



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PENGAJUAN CREDIT CARD
PADA PT. BANK UOB INDONESIA**

ERY PRABOWO WIGUNA

NIM : 41811110014

UNIVERSITAS

MERCU BUANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PENGAJUAN CREDIT CARD
PADA PT. BANK UOB INDONESIA**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

ERY PRABOWO WIGUNA

NIM : 41811110014

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

201

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

NIM : 41811110014

Nama : Ery Prabowo Wiguna

Judul Skripsi : APLIKASI PENGAJUAN CREDIT CARD PADA PT. BANK UOB
INDONESIA

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, 24/5/2016



Wachyu Hari Hafi, S.Kom., MM

UNIVERSITAS Pembimbing

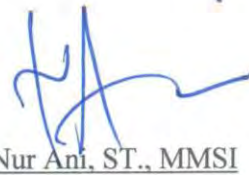
MERCU BUANA

MENGETAHUI,



Inge Handriani, SE., MMSI

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani, ST., MMSI

KaProdi Sistem Informasi

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

NIM : 41811110014

Nama : Ery Prabowo Wiguna

Judul Skripsi : APLIKASI PENGAJUAN CREDIT CARD PADA PT. BANK UOB
INDONESIA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan dalam Laporan Tugas Akhir Saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 24-9-2016



(Ery Prabowo Wiguna)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, penulis panjatkan atas segala rahmat, hidayah dan ridhaNya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan kelulusan Program Studi Strata Satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi, Universitas Mercubuana.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis terima dengan senang hati. Berkat dukungan, motivasi, bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Wahyu Hari Haji, S.Kom, MM selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dengan semua nasihat, semangat, ilmu dan segala bantuan yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.
2. Ibu Nur Ani ,ST,MMSI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercubuana.
3. Bapak Bagus Priambodo,ST,MTI selaku koordinator Tugas akhir pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercubuana
4. Keluarga besar bank UOB Indonesia atas segala bantuan untuk mendukung selesainya skripsi ini pada waktunya .
5. Teman teman seperjuangan dan pihak pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang mendukung dan membantu sampai terselesaikannya skripsi ini pada waktunya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan rahmat, dan hidayahNya kepada kita semua, amin. Terima kasih.

Jakarta, 01 Juli 2016

Ery Prabowo Wiguna

ABSTRAK

Dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan atau ingin memiliki fasilitas dari credit card tersebut, membuat tenaga pemasar (marketing) dari masing – masing tersebut menjadi kewalahan terlebih lagi jika ada calon nasabah yang complain apa bila proses yang diajukan terlampau lama maka tenaga pemasar pun harus memeriksa kebenaran atas complain tersebut dan jika benar proses yang diajukan terhambat karena suatu sebab maka tenaga pemasar harus kembali mengeceknya ke bagian analys apakah terdapat masalah dalam lembar aplikasi pengajuan credit card, Biasanya terjadi karena adanya penumpukan data atau double dan kerusakan pada lembar aplikasi itu sendiri. Dengan adanya perancangan aplikasi ini diharapkan proses pengajuan credit card dapat berlangsung dengan cepat dan akurat, sehingga dapat membantu kinerja dari tenaga pemasar dan calon nasabah untuk memperoleh informasi yang di butuhkan.

Kata kunci : *pemasaran, kartu kredit, pengajuan*



ABSTRACT

With many people who use or want to pick the facilities of a credit card , making marketer (marketing) of each - each becomes overwhelmed especially if there are prospective customers who complain what if that was placed too long then marketers must check the correctness top the complaint and if the correct process proposed hampered because of any reason then marketers must return to the analys check whether there are problems in the credit card application form submission , usually occurs because of the accumulation of data or damage to the double and the application sheet sendiri.Dengan their design this application is expected to process credit card submission can be fast and accurate , so as to harden the performance of marketers and potential clients to obtain the information needed .

Keywords : *marketing , credit cards , apply*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Tujuan dan Manfaat	2
I.4 Batasan Masalah	2
I.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode perancangan	3
I.6 Sistematika penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	
2.1.1 System Development Life Cycle (SDLC)	6
2.1.1.1 Tahapan Metode Waterfall	7

2.1.2 United Modelling language (UML)	
2.1.2.1 Use Case Diagram	8
2.1.2.2 Class Diagram	10
2.1.2.3 Activity Diagram	11
2.1.2.4 Sequence Diagram	12
2.2 Bank	
2.2.1 Kartu kredit	14
2.3 Testing Perangkat Lunak	
2.3.1 Tipe Testing	15
2.3.1.1 White Box Testing	17
2.3.1.2 Black Box Testing	18
2.4 Web	
2.4.1 Webserver	19
2.4.2 Webbrowser	20
2.4.3 Internet	20
2.4.4 URL (United Resource Locator)	20
2.4.5 HTTP	20
2.4.6 HTML	21
2.4.7 Java Script	21
2.4.8 XAMPP	22
2.4.8.1 APACHE	22
2.4.8.2 PHP	22
2.4.8.3 Basis Data	23
2.4.8.4 MYSQL	24
2.4.8.5 Navicat	24
2.5 NetBeans	24
2.6. Framework Code Igniter	24

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 GAMBARAN UMUM PT UOB

3.1.1 Sejarah Perusahaan	26
3.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan	28
3.1.3 Tugas dan Tanggung Jawab Posisi Terkait	28

3.2 ANALISA SISTEM

3.2.1 Analisa Sistem Berjalan	30
3.2.1.1 Use Case Gambaran Sistem Berjalan	30
3.2.1.2 Diagram konseptual Sistem Berjalan	35
3.2.2 Analisa Sistem Susulan	36
3.2.2.1 Spesifikasi Sistem Usulan	36
3.2.2.2 Diagram Usecase Usulan	38
3.2.2.3 Diagram Aktivitas Usulan	42
3.2.2.4 Diagram Sequence Usulan	46
3.2.2.5 Class Diagram Usulan	49
3.2.2.6 Rancangan Struktur Basis Data (database)	49
3.2.2.7 Rancangan Layar	56

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN TESTING

4.1 Implementasi

4.1.1 Lingkungan Implementasi	73
4.1.2 Implementasi Database	74
4.1.3 Implementasi Aplikasi Antarmuka	81
4.2 Pengujian Aplikasi	96
4.3 Teknik Pengujian	97
4.4 Analisa Hasil Pengujian	105

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107



DAFTAR GAMBAR

2.1	Model Waterfall	7
2.2	Contoh Use Case Diagram ATM System	9
2.3	Class dan Objek	11
2.4	Keterangan Class	11
2.5	Simbol-Simbol Sequence Diagram	13
2.6	Contoh Sequence Diagram pembelian lagu	14
2.7	Kebutuhan Testing Perangkat Lunak	17
2.8	CodeIgniter Metode MVC	25
3.1.	Struktur Organisasi	28
3.2.	Use Case Sistem Berjalan	31
3.3.	Diagram Konseptual Sistem Berjalan	35
3.4.	Use Case Sistem Usulan	38
3.5.	Activity Diagram Membuat Rencana Pengembangan	42
3.6.	Activity Diagram Membuat Rencana Pengembangan	42
3.7.	Activity Diagram Membuat Program Pengembangan	43
3.8.	Activity Diagram Permintaan Pelatihan	44
3.9.	Activity Diagram Pelaksanaan Pelatihan	44
3.10.	Activity Diagram Melakukan Evaluasi Pelatihan	45
3.11.	Activity Diagram Melihat Aktivitas Pelatihan	45
3.12.	Sequence Diagram Atasan Membuat Rencana Pengembangan	46
3.13.	Sequence Diagram Pembuatan Event Pelatihan	46
3.14.	Sequence Diagram Pembuatan Permintaan Pelatihan	47
3.15.	Sequence Diagram pelaksanaan Pelatihan	47
3.16.	Sequence Diagram Evaluasi Pelatihan	48
3.17.	Sequence Diagram Laporan	48
3.18.	Class Diagram Usulan	49
3.19.	Menu Login	57
3.20.	Halaman Utama	57
3.21.	Master User	58
3.22.	Overview User	58
3.23.	Master Kompetensi Group	59
3.24.	Overview Kompetensi Group	59

3.25. Kompetensi Elemen	60
3.26. Overview Kompetensi Elemen	60
3.27. Kompetensi Position	61
3.28. Overview Kompetensi Position	61
3.29. Job Description	62
3.30. Overview Job Description	62
3.31. Master Vendor Pelatihan	63
3.32. Overview Vendor Training	63
3.33. Master Materi Pelatihan	64
3.34. Form Input Event Pelatihan	64
3.35. Form Input Evaluasi Training tahap 1	65
3.36. Form Input Evaluasi pelatihan Tahap 2	66
3.37. Form Input Evaluasi Pelatihan Tahap 3	67
3.38. Tampilan Overview Evaluasi Pelatihan	67
3.39. Tampilan Sub Ordinat / karyawan bawahan atasan	68
3.40. Tampilan Rencana Pengembangan	68
3.41. Tampilan Overview Rencana Pengembangan	69
3.42. Tampilan Permintaan Pelatihan	69
3.43. Tampilan Overview Kompetensi Update	70
3.44. TampilanUpdate Kompetensi	70
3.45. Melihat Rencana Pengembangan	71
3.46. Melihat Training Event	71
3.47. Melihat Evaluasi Pelatihan	72
4.1 Struktur Master User	74
4.2 Struktur Kompetensi Group	74
4.3 Struktur Kompetensi Desc	75
4.4 Struktur Kompetensi Position	75
4.5 Struktur Vendor Training	76
4.6 Struktur Materi Training	76
4.7 Struktur Job Description	77
4.8 Struktur Budget Training	77
4.9 Struktur Training Event	78
4.10 Struktur Development Plan	78
4.11 Struktur Evaluasi Tahap 1	79
4.12 Struktur Evaluasi Tahap 2	79

4.13	Struktur Evaluasi Tahap 3	80
4.14	Struktur Employee Assement	80
4.15	Struktur Employee performance	81
4.16	Form Login	81
4.17	Halaman Home	82
4.18	Form Data user	82
4.19	Form Kompetensi	83
4.20	Overview Kompetensi Group	83
4.21	Kompetensi Elemen	84
4.22	Overview Kompetensi Elemen	84
4.23	Form Materi Pelatihan	86
4.24	Overview Materi Pelatihan	86
4.25	Form Data Job Desc	87
4.26	Overview Data Job Desc	87
4.27	Overview Budget Training	88
4.28	Form Input Budget Training	88
4.29	Overview training Event	89
4.30	Form Training Event	89
4.31	Form Input Evaluasi rencana pelatihan	90
4.32	Form Input Evaluasi Permintaan Pelatihan	90
4.33	Overview Peserta pelatihan	91
4.34	Form Input Kehadiran	91
4.35	Overview Evaluasi Pelatihan	91
4.36	Form Input Evaluasi pelatihan Tahap 1	92
4.37	Form Input Evaluasi pelatihan Tahap II	93
4.38	Form Input Evaluasi pelatihan Tahap III	94
4.39	Form Input Update Kompetensi	94
4.40	Gap Kompetensi	95
4.41	Laporan Perencanaan	95
4.42	Laporan Perencanaan	96
4.43	laporan Evaluasi Pelatihan	96

DAFTAR TABEL

2.1 Simbol-Simbol Pemodelan Use Case Diagram	9
2.2 Simbol-Simbol Activity Diagram	12
3.1 Deskripsi Use Case Berjalan Permintaan Training	32
3.2 Deskripsi Use Case Berjalan Mengisi Daftar hadir	32
3.3 Deskripsi Use Case Berjalan Mengisi Evaluasi Tahap 1	33
3.4 Deskripsi Use Case Berjalan Mengisi Evaluasi Tahap 2	33
3.5 Deskripsi Use Case Berjalan Mengisi Evaluasi Tahap 3	34
3.6 Deskripsi Use Case Berjalan Mengisi Membuat Laporan Pelatihan	34
3.7 Deskripsi Use case Usulan Membuat Rencana Pengembangan	39
3.8 Deskripsi Use Case Usulan Membuat Program Pengembangan	40
3.9 Deskripsi Use Case Usulan Permintaan Pelatihan	40
3.11 Deskripsi Use Case Usulan Pelaksanaan Pelatihan	40
3.12 Deskripsi Use Case Usulan Evaluasi Pelatihan	41
3.13 Deskripsi Use Case Usulan Melihat aktivitas Pelatihan	42
3.13 Master MaUser	49
3.14 Ma Departemen	50
3.15 Tabel Jobdesc	50
3.16 Kompetensi Group	50
3.17 Kompetensi Desc	51
3.18 Kompetensi Position	51
3.19 Materi Training	51
3.20 Vendor Training	52
3.21 Exist Employee	52
3.21 Training Event	52
3.22 Training Participant	53
3.23 Development Plan	53
3.24 Budget Training	54
3.25 Evaluasi Satu	54
3.25 Evaluasi Dua	55
3.26 Evaluasi Tiga	55
3.27 Employee Assesment	56
3.28 Employee Performance	56

3.29 Kehadiran	56
4.1 Tabel Pengujian Skenario Sistem	98

