan halaman *login* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.28.



FAST AGENCY

Username

Password

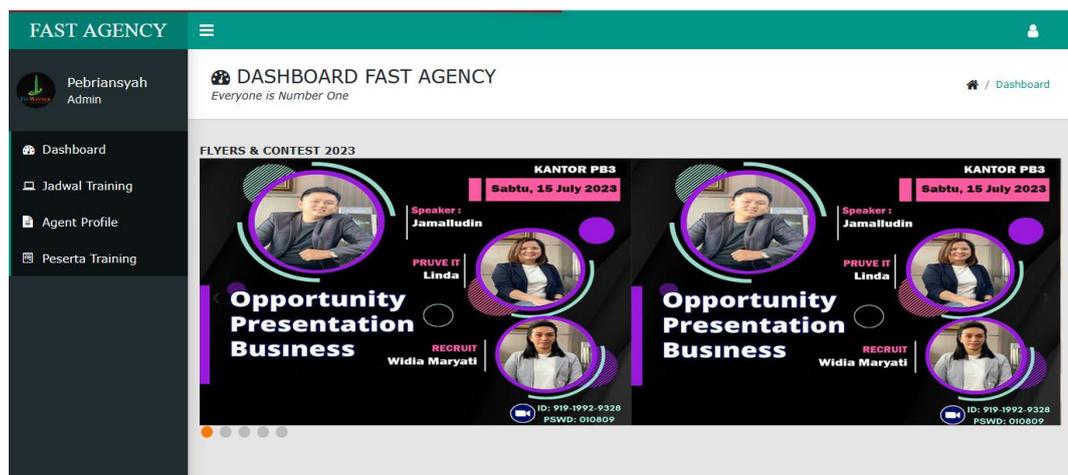
Login

Belum memiliki akun?
[Register](#)

Gambar 3.28 Tampilan Halaman *Login*

3. Tampilan Halaman *Dashboard*

Tampilan halaman *dashboard* pada aplikasi. Tampilan halaman *dashboard* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.29.



FAST AGENCY

Pebriansyah Admin

DASHBOARD FAST AGENCY
Everyone is Number One

Dashboard

Jadwal Training

Agent Profile

Peserta Training

FLYERS & CONTEST 2023

KANTOR PB3
Sabtu, 15 July 2023

Speaker : Jamalludin

PRUVE IT Linda

Opportunity Presentation Business

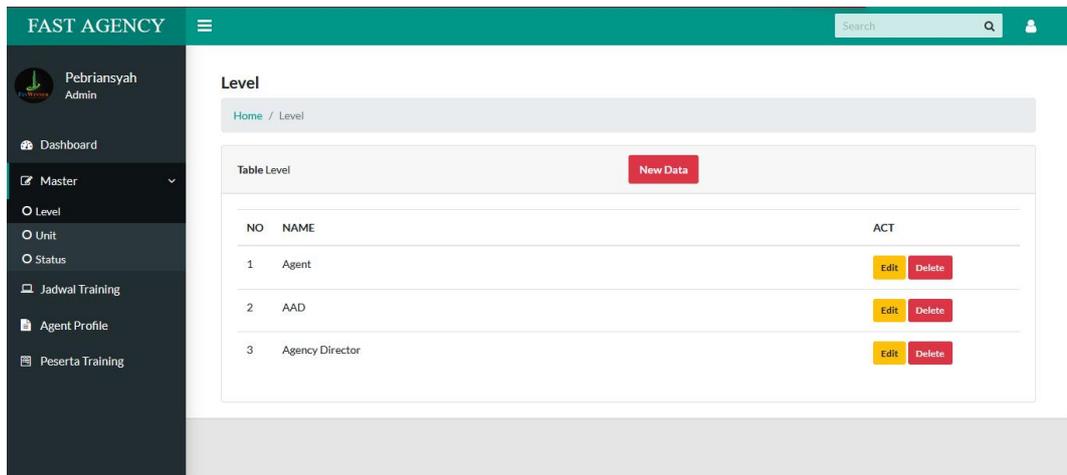
RECRUIT Widia Maryati

ID: 919-1992-9328
PSWD: 010809

Gambar 3.29 Tampilan Halaman *Dashboard*

4. Tampilan Menu *Level*

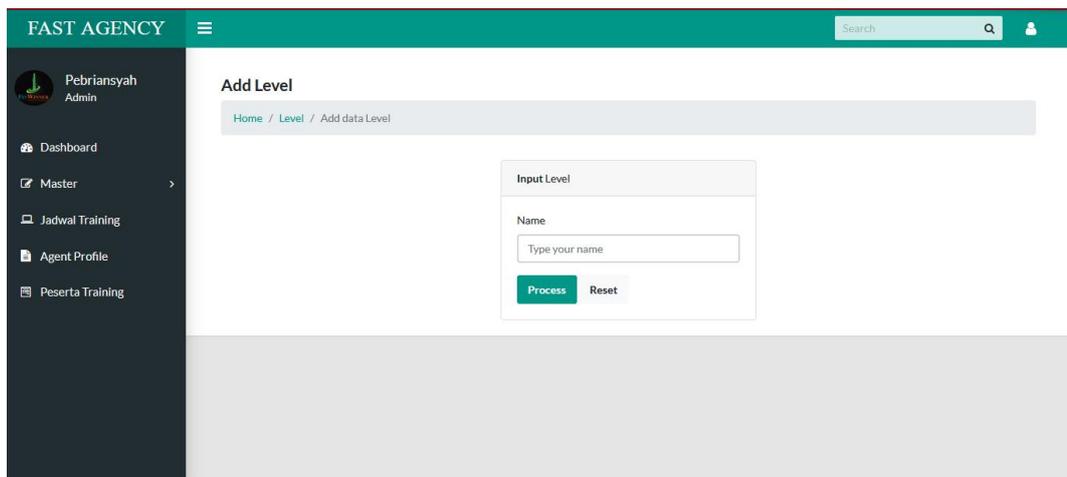
Tampilan halaman menu *level* yang dapat diakses oleh admin pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Tampilan Menu *Level*

5. Tampilan Halaman Tambah data *Level*

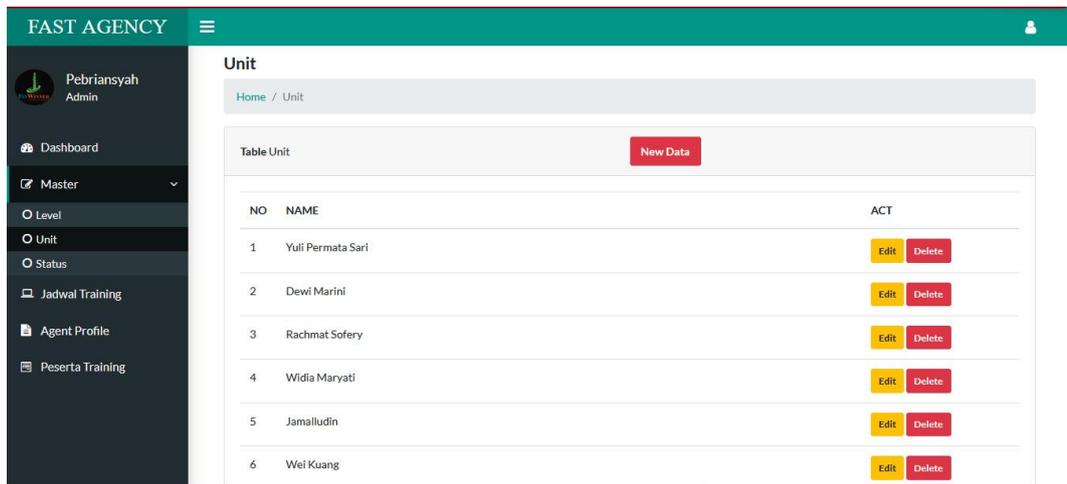
Tampilan halaman tambah data *level* yang digunakan admin untuk menambah data *level* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 Tampilan Halaman Tambah data *Level*

6. Tampilan Menu *Unit*

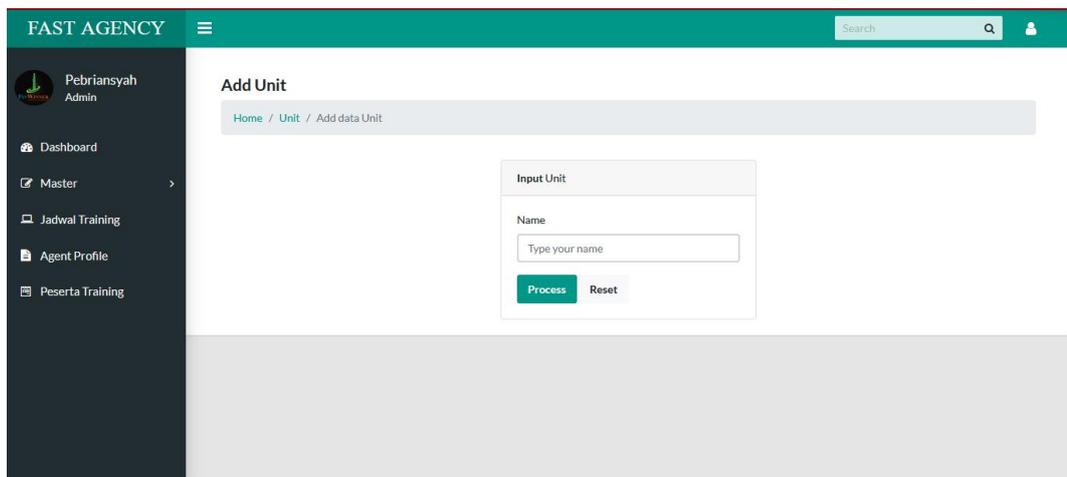
Tampilan halaman menu *unit* yang dapat diakses oleh admin pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Tampilan Menu *Unit*

7. Tampilan Halaman Tambah data *Unit*

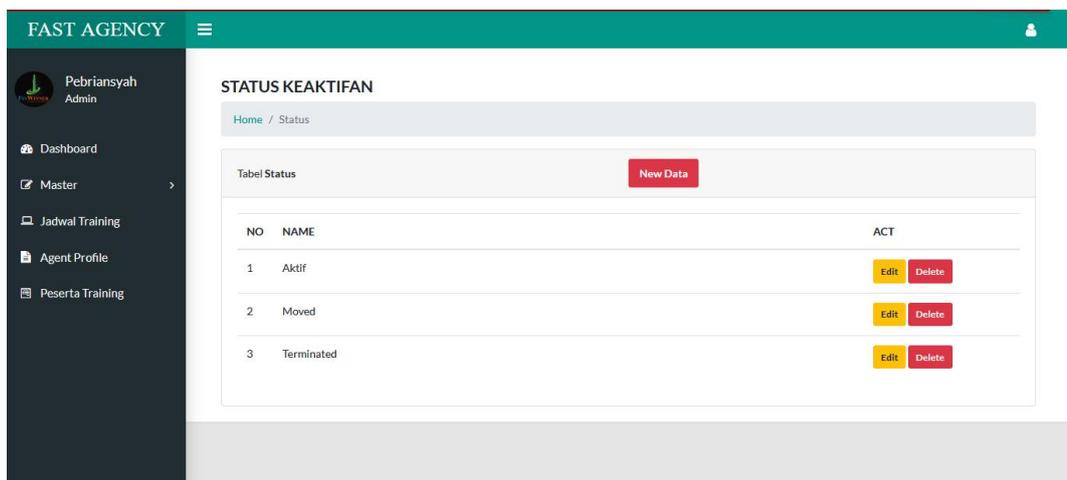
Tampilan halaman tambah data *unit* yang digunakan admin untuk menambah data *unit* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Tampilan Halaman Tambah data *Unit*

8. Tampilan Menu *Status*

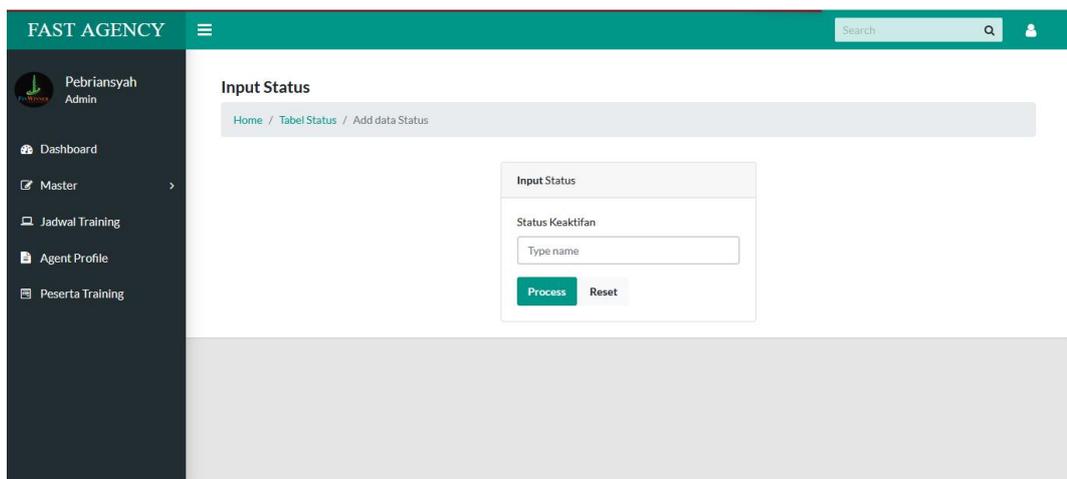
Tampilan halaman menu *status* yang dapat diakses oleh admin pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Tampilan Menu *Status*

9. Tampilan Halaman Tambah data *Status*

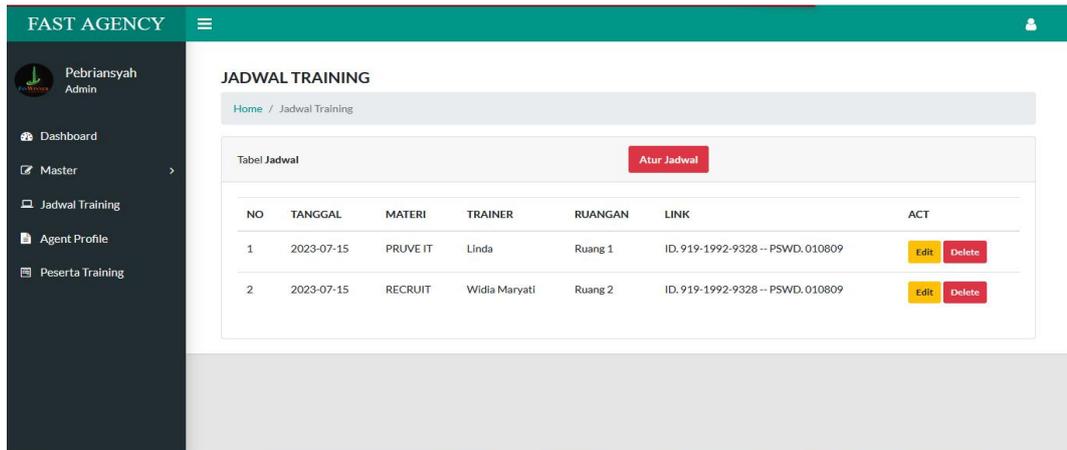
Tampilan halaman tambah data *status* yang digunakan admin untuk menambah data *status* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Tampilan Halaman Tambah data *Status*

10. Tampilan Menu Jadwal *Training*

Tampilan halaman menu jadwal *training* menampilkan informasi mengenai training yang akan dilaksanakan dan dapat diikuti oleh tenaga pemasar. Tampilan halaman jadwal *training* dapat dilihat pada gambar 3.36.



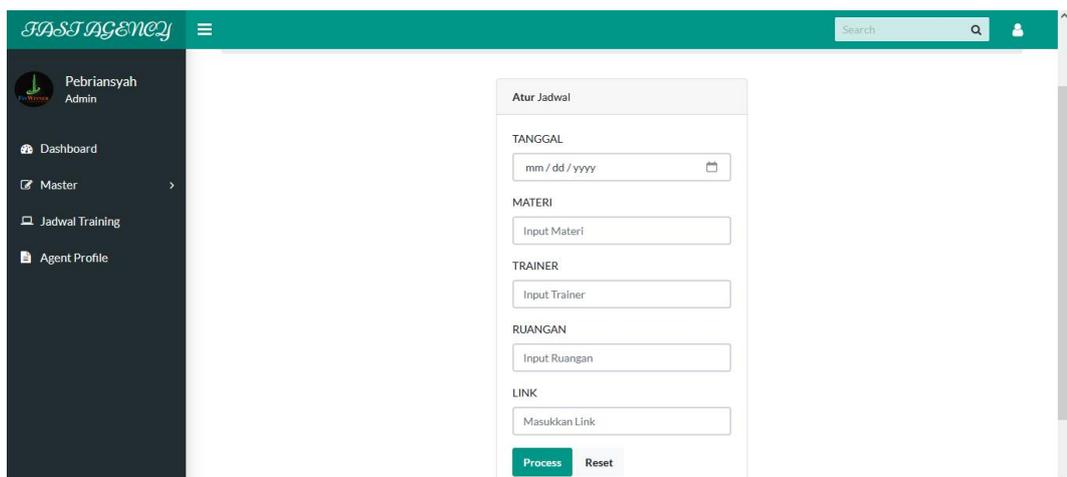
The screenshot shows the 'FAST AGENCY' dashboard with a sidebar menu on the left containing 'Dashboard', 'Master', 'Jadwal Training', 'Agent Profile', and 'Peserta Training'. The main content area is titled 'JADWAL TRAINING' and includes a breadcrumb 'Home / Jadwal Training'. Below this is a 'Tabel Jadwal' section with a red 'Atur Jadwal' button. The table contains two rows of training data.

NO	TANGGAL	MATERI	TRAINER	RUANGAN	LINK	ACT
1	2023-07-15	PRUVE IT	Linda	Ruang 1	ID.919-1992-9328 -- PSWD.010809	Edit Delete
2	2023-07-15	RECRUIT	Widia Maryati	Ruang 2	ID.919-1992-9328 -- PSWD.010809	Edit Delete

Gambar 3.36 Tampilan Menu Jadwal *Training*

11. Tampilan Halaman Tambah data Jadwal *Training*

Tampilan halaman tambah jadwal *training* yang digunakan admin untuk menambah data jadwal *training* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.37.



The screenshot shows the 'FAST AGENCY' dashboard with a sidebar menu on the left. The main content area is titled 'Atur Jadwal' and contains a form with the following fields: 'TANGGAL' (date picker), 'MATERI' (text input), 'TRAINER' (text input), 'RUANGAN' (text input), and 'LINK' (text input with placeholder 'Masukkan Link'). At the bottom of the form are 'Process' and 'Reset' buttons.

Gambar 3.37 Tampilan Halaman Tambah data Jadwal *Training*

12. Tampilan Halaman Mengikuti *Training*

Menampilkan halaman konfirmasi untuk *training* yang akan diikuti oleh tenaga pemasar. Tampilan halaman mengikuti *training* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.38.

The screenshot shows a web application interface for 'FAST AGENCY'. The user is logged in as 'Pebriansyah Agent'. The page title is 'Form Confirm'. The breadcrumb trail is 'Home / Jadwal Training / Confirm'. The main content area contains a form titled 'Saya akan mengikuti Training berikut ini' with the following fields:

- NAMA: Pebriansyah
- TANGGAL: 03 / 11 / 2023
- MATERI: PRUVE IT
- TRAINER: WEI KUANG
- RUANGAN: RUANG 1
- LINK: www.zoom.com

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Process' and 'Reset'.

Gambar 3.38 Tampilan Halaman Mengikuti *Training*

13. Tampilan Halaman *MyTraining*

Memperlihatkan tampilan halaman yang menginformasikan *training* yang diikuti oleh tenaga pemasar. Tampilan menu *MyTraining* dapat dilihat pada gambar 3.39.

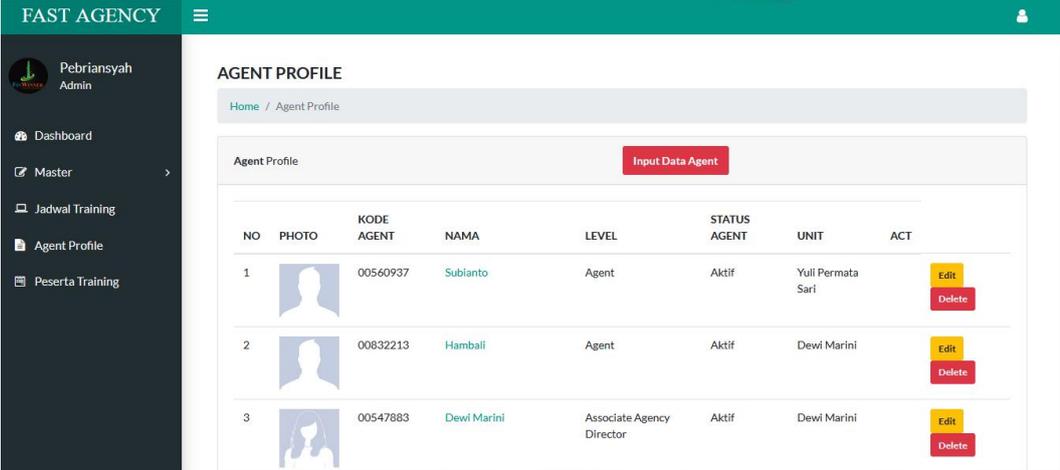
The screenshot shows the 'TRAINING SAYA' page in the FAST AGENCY application. The breadcrumb trail is 'Home / Jadwal Training / Training Saya'. The page displays a table with the following data:

NO	NAMA	TANGGAL	MATERI	TRAINER	RUANGAN	LINK
1	Pebriansyah	2023-03-11	PRUVE IT	WEI KUANG	RUANG 1	www.zoom.com

Gambar 3.39 Tampilan Halaman *MyTraining*

14. Tampilan Menu *Agent Profile*

Tampilan halaman menu *agent profile* menampilkan informasi mengenai profil tenaga pemasar dan leader pada PT. FAST. Halaman *agent profile* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.40.



FAST AGENCY

Pebriansyah Admin

Dashboard

Master

Jadwal Training

Agent Profile

Peserta Training

AGENT PROFILE

Home / Agent Profile

Agent Profile [Input Data Agent](#)

NO	PHOTO	KODE AGENT	NAMA	LEVEL	STATUS AGENT	UNIT	ACT
1		00560937	Sublanto	Agent	Aktif	Yuli Permata Sari	Edit Delete
2		00832213	Hambali	Agent	Aktif	Dewi Marini	Edit Delete
3		00547883	Dewi Marini	Associate Agency Director	Aktif	Dewi Marini	Edit Delete

Gambar 3.40 Tampilan Menu *Agent Profile*

15. Tampilan Halaman Tambah data *Agent Profile*

Tampilan halaman tambah data *agent profile* yang digunakan admin untuk menambah data *agent profile* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.41.

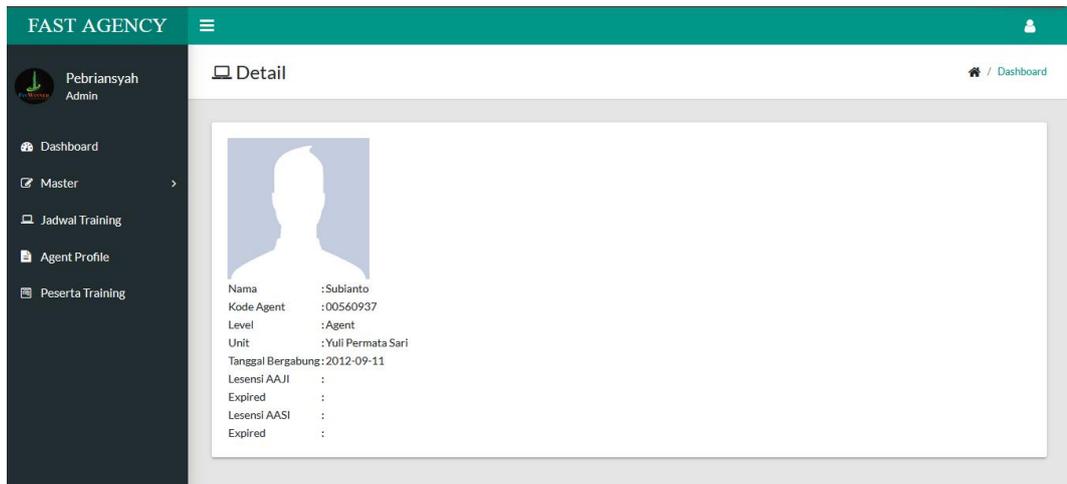
The screenshot shows the 'Input Data Agent' form in the FAST AGENCY application. The form is titled 'Input Data Agent' and is located within a sidebar menu. The sidebar menu includes 'Dashboard', 'Master', 'Level', 'Unit', 'Status', 'Jadwal Training', 'Agent Profile', and 'Peserta Training'. The form fields include: Kode Agent (text input), Nama (text input), Level (dropdown), Status (dropdown), Unit (dropdown), Unit Level (dropdown), Status Unit (dropdown), Tanggal Bergabung (date picker), Photo (file upload), Lisensi AAJI (text input), Expired AAJI (date picker), Lisensi AASI (text input), and Expired AASI (date picker). There are 'Process' and 'Reset' buttons at the bottom of the form.

Gambar 3.41 Tampilan Halaman Tambah data *Agent Profile*

16. Tampilan Halaman *Detail*

Tampilan halaman informasi *agent profile* secara *detail* pada aplikasi.

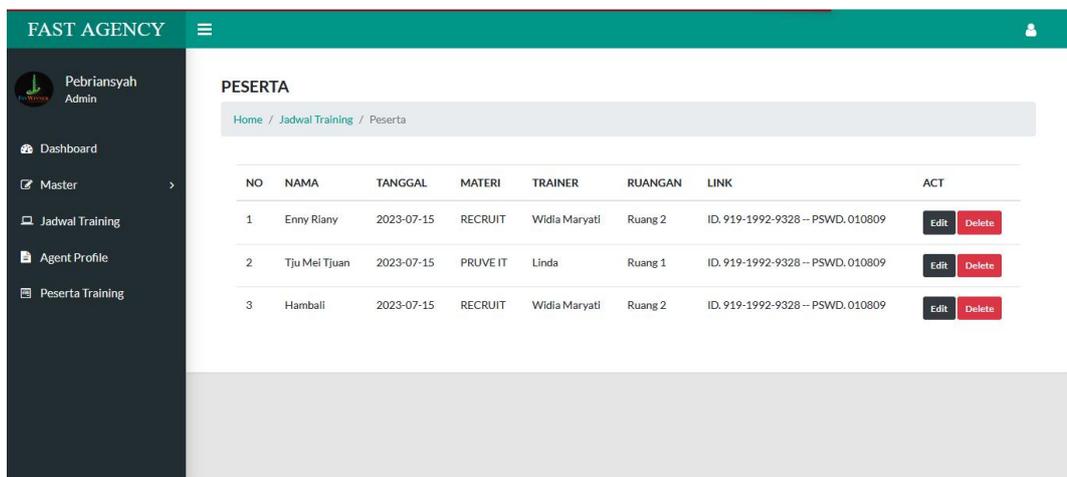
Tampilan halaman *detail* dapat dilihat pada gambar gambar 3.42.



Gambar 3.42 Tampilan Halaman *Detail*

17. Tampilan Menu Peserta Training

Tampilan halaman informasi para tenaga pemasar yang mengikuti *training*. Tampilan halaman peserta *training* dapat dilihat pada gambar 3.43.



Gambar 3.43 Tampilan Menu Peserta *Training*

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan dalam laporan Praktik Kerja Lapangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dibangunnya aplikasi jadwal *training* produk asuransi Prudential pada PT. FAST Palembang yang dapat digunakan untuk melihat informasi mengenai jadwal *training* yang akan diadakan oleh PT. FAST yang nantinya dapat diikuti oleh tenaga pemasar.
2. Pemodelan sistem yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan analisis berorientasi objek, untuk mengidentifikasi aktor-aktor yang berinteraksi dengan sistem dan juga mengidentifikasi kelas-kelas yang merepresentasikan entitas-entitas dalam sistem dan menentukan hubungan antar kelas.
3. Dengan adanya aplikasi ini, nantinya tenaga pemasar dapat melihat informasi mengenai kontes-kontes untuk tenaga pemasar yang nantinya dapat mereka ikuti untuk menambah *achievement* para tenaga pemasar.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan oleh penulis, adapun penulis memberikan saran yaitu:

1. Diadakannya pengembangan aplikasi lebih lanjut dengan dibuat ke *platform* android, kemudian ditambahkan fitur notifikasi dan riwayat *training* yang sudah pernah diikuti.
2. Dilakukan penambahan roles untuk pengguna, seperti super admin untuk yang memiliki akses untuk melakukan reset password bagi user lain.
3. Dilakukan pengembangan keamanan pada aplikasi menggunakan *middleware* untuk memeriksa dan memvalidasi permintaan yang masuk sebelum mereka mencapai route atau tindakan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Artyan, A. I., Wardani, A., & Yunifa, W. (2020). *Sistem Informasi Penjualan pada Perusahaan Umum Daerah Sei Sembilang Banyuasin*. Jurnal Teknomatika, Vol. 1, No. 1, 1-11.
- Basoni, F., & Shalahudin, M. I. (2021). *Perancangan Aplikasi Klaim Produk Asuransi Instividual PT. Asuransi Jiwa Inhelth Indonesia (Mandiri Inhenlth)*. Jurnal Maklumatika, Vol. 7, No. 2, 179-180.
- Endra, R. Y., & Aprilita, D. S. (2018). *E-Report Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Untuk Mengetahui Peningkatan Perkembangan Prestasi Anak Didik*. Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, Vol. 9, No. 1, 15-22.
- Handayani, R., Rachmat, Z., & S, Wahyudin. (2022). *Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Website Pada SMP Negeri 3 Watansoppeng*. Jurnal Manajemen Informatika, Vol. 1, No. 1, 43-54.
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). *Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan Data Penduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web*. JUTIS, Vol. 8, No. 1, 1-15.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin-mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Paramata, H., Lahinta, A., & Suhada, S. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Diklat Berbasis Web*. Diffusion Journal of System and Information Technology, Vol. 2, No. 1, 30-39.

- Putra, H. N. (2018). *Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya*. Jurnal & Penelitian Teknik Informatika, Vol. 2, No. 2, 67-77.
- Serepia, S. R., Julianti, M. R., & Fauzi, D. L. (2019). *Sistem Informasi Pelatihan Departemen*. Jurnal Sisfotek Global, Vol. 9, No. 1, 106-111.
- Setyawan, M. H., & Munari, A. S. (2020). *Panduan Lengkap Membangun Sistem Monitoring Kinerja Mahasiswa Internship Berbasis Web Dan Global Positioning System*. Bandung, Indonesia: Kreatif Industri Nusantara.
- Somya, R., & Nathanael, T. E. (2019). *Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service dan Framework Laravel*. Jurnal Techno Nusa Mandiri, Vol. 16, No. 1, 51-58.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung: Informatika Bandung.
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta.
- Vermaat, M. E., Sebook, S. L., Freund, S. M., Champbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering Computers ©2018: Digital Technology, Data, and Devices*. Boston: Cengage Learning.
- Wati, E. F., & Kusumo, A. A. (2016). *Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML)*. UNSIKA Syntax Jurnal Informatika, Vol. 5, No. 1, 24-36.