

APLIKASI BANK SAMPAH BERBASIS ANDROID

PROYEK 3



Oleh:

Arrizal Furqona Ghifary

1174070

Bakti Qilan Mufid

1174083

**PROGRAM STUDI DIPLOMA IV TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK POS INDONESIA
BANDUNG
2019**

ABSTRAK

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

Kata kunci:

aplikasi, bank sampah, android

KATA PENGANTAR

“ Aplikasi Bank Sampah Berbasis Android ” Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR SIMBOL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Ruang Lingkup Studi	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB 2 LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.1.1 Android	4
2.1.2 Bank Sampah	4
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	5
3.1 Analisis	5
3.1.1 Analisis sistem yang sedang berjalan	5
3.2 Perancangan	5
3.2.1 Use Case Diagram	5
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	6
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	7
5.1 Kesimpulan	7

5.2	Saran	7
DAFTAR PUSTAKA		8
LAMPIRAN A: KODE PROGRAM		9
A.1	PROGRAM	9
LAMPIRAN B: GAMBAR-GAMBAR		10
LAMPIRAN C: TABEL-TABEL		11

DAFTAR SIMBOL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu penyebab terjadinya pencemaran lingkungan yang pada akhirnya menyebabkan kerusakan lingkungan. Pengelolaan sampah selama ini dilakukan secara konvensional yaitu pengumpulan, pengangkutan dan pembuangan akhir di Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Sampah perlu dikelola dengan cara memilih sampah antara organik dengan non organik, pendauran ulang dan pemanfaatan sampah, Adanya kendala dalam pengelolaan sampah yaitu rendahnya kesadaran masyarakat dan kurangnya pemahaman masyarakat tentang sampah. Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu melalui pengembangan Aplikasi Bank Sampah agar sampah di masyarakat dapat di kelola dengan baik dan menumbuhkan kesadaran pada masyarakat itu sendiri dengan berpartisipasi menjadi nasabah pada Bank Sampah. Aplikasi Bank Sampah merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk mengurangi populasi sampah pada masyarakat untuk dikelola dan dimanfaatkan sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat, dapat di daur ulang dan memiliki nilai ekonomi. Sumber tabungan bank sampah berasal dari masyarakat sekitar terlebih dahulu dan untuk jenis tabungan yang akan diterima oleh bank sampah adalah jenis sampah kering (Non Organik) diantaranya yaitu kertas, botol plastik, kaca, kardus, logam dan plastik.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang masalah dapat diangkat beberapa masalah antara lain :

1. Bagaimana admin dapat mengelola user pada bank sampah
2. Bagaimana masyarakat/nasabah menabung sampah pada bank sampah
3. Bagaimana petugas sampah melakukan pengambilan sampah

1.3 Tujuan

Adapun perancangan desain web dan android ini yaitu :

1. Mempermudah admin dalam melakukan pengelolaan bank sampah
2. Mempermudah nasabah/masyarakat dalam menabung sampah
3. Mempermudah petugas sampah dalam pengambilan sampah pada masyarakat/nasabah

1.4 Ruang Lingkup Studi

Agar perancangan web dan android Bank Sampah ini mudah dimengerti tetapi tidak mengurangi tujuan penulis, maka penulis membatasi perancangan web tersebut sebagai berikut :

1. Sistem dirancang berbasis web khusus untuk admin.
2. Sistem dirancang berbasis android khusus untuk masyarakat/nasabah.
3. Menampilkan informasi jenis sampah apa aja yang akan di kelola beserta harga per kilogramnya.
4. Menerapkan system yang dapat terintegrasi antara web dengan android.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan ini dibagi menjadi 5 bab yakni sebagai berikut.

1. Bab 1 Pendahuluan. Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, ruang lingkup dari penelitian, serta sistematika penulisan.
2. Bab 2 Teori Dasar. Dalam bab ini dijelaskan teori-teori dasar yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti masalah banyak-partikel dalam mekanika kuantum, teori fungsional densitas, persamaan Kohn-Sham dan orbital.
3. Bab 3 Analisis dan Perancangan. Dalam bab ini membahas analisis sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dibangun.
4. Bab 4 Implementasi dan pengujian. Dalam bab ini dipaparkan mengenai implementasi sistem serta pengujian yang dilakukan.

5. Bab 5 Kesimpulan dan Saran. Dalam bab ini diberikan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan saran-saran mengenai penelitian lebih lanjut yang dapat dilakukan.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Android

2.1.2 Bank Sampah

BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Analisis sistem yang sedang berjalan

3.2 Perancangan

3.2.1 Use Case Diagram

BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

A.1 PROGRAM

LAMPIRAN B
GAMBAR-GAMBAR

LAMPIRAN C
TABEL-TABEL