

## Penerapan Extreme Programming (XP) pada Sistem Informasi Pembayaran Asuransi Perbaikan Kendaraan di CV Tiara Persada Berbasis Web

Dini Hari Pertiwi<sup>1)</sup>, Halimah Evia Agustini<sup>2)</sup>, Hendra Effendi<sup>3)</sup>, Maria Veronica<sup>4)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Sistem Informasi (D3), Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

<sup>3)</sup>Program Studi Informatika (S1), Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

<sup>4)</sup>Program Studi Sistem Informasi (S1), Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Jalan Basuki Rahmat No. 05 Palembang, Indonesia

Email: [dini\\_hpertiwi@palcomtech.ac.id](mailto:dini_hpertiwi@palcomtech.ac.id)<sup>1)</sup>, [halimahevia@gmail.com](mailto:halimahevia@gmail.com)<sup>2)</sup>, [hendra\\_effendi@palcomtech.ac.id](mailto:hendra_effendi@palcomtech.ac.id)<sup>3)</sup>, [maria@palcomtech.ac.id](mailto:maria@palcomtech.ac.id)<sup>4)</sup>

### ABSTRACT

CV Tiara Persada is a company engaged in motor vehicle repair services, especially private cars or city cars, CV Tiara Persada also collaborates with several vehicle insurance companies to carry out vehicle repairs based on the insurance company's recommendations. The problem that often occurs at CV Tiara Persada in the process of repairing vehicles from insurance companies is that there is often a difference in payment between submitting a damage claim and working on damage because you have to submit multiple times and have to wait for an email approval from the insurance. With these problems, we need a web-based system that functions to carry out transactions and communication so that the payment process is not an obstacle. This system was built using the extreme programming method by carrying out several stages including Planning, Design, Coding, Testing and Software Increment. The purpose of building this system is to facilitate the process of managing insurance data, company spare parts data, repair data, insurance survey data, invoice reports and insurance customer reports. Then in this application there are 5 users, namely insurance, leadership, chief mechanic, cashier and customer service.

**Keywords:** Vehicle Insurance, extreme programming (XP), Information Systems, Web Based.

### ABSTRAK

CV Tiara Persada merupakan sebuah perusahaan yang berbisnis disektor jasa perbaikan kendaraan bermotor khususnya mobil pribadi atau city car, CV Tiara Persada juga bekerjasama dengan beberapa perusahaan asuransi kendaraan untuk melakukan perbaikan kendaraan berdasarkan rekomendasi perusahaan asuransi tersebut. Permasalahan yang sering terjadi di CV Tiara Persada dalam proses perbaikan kendaraan dari perusahaan asuransi adalah sering terjadi perbedaan pembayaran antara pengajuan klaim kerusakan dengan pengerjaan kerusakan karena harus berkali-kali melakukan pengajuan dan harus menunggu email persetujuan dari pihak asuransi. Dengan adanya permasalahan yang muncul dibutuhkanlah sebuah solusi yang dapat membantu yaitu sistem yang berbasis web yang berfungsi untuk melakukan transaksi dan komunikasi sehingga proses pembayaran tidak menjadi kendala. Sistem ini dibangun dengan menerapkan metode extreme programming dengan melakuakn beberapa fase antara lain Planning, Design, Coding, Testing dan Software Increment. Tujuan dibangunnya sistem ini adalah untuk mempermudah dapat proses pengelolaan data asuransi, data sparepart perusahaan, data perbaikan, data survey asuransi, laporan invoice dan laporan pelanggan asuransi. Kemudian dalam aplikasi ini terdapat 5 pengguna yaitu asuransi, pimpinan, kepala mekanik, kasir dan customer service.

**Kata Kunci:** Asuransi Kendaraan, extreme programming, Sistem Informasi, Berbasis Web.



#### Article History

Received : 25/05/2023  
Revised : 24/06/2022  
Accepted : 28/07/2022  
Online : 01/08/2022



This is an open access article under the  
CC BY-SA 4.0 License

## 1. Pendahuluan

Kendaraan bermotor khususnya mobil pribadi atau yang sering disebut dengan *city car* setiap tahun jumlah produksinya semakin meningkat, hal ini memacu semakin bertumbuhnya perusahaan yang menawarkan jasa jaminan atau tanggungan terhadap aset kendaraan yang dimiliki (kendaraan) (Kirana *et al.*, 2018). Perusahaan yang menawarkan jaminan resiko disebut dengan perusahaan asuransi kendaraan yang berperan untuk mengantisipasi segala resiko kerugian (*loss*) terhadap segala bentuk kejadian, misalnya kerusakan dan kehilangan. Asuransi adalah sebuah kontrak persetujuan yang ditulis dengan lisan pada semua pihak yang terlibat, dimana pihak yang menjamin akan mengikatkan diri kepada pihak tertanggung dengan menerima uang jaminan asuransi atau yang lebih dikenal dengan iuran asuransi sebagai bentuk pergantian kepada pihak tertanggung sebagai jaminan dari tindakan kerugian, kerusakan atau kehilangan hal ini tertuang didalam Undang undang RI No. 2 Tahun 1992. Dalam hal ini asuransi kendaraan yang memberikan pertanggungan kerugian yang khusus untuk melindungi tertanggung dari adanya resiko rusaknya kendaraan akibat kecelakaan atau hal lainnya yang masuk dalam daftar kompensasi (Purwanto, 2006)

Salah satu tempat perbaikan kendaraan yang menerima pembayaran dengan menggunakan asuransi kendaraan adalah CV Tiara Persada. CV Tiara Persada merupakan perusahaan yang berbisnis dalam sektor perbaikan khusus mobil pribadi atau *city car*. Proses yang terjadi saat ini dalam perbaikan kendaraan selama ini, CV Tiara Persada menerima laporan perbaikan yang akan dilakukan perbaikan terhadap hasil pengecekan atau survey kendaraan pelanggan asuransi, saat seluruh proses pembayaran dan persetujuan masih mengirimkan file laporan *survey* yang dilakukan melalui media email. Proses selanjutnya CV Tiara Persada harus melakukan pendataan ulang terhadap pengajuan perbaikan kendaraan yang terjadi dalam aplikasi *spreetsheet* dan proses persetujuan serta *invoice* pembayaran perbaikan kendaraan akan dikirimkan kembali kepada pihak asuransi melalui media email.

Pengajuan klaim asuransi yang sulit dan belum didukung oleh sebuah sistem komputer yang berbasis web sering kali menjadi masalah tersendiri bagi nasabah atau yang sering disebut dengan pemegang polis asuransi karena harus menunggu pengecekan dari perusahaan asuransi kemudian dikirim ke pihak yang akan melakuakn perbaikan dan menunggu lagi untuk perhitungan biaya untuk mendapatkan persetujuan. Penyelesaian dan solusi yang dapat dijadikan sebagai jalan keluar dari permasalahan yang terjadi adalah membuat sebuah aplikasi kompyuter berbasis website, dimana aplikasi komputer tersebut dapat dibuka dengan mudah oleh pihak asuransi untuk membantu nasabah dalam pengajuan klaim asuransi yang mereka miliki secara efektif dan efisien (Sujarwo *et al.*, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem yang berfungsi untuk komunikasi antara

pihak penyedia jasa perbaikan kendaraan atau yang sering disebut dengan Bengkel dan perusahaan asuransi. Sistem ini akan menampilkan informasi yang masing-masing dibutuhkan oleh kedua belah pihak. Sistem ini dibangun dengan menggunakan metode *extreme programming*, hal ini dilakukan karena mampu memberikan sebuah fleksibilitas kepada pengguna selain itu pengembangan perangkat lunak penggunaan metode ini memberikan kesempatan kepada user atau pengguna aplikasi untuk mengubah atau menambahkan proses bisnis atau jalannya sebuah sistem sehingga pengguna benar-benar merasa cocok untuk menggunakan perangkat lunak yang dihasilkan (Hari Pertiwi and Argentina Halim, 2020). Selain menggunakan metode *extreme programming*, sistem ini dibangun dengan memanfaatkan teknologi website atau yang lebih dikenal dengan sistem berbasis web. Alasan memilih sistem berbasis web adalah untuk memudahkan komunikasi secara realtime antara CV Tiara Persada atau Bengkel perbaikan kendaraan dengan pihak asuransi sehingga semua informasi yang dibutuhkan bisa ditampilkan atau disajikan dengan cepat.

Sistem yang dikembangkan oleh CV Tiara Persada ini berfokus di proses semua transaksi perbaikan kendaraan, mendata perbaikan kerusakan kendaraan yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diajukan oleh pihak asuransi sehingga dapat efisiensi pekerjaan administrasi dalam merekap pelaporan, pengajuan biaya perbaikan serta bisa mempermudah dalam rekap pembayaran perbaikan kendaraan. Selain itu didalam sistem ini dapat menghasilkan nota pembayaran yang telah disiapkan sehingga tidak dibutuhkan lagi mencatat nota tagihan perbaikan kendaraan pada buku nota tagihan. Perangkat lunak ini bisa menampilkan semua rekap data konsumen, data rekap perbaikan kendaraan serta tagihan perbaikan kendaraan serta pelaporan yang lebih praktis dan realistis (Ayu Sri Maharani, Dhika and Atikah, 2021).

## 2. Metodologi Penelitian

### A. Metode Pengumpulan Data

Proses mendiskripsikan kebutuhan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa cara, berikut adalah cara mengumpulkan data:

#### 1. Penelitian Lapangan

Pengumpulan data dengan cara penelitian lapangan di CV Tiara Persada bertujuan untuk memperoleh beberapa data untuk pengembangan sistem pembayaran asuransi perbaikan kendaraan, ada beberapa tahapan yang dilakukan untuk memperoleh data primer yang dibutuhkan:

1) Observasi adalah proses peninjauan atau pemantauan langsung sasaran yang akan dijadikan pengamatan guna melihat permasalahan yang terjadi (Dewi and Rasyid, 2018). Objek yang menjadi bahan observasi yaitu proses pembayaran biaya perbaikan kendaraan yang dilakukan oleh pihak asuransi kepada CV Tiara Persada.

- 2) Wawancara adalah proses kegiatan yang dilakukan secara langsung melakukan tanya jawab kepada individu yang terjun langsung dalam permasalahan yang akan teliti untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan (Hari Pertiwi and Argentina Halim, 2020). Wawancara dilakukan pada bagian administrasi CV Tiara Persada dan Kasir CV Tiara Persada untuk memperoleh informasi yang diperlukan.
- 3) Dokumentasi, yaitu pengumpulan informasi dan menyediakannya untuk keperluan ilmiah dapat berupa gambar, kutipan, dan contoh formulir (Sudarsono, 2017). Dokumentasi juga dapat diartikan mengumpulkan beberapa bahan dapat berupa softcopy dan hardcopy yang berhubungan dengan objek yang diteliti atau objek perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen yang digunakan adalah laporan survei, formulir pendataan konsumen, surat perintah kerja, formulir tagihan dan kwitansi pembayaran

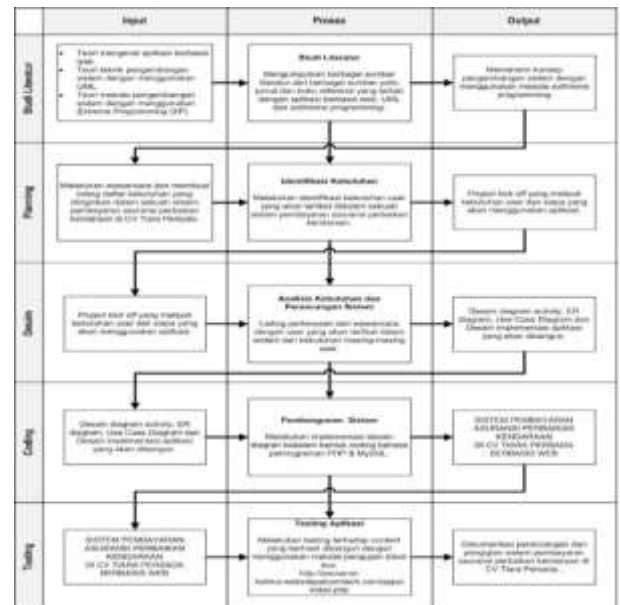
2. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

Library Research adalah sebuah jenis penelitian yang dilakukan dengan cara studi kepustakaan baik berupa catatan, buku, laporan bahkan penelitian terdahulu (Hidayat and Febriyani Awliyah, 2020).

B. Metode Pengembangan Sistem

Proses perancangan sistem atau perangkat lunak yang dilakukan pada pembahasan ini adalah Extreme Programming. Extreme Programming atau sering disebut XP adalah sebuah fase perancangan software yang fokus kepada semua fase sehingga menjadi lebih efisien dan dapat menyesuaikan diri.

Metode XP memiliki beberapa nilai dasar antara lain menjalin komunikasi secara langsung antara programmer dan stakeholder, keberanian dan integritas tinggi dalam merancang perangkat lunak, kesederhanaan, menerima setiap masukan yang disampaikan oleh semua anggota tim, dan nilai dasar yang terakhir adalah mengutamakan proses pengembangan yang berkualitas agar menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas juga (Fatoni and Dwi, 2016).



Gambar 1. Framework Metode Extreme Programming

Berikut adalah penjelasan dari metode *extreme programming*:

- 1) Fase Studi Literatur Adalah fase pertama yang dilakukan pada proses perancangan perangkat lunak. Pada fase ini membuka peluang untuk mempelajari teori serta teknologi yang akan dipakai pada sistem yang akan dirancang.
- 2) Fase Identifikasi Kebutuhan merupakan fase yang digunakan untuk membuat penjadwalan, mengumpulkan kepentingan pengguna dan membangun sebuah siklus yang akan digunakan dengan tujuan memperlancar proses pembangunan perangkat lunak. Proses pelaksanaan pendataan keperluan pengguna maka tahapan yang dilaksanakan yaitu tanya jawab dengan semua pengguna yang memiliki kepentingan dari CV Tiara Persada yang terdiri dari bagian administrasi, mekanik, gudang dan bagian kasir.
- 3) Fase Analisis Kebutuhan dan Perancangan Sistem merupakan fase yang berfungsi untuk menyiapkan semua file penting saat mengembangkan sistem yang cocok dengan keperluan pemakai sistem. Fase ini juga menggambarkan desain sistem atau aplikasi yang dirancang, model perancangan sistem yang dipakai yaitu UML (*Unified Modelling Language*).
- 4) Fase Pembangunan Sistem merupakan fase yang digunakan untuk mengimplementasikan gambaran desain perangkat lunak yang berhasil dirancang menjadi bentuk pengkodean, pengkodean yang diterapkan ialah kerangka kerja php yaitu Laravel, basis data yang dipakai antara lain MySQL. Laravel menjadi sebuah pilihan karena memberikan kemudahan kepada developer berikutnya. Penggunaan framework Laravel dapat menggunakan teknik pengembangan perangkat lunak dengan metode extreme programming (XP). XP dipilih karena mengikutsertakan secara terbuka pemakai perangkat lunak (*user*). Laravel merupakan kerangka kerja yang stabil dan selalu melakukan pembaruan

secara berkala. Lain halnya dengan kerangka kerja sebelumnya, laravel dibangun dengan tujuan agar proses untuk pengkodean program komputer sebuah perangkat lunak berbasis web menyenangkan (Desy *et al.*, 2020).

- 5) Fase Pengujian adalah fase yang dibutuhkan untuk melihat antara fase perencanaan perangkat lunak dengan fase pembangunan sistem apakah cocok dengan keperluan pengguna. Pengujian yang dilaksanakan adalah mengutamakan menampilkan apakah sudah berfungsi secara baik.

**3. Pembahasan**

**A. Perencanaan (Planning)**

Perencanaan diawali dengan mendata semua keperluan pemakai, mengerti dengan baik sebuah proses dalam struktur organisasi sehingga memperoleh alur yang jelas tentang kebutuhan pokok, fungsi sebuah sistem dan output yang dibutuhkan. Pembangunan aplikasi asuransi CV Tiara Persada diawali dengan pendataan kendala yang muncul pada proses sebelumnya, selanjutnya melakukan pendataan kepentingan pemakai sistem terhadap perangkat lunak yang sedang direncanakan.

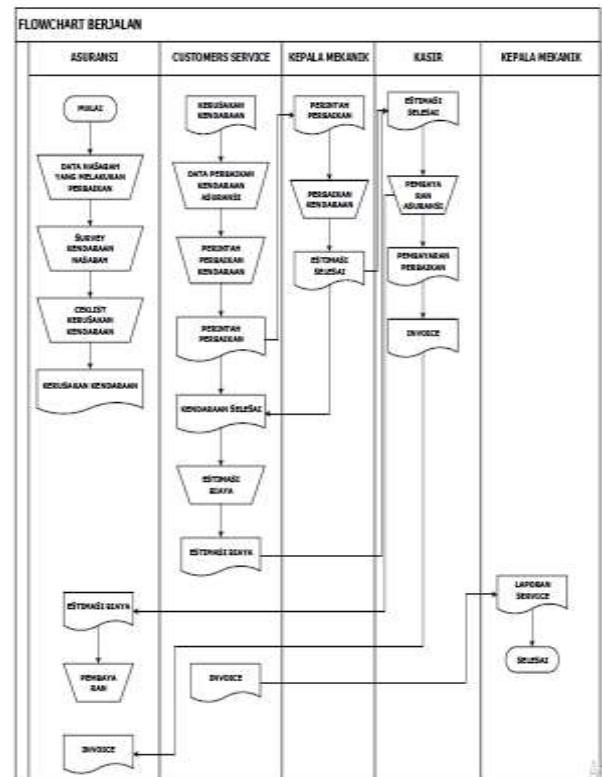
Dalam tahapan ini akan dilakukan perencanaan terhadap permasalahan yang diperbaiki pada sistem pengolahan aplikasi asuransi yang telah berjalan dengan menerapkan metode dan alat pengembangan sistem. Berikut ini daftar permasalahan dan kendala yang diperoleh terdapat di tabel 1.

**Tabel 1.** Deskripsi Kebutuhan

Kegiatan	Kendala
Pendataan Pelanggan Baru Asuransi	Pengelolaan data pelanggan asuransi belum memaksimalkan teknologi yang berkembang saat ini dikarenakan pengolahan data tersebut masi menggunakan aplikasi spreadsheet yang diperlukan personal computer untuk memproses jika terdapat pelanggan baru.
Pengajuan pengecekan kendaraan.	Pihak asuransi harus mendatangi CV Tiara Persada untuk mengajukan perbaikan kendaraan pelanggannya hal tersebut dapat mengurangi efisiensi waktu. Kemudian memerlukan provider seluler untuk menghubungi pihak CV Tiara Persada.
Invoice Perbaikan kendaraan	CV Tiara Persada akan membuat <i>invoice</i> pada aplikasi <i>spreadsheet</i> kemudian akan mengirimkan kepada pihak asuransi. Hal tersebut dapat membuat pekerjaan ulang apabila <i>invoice</i> tersebut rusak.
Pengiriman informasi	CV Tiara Persada memerlukan <i>tools</i> berupa <i>mailing</i> dalam

Kegiatan	Kendala
kepada asuransi	mengirimkan informasi laporan kepada asuransi.

Flowchart sistem yang berjalan ini didapatkan berdasarkan proses kerja dalam klaim perbaikan asuransi yang telah dilakukan pada CV Tiara Persada. Berikut ini flowchart proses yang saat ini dilakukan tergambar pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Flowchart Sistem yang Berjalan

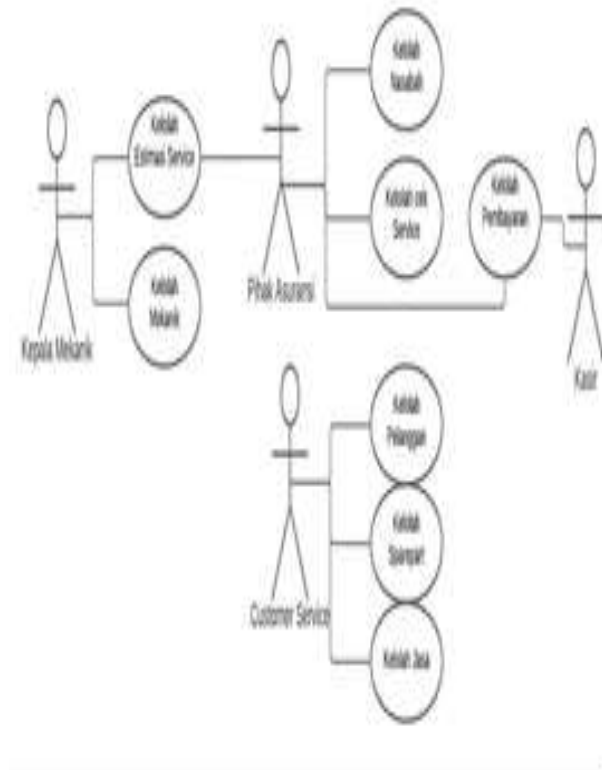
**B. Perancangan (Design)**

Fase desain adalah proses membuat contoh bentuk sistem yang sesuai dengan penerimaan penggambaran keperluan pengguna. Setelah membuatkan permodelan sistem langkah selanjutnya adalah menggambarkan bentuk basis data dari hubungan data yang terjalin menggunakan *tools* pembangunan perangkat lunak seperti UML (*Unified Modeling Language*). Pada tahapan *design* ini akan dilakakukan proses perancangan terhadap alur proses sistem seperti diagram *use case*, diagram kelas, diagram activity dan diagram hubungan relasi (ERD). UML merupakan alat yang memiliki peranan seperti membuat visualisasi perancangan *software*. Penggunaan UML digunakan untuk membuat gambaran semua jenis aplikasi piranti lunak UML juga dapat digunakan untuk menggambarkan konsep perancangan pada perangkat keras, sistem operasi serta semua jaringan.

**1. Use Case Diagram**

Merupakan sketsa yang menampilkan gambaran keperluan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna, *use case diagram* juga menampilkan relasi

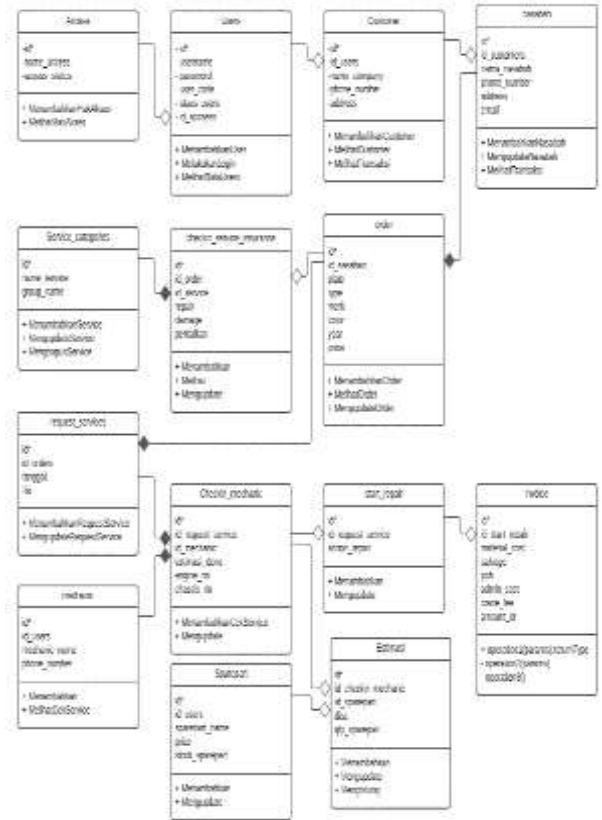
yang terjadi antara actors dengan use case dalam sistem, gambar 3 merupakan *use case diagram* dari sistem pembayara asuransi perbaikan kendaraan. Tabel 1 adalah definis kebutuhan masing-masing aktor yang terlibat.



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Class Diagram

*Class diagram* adalah bagian dari UML yang berfungsi untuk mempertunjukkan semua *class* yang digunakan pada sistem. *Class* menampilkan atribut sebuah sistem, selain itu memberikan akomodasi untuk merekayasa kondisi yang ada (metode / fungsi). *Class diagram* menampilkan urutan serta penjelasan *class*, *package* serta obyek bersama semua relasi yang terjadi seperti penahanan, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain (Mahdiana, 2011).



Gambar 3. Class Diagram

3. Pengkodean (Coding)

Pengkodean yang dilakukan untuk membangun sistem pembayaran asuransi perbaikan kendaraan di CV Tiara Persada menggunakan Framework Laravel dan database MySQL. Berikut adalah dashboard untuk masing-masing hak akses user yang sudah dihasilkan dari pengkodean.

a) Dashboard Pihak Asuransi

Dashboard pihak asuransi adalah halaman menu utama yang dapat diakses oleh pihak asuransi, menu hak akses yang dimiliki oleh pihak asuransi antara lain menu utama nasabah yang terdiri dari Daftar Jasa, Daftar Pelanggan dan Daftar Konfirmasi Pekerjaan. Sedangkan untuk menu selanjutnya adalah tagihan untuk melihat daftar tagihan yang disampaikan oleh CV Tiara Persada kepada pihak asuransi. Dashboard menu pihak asuransi disajikan di Gambar 4.



Gambar 4. Dashboard Pihak Asuransi

b) Dashboard Customer Service

Dashboard customer service adalah halaman utama yang bisa dikelola oleh customer service, halaman hak akses yang dimiliki oleh customer service antara lain menu utama Daftar Mekanik, Daftar Sparepart, Pengajuan Service dan Pengecekan Biaya. Dashboard menu customer service dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Dashboard Customer Service.

c) Dashboard Kepala Mekanik

Dashboard kepala mekanik adalah halaman menu utama yang didapat diakses oleh kepala mekanik, halaman ini terdiri dari menu Daftar Sparepart, Pengecekan Biaya dan Daftar Perbaikan yang diajukan Pihak Asuransi. Gambar 6 adalah Dashboard kepala mekanik.



Gambar 6. Dashboard Kepala Mekanik

d) Dashboard Kasir

Dashboard kasir adalah halaman utama yang bisa dikelola oleh bagian Kasir di CV Tiara Persada untuk melakukan kegiatan yang mendukung terlaksananya proses sistem pembayaran asuransi perbaikan kendaraan, pada halaman utama Kasir ini terdiri dari data penagihan dan pada bagian kasir ini juga invoice akan dikeluarkan. Gambaran dashboard kasir dapat dilihat Gambar 7.



Gambar 7. Dashboard Kasir

4. Pengujian (Testing)

Pengujian adalah sebuah bagian dari proses pengembangan perangkat lunak dengan tujuan melihat kestabilan perangkat lunak serta fungsionalitas perangkat lunak sehingga jika terdapat masalah dapat diselesaikan. Pada tahapan pengujian sistem ini, aplikasi asuransi CV Tiara Persada ini akan dilakukan proses pengujian sistem menggunakan pengujian black box testing. Black Box Testing ini akan melakukan pengujian terhadap interaksi antara pengguna dan sistem dengan melakukan proses input dan output dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan dalam pengkodean sistem yang telah dilakukan. Adapun hasil yang dilakukan pengujian black box testing sebagai berikut.

Tabel 2. Pengujian Sistem

Konten Pengujian	Skenario	Harapan	Hasil Pengujian
Form Jenis Jasa	Mengisi field : 1. Jenis data (S) 2. nama jasa (S)	Berhasil ditambahkan data tersimpan didalam tabel <i>service_categories</i>	Valid
Form Nasabah	Mengisi 1. Nama Pelanggan (S) 2. NIK (I) 3. Nomor Telp (i) 4. Email (S) 5. Alamat (S)	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan dalam tabel <i>nasabah</i>	Valid
Form Kendaraan	Mengisi Field : 1. Nomor Plat (S) 2. Merk Kendaraan (S) 3. Jenis Kendaraan (S) 4. Warna (S) 5. Tahun (i) 6. Max Pembiayaan	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan dalam tabel <i>cars</i>	Valid



Konten Pengujian	Skenario	Harapan	Hasil Pengujian
	n (i)		
Form Konfirmasi Pekerjaan	Menekan tombol setuju atau batal.	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan dalam tabel <i>estimasi</i> .	Valid
Menerima Service	Klik tombol proses maka nasabah asuransi akan tersimpan sebagai pelanggan CV Tiara Persada.	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan dalam tabel <i>customer</i> .	valid
Form Data Mekanik	Mengisi field : 1. Nama Mekanik (s) 2. Telp (i)	data berhasil ditambahkan jika nama mekanik dan nomor telp diisi, data tersimpan dalam tabel <i>mechanic</i>	Valid
Form Sparepart	Mengisi Field : 1. Kode Sparepart(i) 2. Nama sparepart (s) 3. Harga sparepart (i) 4. Jumlah (i)	Data berhasil ditambahkan jika tidak ada kode yang sama dan tersimpan dalam tabel <i>sparepart</i>	valid
Pengecekan Biaya	Mengisi field : 1. Pilih Jasa (s) 2. Jumlah (i) 3. Diskon (i) 4. Pilih Jenis Jasa (s)	Data berhasil ditambahkan jika semua jasa terisi, dan data tersimpan dalam tabel <i>checkin_mechanic</i>	Valid
Perbaikan	Mengisi Field : 1. Tanggal mulai (d) 2. Memiliki mekanik (s) 3. Tanggal selesai (d)	Data berhasil ditambahkan dan disimpan dalam tabel <i>start_repair</i> .	Valid
Penagihan	Mengisi Field : 1. Pph (i)	Data berhasil	valid

Konten Pengujian	Skenario	Harapan	Hasil Pengujian
	2. Biaya Derek (i) 3. Biaya Adm (i)	ditambahkan dan akan keluar invoice secara keseluruhan biaya service dan jasa, data akan tersimpan data tabel <i>invoice</i>	

#### 4. Kesimpulan

Sistem pembayaran asuransi perbaikan kendaraan di CV Tiara Persada yang dibangun berbentuk pengembangan website menggunakan Framework Laravel dan basis data MySQL bisa menjadi sebuah solusi media komunikasi antara Pihak Asuransi sebagai pihak yang bertanggung jawab melakukan pembayaran semua biaya perbaikan dengan CV Tiara Persada sebagai pihak yang mengerjakan perbaikan kendaraan. Sistem ini mengakomodasi semua komunikasi yang awalnya dilakukan melalui email dan saluran seluler, semua data tersimpan dengan serta menghasilkan informasi secara cepat dan akurat. Sistem ini memberikan sebuah manfaat peningkatan kemudahan untuk melakukan proses pembayaran yang diproses oleh bagian administrasi keuangan, seperti data pelanggan yang melakukan perbaikan, data tagihan perbaikan kendaraan, data persediaan suku cadang yang digunakan untuk pembuatan pelaporan dan penyampaian informasi bagi Pimpinan.

#### Daftar Pustaka

- Ayu Sri Maharani, M., Dhika, H. And Atikah (2021) "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Servis Elektronik Toko Ms Computer Menggunakan Java Dan Mysql," Sintect Journal, 4(01), Pp. 59–66. Available At: <https://doi.org/10.31598>.
- Desy, I.P.S. Et Al. (2020) "Penguji-an Aplikasi Menggunakan Metode Load Testing Dengan Apache Jmeter Pada Sistem Informasi Pertanian," Jurnal Justin, 08(01), Pp. 135–139.
- Dewi, R. And Rasyid, Y. (2018) "Pengaruh Discovery Learning Model Berbantuan Media Objek Langsung Terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Observasi," Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 01(07), Pp. 169–174.
- Fatoni, A. And Dwi, D. (2016) "Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem," 3(1). Available At: <http://developdotxt>.
- Hari Pertiwi, D. And Argentina Halim, O. (2020) "Implementasi Metode Extreme Programming

- Sistem Informasi Manajemen Taman Pendidikan Al-Quran (Simpa)*” *Teknomatika*, 10(01), Pp. 1–5.
- Hidayat, A. And Febriyani Awliyah, R. (2020) “*Peran Full Day School Terhadap Perkembangan Kreativitas Dan Seni Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar,*” *Jurnal Taman Cendikia*, 04(02), Pp. 459–461.
- Kirana, C. *Et Al.* (2018) *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018 Simik Atma Luhur Pangkalpinang.*
- Mahdiana, D. (2011) “*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Objek: Studi Kasus Pt Liga Indonesia,*” *Jurnal Telematika Mkom*, 3(2), Pp. 37–43.
- Purwanto (2006) “*Pembaruan Definisi Asuransi Dalam Sistem Hukum Di Indonesia (Insurance Definition Renewal In Law System In Indonesia),*” *Risalah Hukum Fakultas Hukum Unmul*, 02(02), Pp. 87–93.
- Sudarsono, B. (2017) “*Memahami Dokumentasi Pembelajaran Pada Sigma Kappa Sigma Indonesia,*” *Acarya Pustaka*, 3(1), Pp. 47–65.
- Sujarwo, A. *Et Al.* (2020) “*Sistem Informasi Pengajuan Klaim Asuransi Kendaraan Berbasis Web Menggunakan Uml,*” *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (Json)*, 1(3), P. 294. Available At: <https://doi.org/10.30865/Json.V1i3.2197>.