



**Sammal**

*Oleh :*

<b><i>Muhammad Dewa P.</i></b>	<b><i>118140068</i></b>
<b><i>Bagus Dwi Prasetyo</i></b>	<b><i>118140070</i></b>
<b><i>Ringgo Galih Sadewo</i></b>	<b><i>118140076</i></b>
<b><i>Ahmad Agung Zefi S.</i></b>	<b><i>118140083</i></b>

***PAM RD***



***Sampah  
Jadi  
Berkah***



# ***Cara Mudah Buang Sampah***

# Latar Belakang



Indonesia sebagai negara penghasil sampah (khususnya plastik) terbesar ke-2 di dunia masih belum bisa mengoptimalkan penggunaan bank sampah. Dengan adanya hal tersebut, diperlukan kemudahan agar pengelolaan sampah bisa menjadi lebih baik dengan menerapkan teknologi sebagai solusi yang ditawarkan. Solusi penerapan teknologi ini haruslah sesuai dengan kondisi di zaman sekarang di mana masyarakat lebih menyukai kepraktisan dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Penjemputan sampah sesuai lokasi masyarakat dapat diterapkan agar masyarakat bisa membuang sampah dengan mudah dan sampah bisa dikelola oleh pihak terkait. Selain itu, perlu adanya *engagement* dari pihak pengelola aplikasi agar masyarakat bisa menerapkan aplikasi penjemputan sampah dengan maksimal. Masyarakat diberikan opsi untuk menukarkan poin yang didapat dari penjemputan sampah untuk menjadi barang amal serta dapat diberikan ke masyarakat yang kurang mampu.

# Tujuan



Tujuan dibuatnya aplikasi Sammal adalah sebagai berikut

1. Untuk memudahkan penjemputan sampah
2. Untuk menerapkan teknologi dalam permasalahan sampah
3. Untuk membantu masyarakat dalam menjaga lingkungan
4. Untuk membantu masyarakat kurang mampu dengan penukaran poin

# Deskripsi Aplikasi

Sammal merupakan aplikasi yang digunakan untuk menjemput sampah dari masyarakat Bandar Lampung dengan basis mobile. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan React Native pada bagian client dan PHP pada bagian server dengan basis data RDBMS (MySQL)

# Fitur Aplikasi Sammal



## 1. Aktor User/ Pengguna

### A. login

**Masuk**

Username/Email

Kata Sandi

**Masuk**

Belum punya akun? [Daftar](#)

### B. Daftar

**Pendaftaran**

Username

Email

Kata Sandi

Konfirmasi Kata Sandi

Kecamatan

**Daftar**

Sudah punya akun? [Masuk](#)

### C. Berita Sampah

Hallo **Agung!** Kamu Punya **\$2000**

**Sampah Organik?**



- Buangan Dari Dapur
- Sisa Makanan
- Buah-buahan
- Kulit Buah
- Sayuran
- Tepung
- Ranting
- Bahan Alam Lainnya

**Sampah AnOrganik?**




- Sampah Plastik
- Kaca
- Kertas
- Keramik
- Barang Sintetis Lainnya



**Dampak Lingkungan**




### D. Buang Sampah





Kisaran Berat (Kg)

Lokasi



Jenis

Organik	AnOrganik
 <ul style="list-style-type: none"><li>- Buangan Dari Dapur</li><li>- Sisa Makanan</li><li>- Kulit Buah</li><li>- Sayuran, dll.</li></ul>	 <ul style="list-style-type: none"><li>- Sampah Plastik</li><li>- Kaca</li><li>- Kertas</li><li>- Keramik, dll.</li></ul>

organik/AnOrganik

**Minta Jemput**

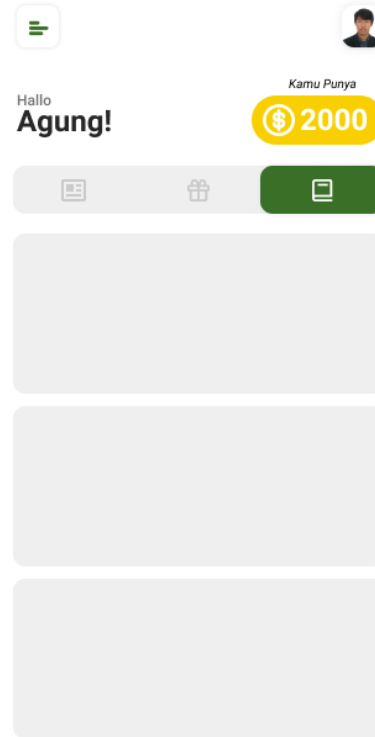


# Fitur Aplikasi Sammal

## E. Tukar Point



## F. Panduan Admin



# Fitur Aplikasi Sammal



## 2. Aktor Admin

### A. Login

**Masuk**

Username/Email

Kata Sandi

**Masuk**

Belum punya akun? [Daftar](#)


### B. Melihat Pesanan Baru

**Pesanan Baru Masuk**

 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>
 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>
 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>
 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>
 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>
 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>
 agungzefi	Berat : 2 Kg Jenis : Organik Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB <b>Konfirmasi</b>

### c. Konfirmasi pesanan

**Konfirmasi Driver**

  
agungzefi

Berat : 2 Kg  
Jenis : Organik  
Alamat : Jl. Purnawirawan, No. 89, Gunung Terang  
Waktu : 2021/05/01 12:30 WIB

Nama Driver

Nomor Plat Kendaraan

**Kirim Konfirmasi ke Driver**

### D. Melihat Pengguna

**Pengguna**

 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi
 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi
 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi
 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi
 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi
 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi
 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi	 agungzefi

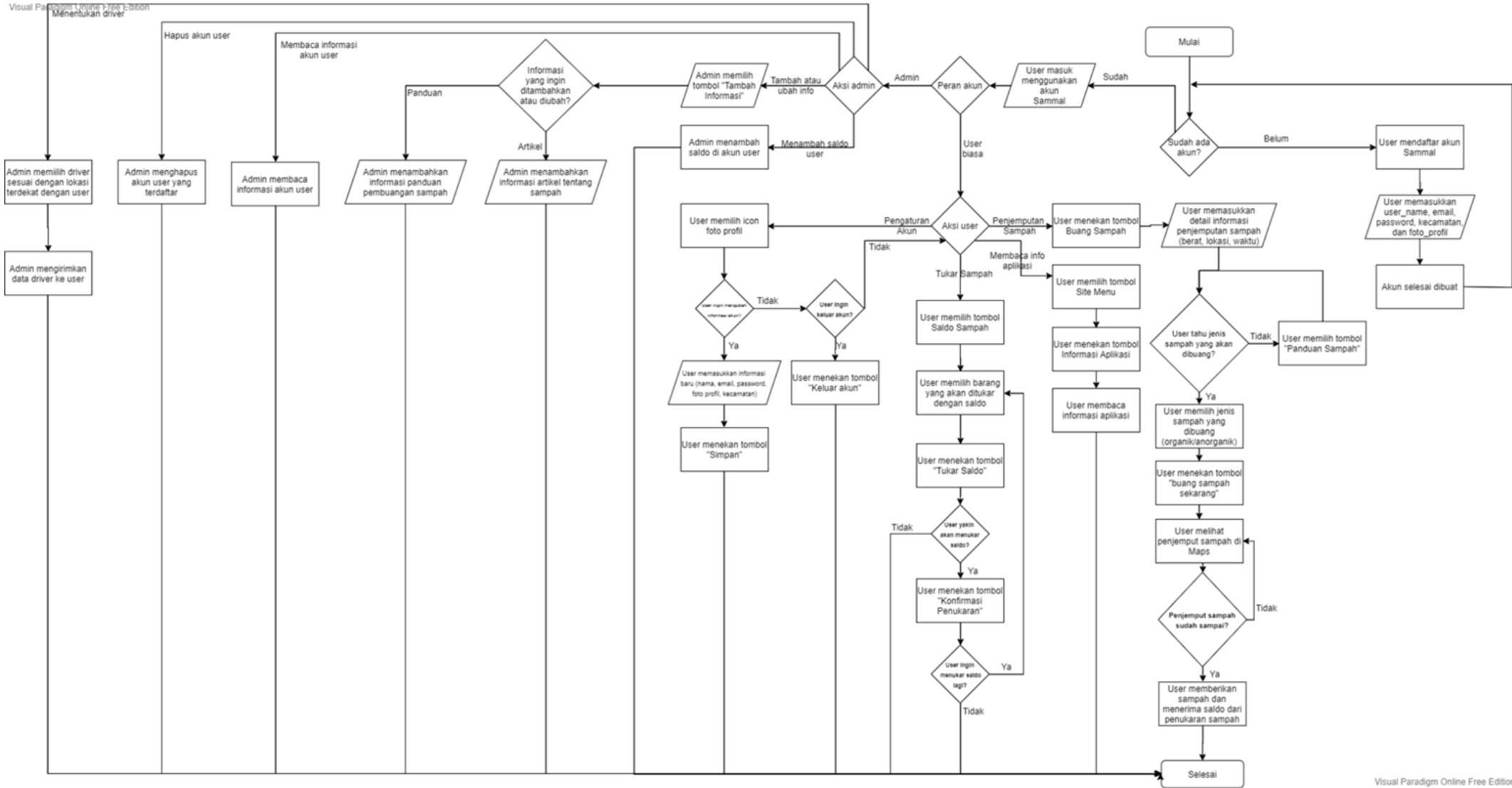
# Fitur Aplikasi Sammal



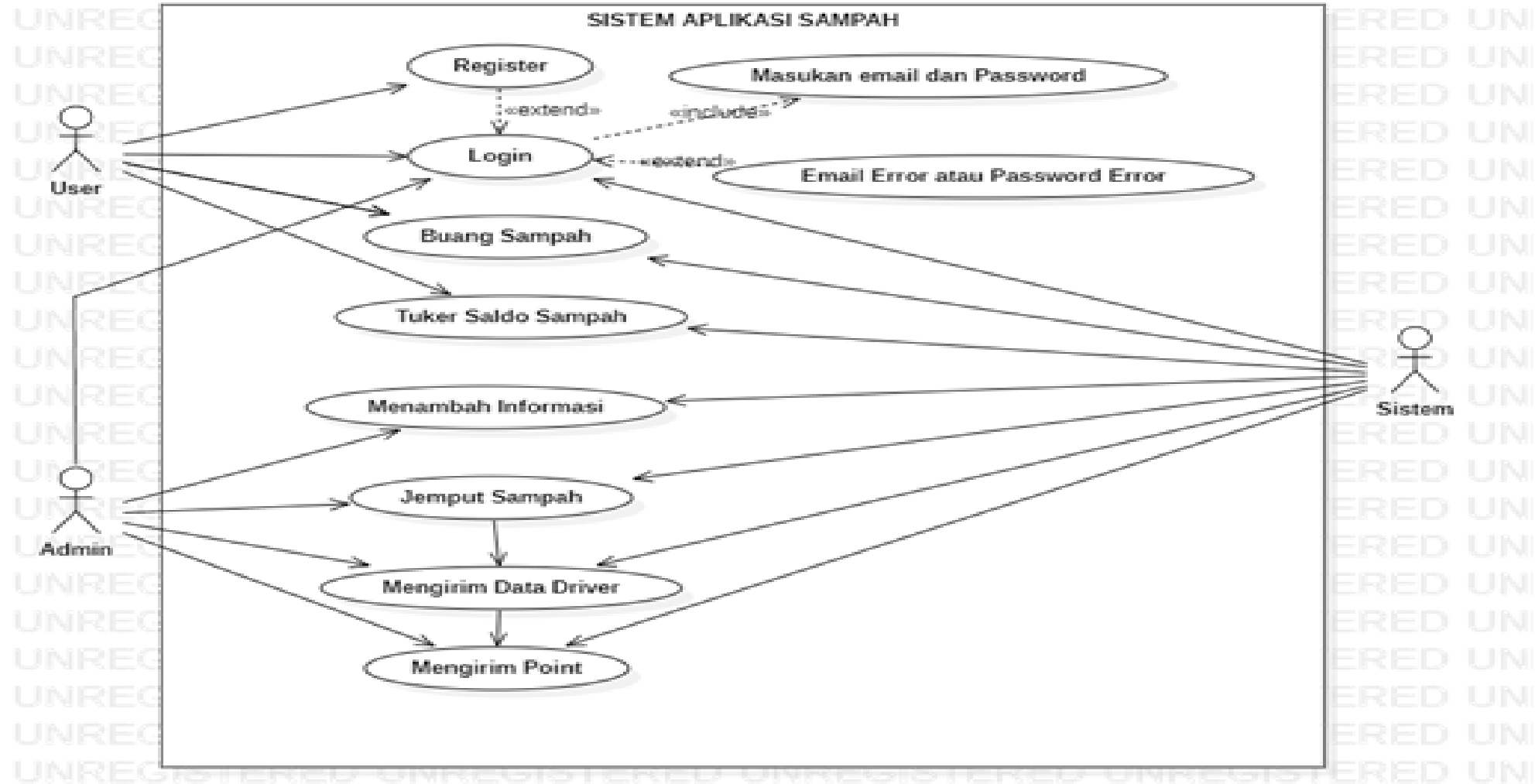
## E. Menambahkan Materi



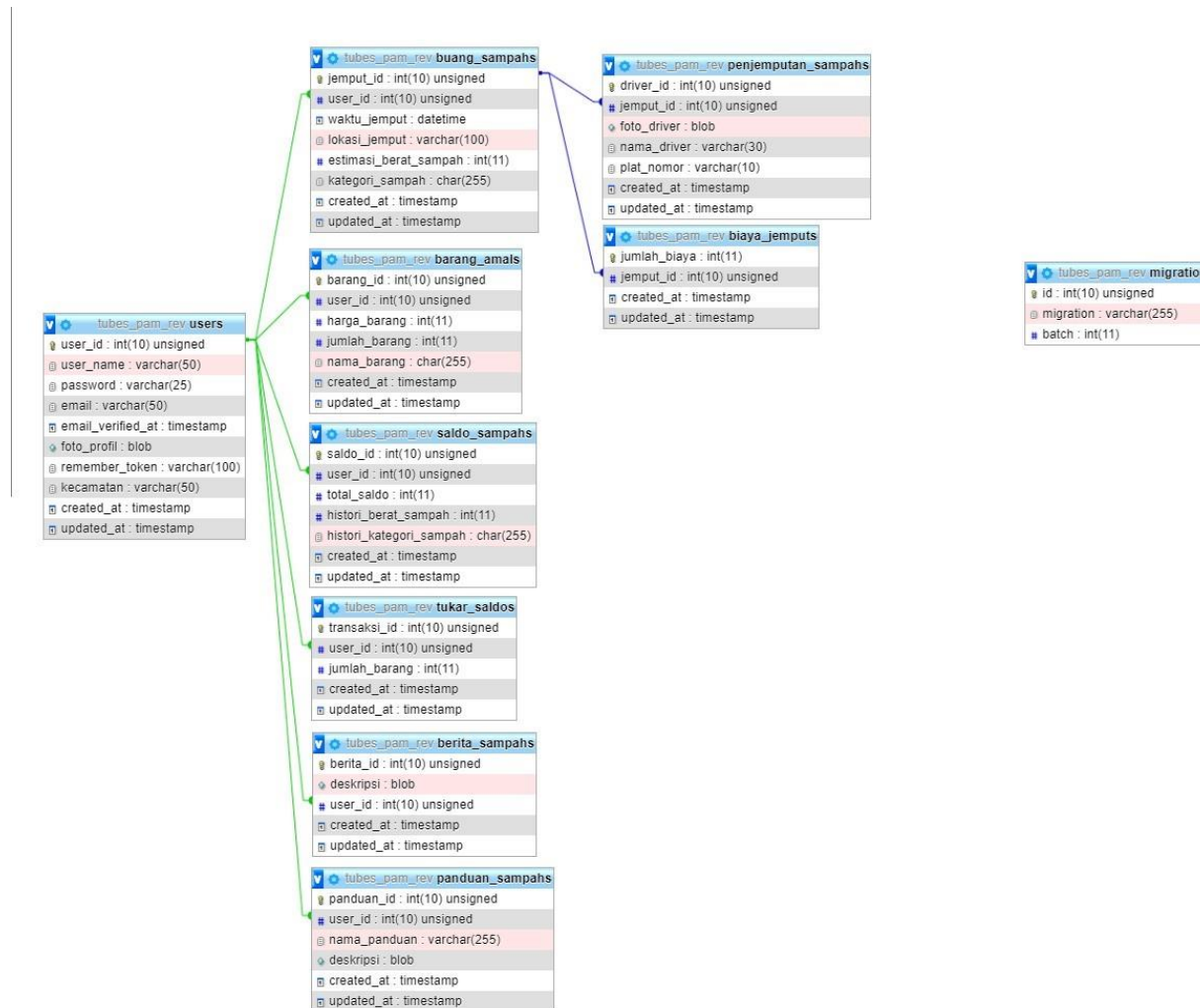
# Flowchart



# Use Case



# Entity Relationship Diagram



# Perangkat Keras yang Dibutuhkan



- Smartphone

Smartphone digunakan untuk menjalankan dan menampilkan berbagai macam informasi mengenai aplikasi tersebut, dari penjemputan sampah hingga penukaran poin.

- Laptop

Untuk develop aplikasi Sammal

# Metode yang Digunakan



Metode Agile adalah metodologi pengembangan software yang didasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang dimana, aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur. Agile development sendiri merupakan model pengembangan perangkat lunak dalam jangka pendek. Kemudian, membutuhkan adaptasi yang cepat dalam mengatasi setiap perubahan. Nilai terpenting dari Agile development ini adalah memungkinkan sebuah tim dalam mengambil keputusan dengan cepat, kualitas dan prediksi yang baik, serta memiliki potensi yang baik dalam menangani setiap perubahan.



# Perangkat Lunak yang Dibutuhkan



Dalam mengembangkan aplikasi Sammal ini dibutuhkan beberapa perangkat lunak dalam pengembangannya untuk aplikasi dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu user dalam penggunaanya :

1. Visual Studio Code
2. Postman
3. Android Studio
4. Xampp
5. Figma
6. Github
7. Ms. Word
8. Chrome
9. ExpoGo

Semua perangkat lunak diatas digunakan untuk membantu pengembang dalam membuat aplikasi Sammal agar dapat digunakan dengan baik dan mempermudah user dalam penggunaanya

# Pembagian Pengerjaan



Nama	Posisi	Email
Bagus Dwi Prasetyo	Dokumentasi Sistem UI/UX	bagus.118140070@student.itera.ac.id
Ahmad Agung Zefi S.	Back-end Developer	ahmad.118140083 @student.itera.ac.id
Muhammad Dewa Pratama	UI/UX Designer, Front-end Developer	muhammad.118140068@student.itera.ac.id
Ringgo Galih Sadewo	Front-end Developer	ringgo.118140076@student.itera.ac.id

# Kesimpulan dan Saran



## 1. Kesimpulan

Aplikasi Sammal adalah aplikasi yang berfungsi membantu masyarakat dalam pembuangan sampah agar lebih tertata dan teratur dalam melakukannya, aplikasi ini juga memberikan dampak positif agar terciptanya lingkungan yang sehat dan bersih di beberapa wilayah di Bandar Lampung. Didalam aplikasi ini juga user dapat menukar point yang dihasilkan dari banyak nya sampah yang dibuang, yang nantinya point ini akan ditukar dengan beberapa sembako yang akan langsung diberikan kepada orang-orang yang membutuhkan.

## 2. Saran

Adapun saran untuk pengembangan aplikasi Sammal ini adalah aplikasi ini sebaiknya ditambahkan fitur chatting dan telepon yang langsung diarahkan kepada driver yang menjemput sampah, dan aplikasi ini juga sebaiknya ditambahkan fitur peta agar dapat menentukan alamat dengan mudah dan akurat.