

SRS_PA1-KEL-03_bag 2

by Hagai_D3ti

Submission date: 09-Jun-2023 10:43AM (UTC+0700)

Submission ID: 2112214865

File name: Hagai_D3TI_SRS_PA1-KEL-03_bag_2.docx (3.54M)

Word count: 8181

Character count: 48413

1 Deskripsi Umum

Dalam bab ini berisi penjelasan dari sistem yang akan dibangun yakni meliputi deskripsi umum sistem, *current system* atau sistem yang digunakan saat ini, *target system*, karakteristik pengguna, lingkungan pengimplementasian sistem yang akan dibangun, serta batasan desain.

1.1 Deskripsi Umum Sistem

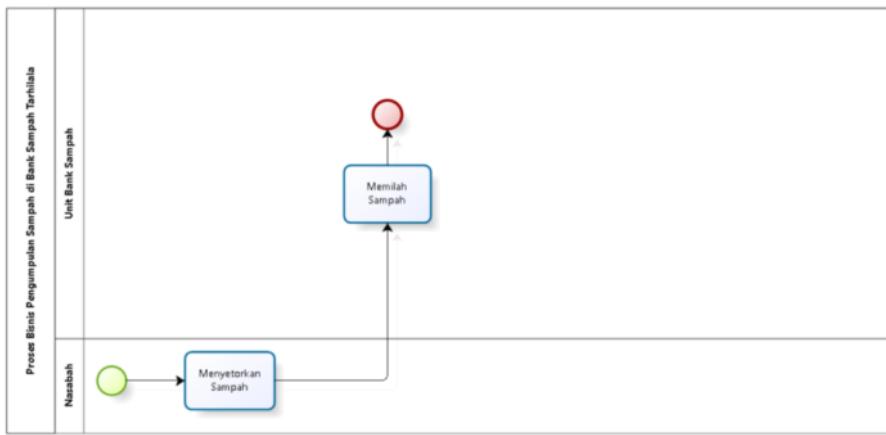
Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis website yang menyediakan informasi tentang penyetoran sampah ke Bank Sampah Tarhilala. Aplikasi berbasis website ini dibangun untuk mempermudah proses dalam penyetoran sampah. Pada bab ini menjelaskan tentang *current system* dan *target system* yang akan dibangun.

1.1.1 Current System

Bank Sampah Tarhilala menggunakan sistem manual dalam pengumpulan sampah. Sistem manual ini melibatkan proses pengumpulan, pemilahan, dan pengolahan sampah secara langsung oleh karyawan Bank Sampah Tarhilala. Dalam pengaturan keuangan, Bank Sampah Tarhilala melakukan pencatatan ¹⁴ secara manual dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk pengolahan data. Selain itu, transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan sampah masih belum optimal, karena adanya potensi kesalahan manusia dalam proses manual tersebut.

2.1.1.1 Proses Bisnis Pengumpulan Sampah di Bank Sampah Tarhilala

Pengumpulan sampah di Bank Sampah Tarhilala dilakukan secara manual oleh pegawai bank sampah. Pegawai akan mengumpulkan data-data mengenai sampah. Proses pengumpulan ini melibatkan pengumpulan, pemilahan, dan pengolahan sampah secara langsung. Proses bisnis terlampir pada gambar 1.



Gambar 1 BPMN Pengumpulan Sampah

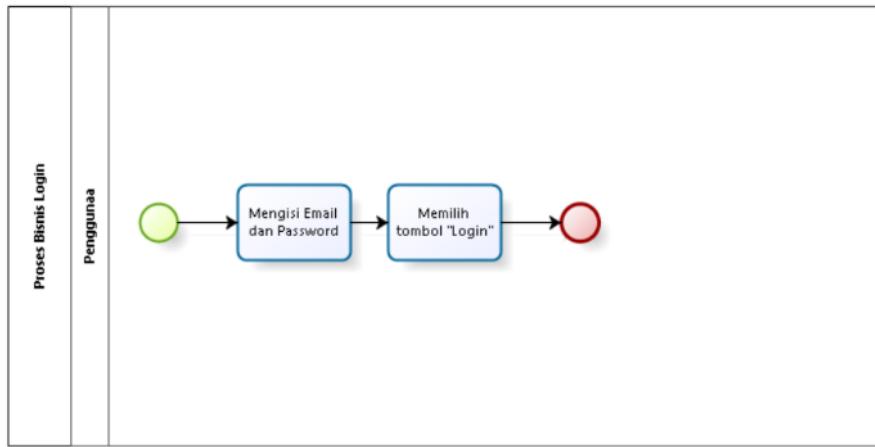
1.1.2 Target System

Aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk mempermudah pengolahan data informasi mengenai sampah di Bank Sampah Tarhilala. Dalam sistem ini akan disimpan data-data mengenai jenis-jenis sampah, seperti nama dan foto atau gambar dari sampah tersebut. Selain itu, juga akan ditampilkan *blog* mengenai kegiatan-kegiatan yang ada pada Bank Sampah Tarhilala ini. Pegawai bank sampah juga akan lebih mudah dalam mengakses, membuat, melakukan *upload*, dan menghapus data di dalamnya. Ketika terjadi hal yang tidak diinginkan seperti banjir yang menyebabkan dokumen rusak, data dan informasi bank sampah tetap aman karena sudah menggunakan database yang dapat diakses dengan jaringan internet dan data tersimpan di framework yang aman, sehingga pengolahan data dan informasi dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

21

2.1.2.1 Proses Bisnis Login

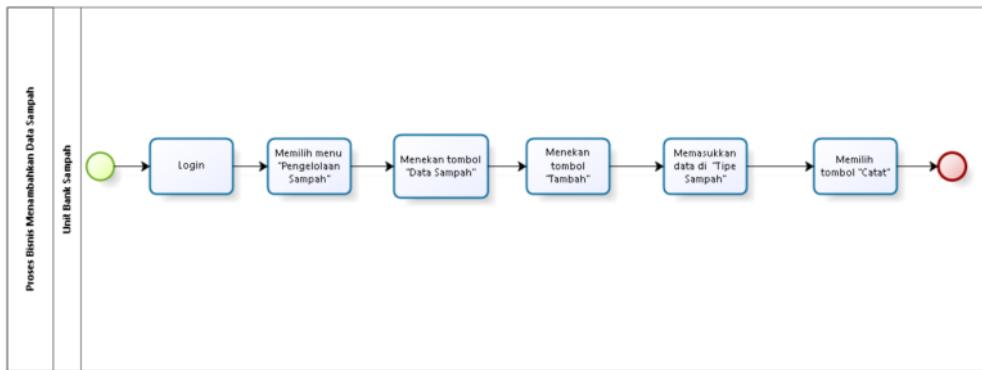
Dalam proses ini menjelaskan tentang *login*



Gambar 2. BPMN Login

2.1.2.2 Proses Bisnis Menambahkan Data Sampah

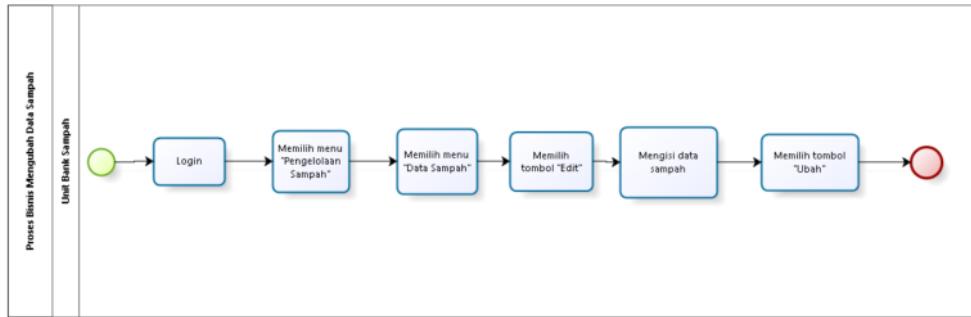
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu tambah informasi sampah dan menambahkan nama dan jenis sampah. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 3 BPMN Menambahkan Data Sampah

2.1.2.3 Proses Bisnis Mengubah Data Sampah

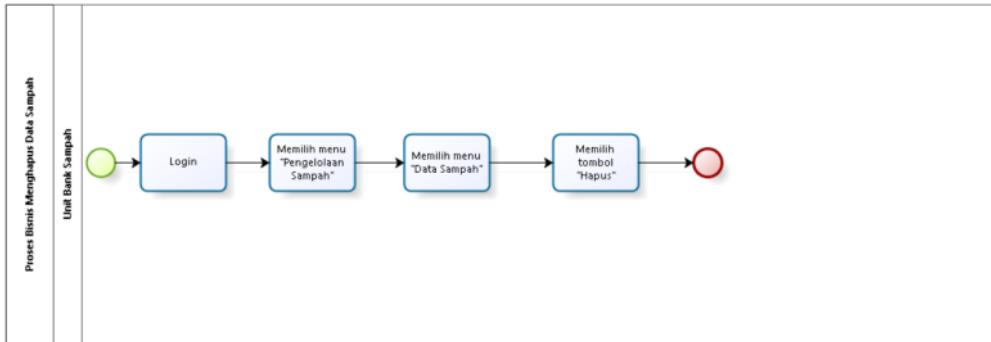
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah dapat memilih menu untuk mengubah data sampah. Jika sudah selesai, data sampah akan berubah dan unit bank sampah dapat menyimpan.



Gambar 4 BPMN Mengubah Data Sampah

2.1.2.4 Proses Bisnis Menghapus Data Sampah

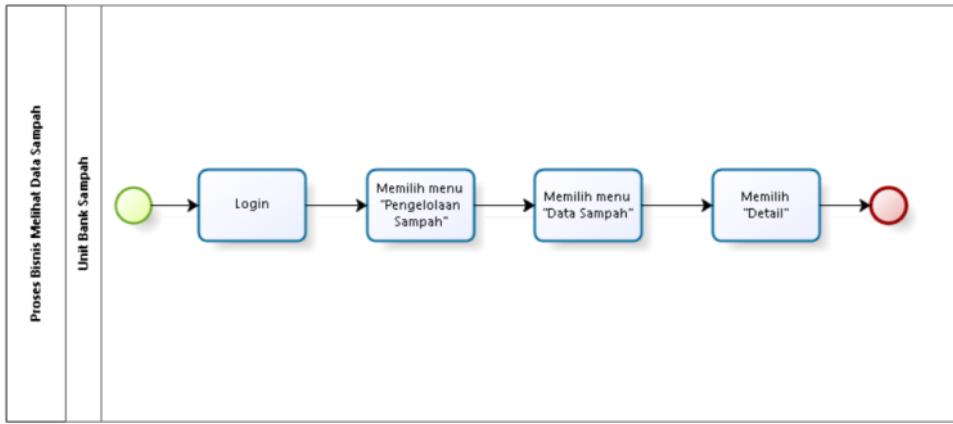
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu hapus data sampah. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 5 BPMN Menghapus Data Sampah

2.1.2.5 Proses Bisnis Melihat Data Sampah

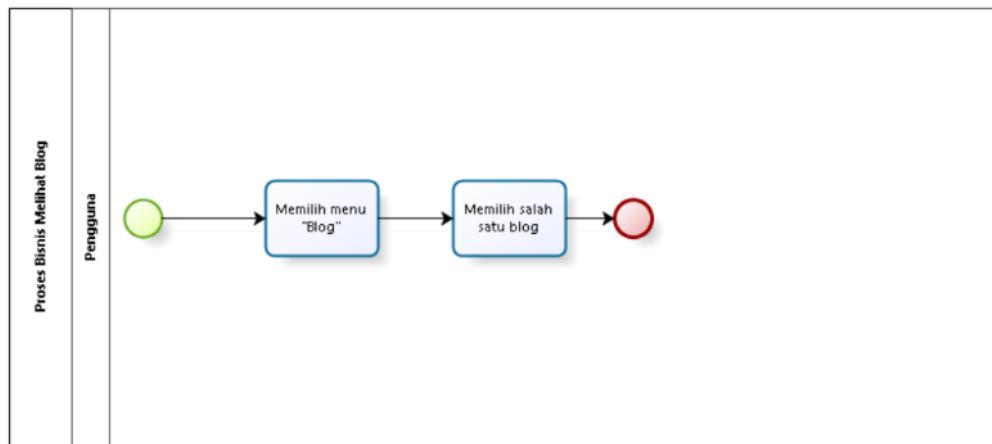
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat melihat secara detail data sampah. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan.



Gambar 6 BPMN Melihat Data Sampah

2.1.2.6 Proses Bisnis Melihat Blog

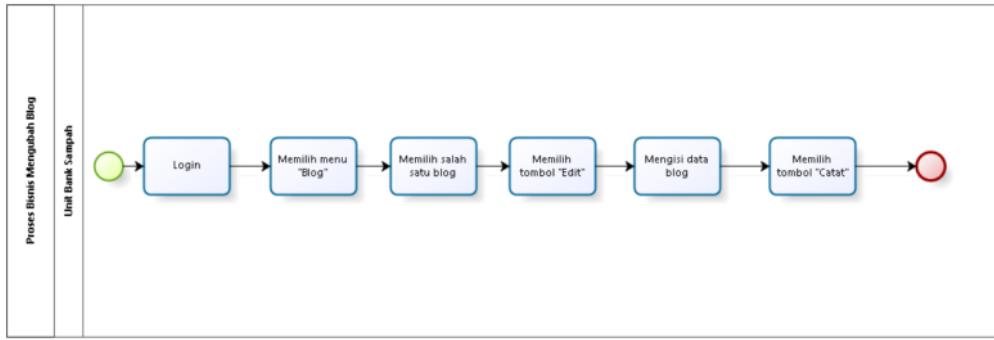
Dalam proses ini pengguna dapat melihat secara detail *blog* yang sudah ada.



Gambar 7 BPMN Melihat Blog

2.1.2.7 Proses Bisnis Mengubah Blog

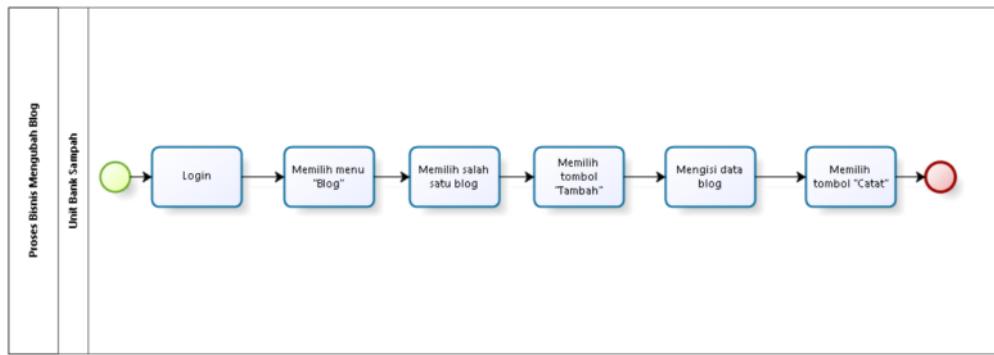
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu edit dan mengubah isi blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 8 BPMN Mengubah Blog

2.1.2.8 Proses Bisnis Menambah Blog

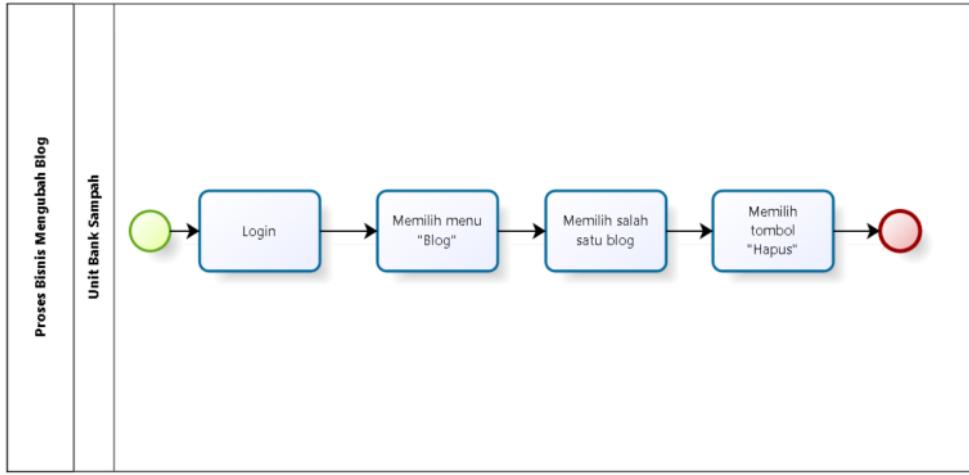
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu edit dan menambah isi blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 9 BPMN Menambah Blog

2.1.2.9 Proses Bisnis Menghapus Blog

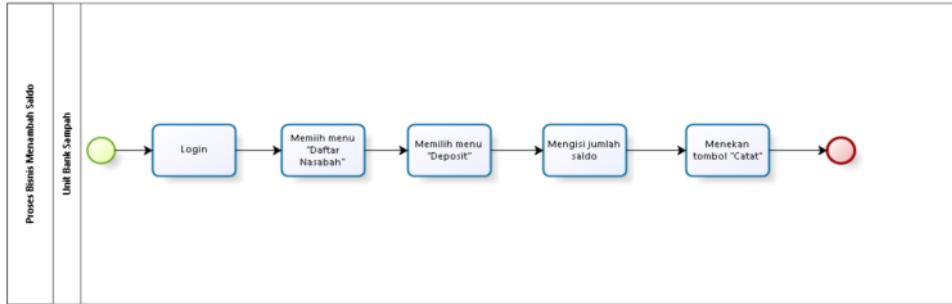
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat menghapus blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 10 BPMN Menghapus Blog

2.1.2.10 Proses Bisnis Menambah Saldo

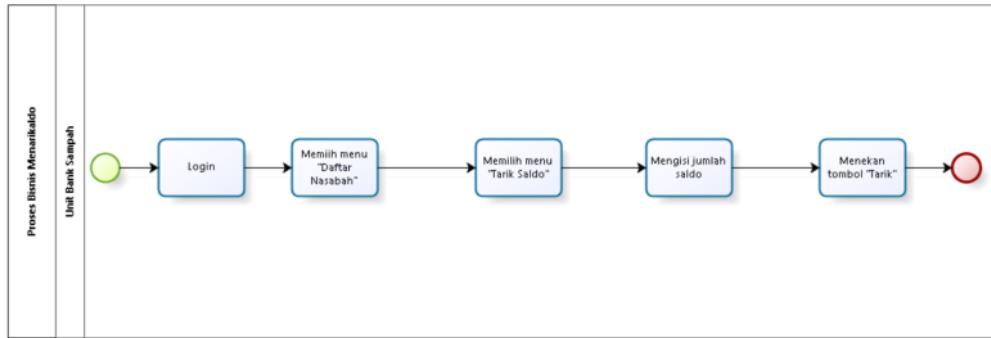
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu tambah saldo nasabah. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 11 BPMN Menambah Saldo

2.1.2.11 Proses Bisnis Menarik Saldo

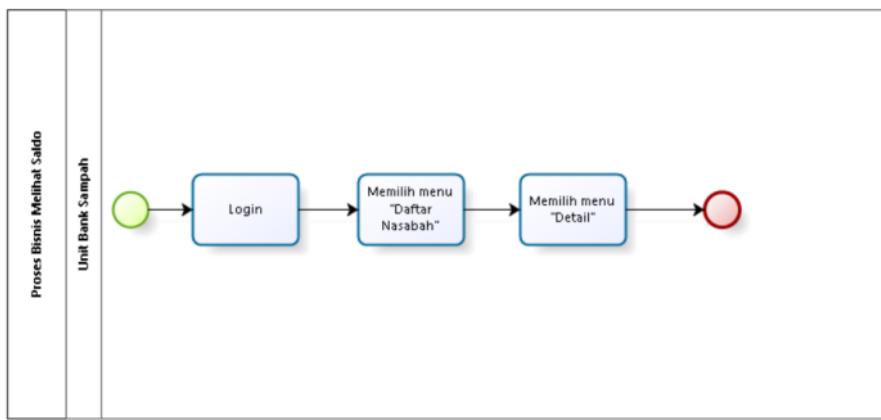
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu tarik saldo nasabah. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 12 BPMN Menarik Saldo

2.1.2.12 Proses Bisnis Melihat Saldo Nasabah bagi Unit Bank Sampah

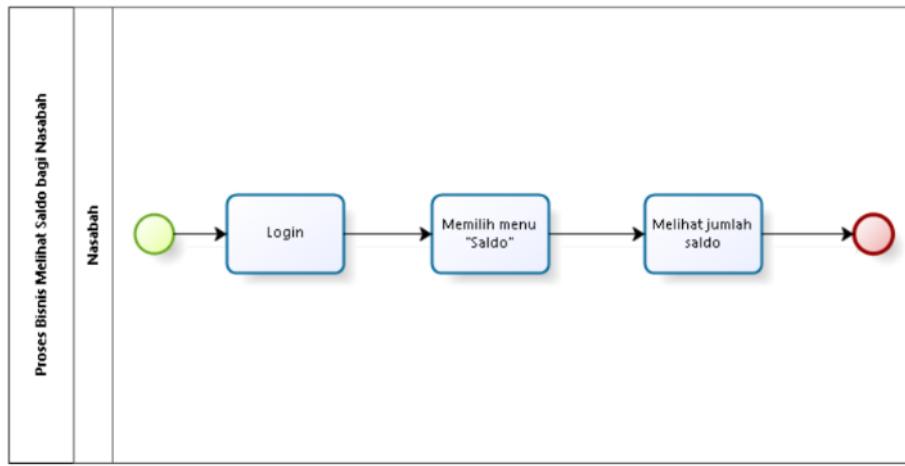
Dalam proses ini unit bank sampah dapat melihat secara detail jumlah saldo dari akun nasabah yang sudah ada.



Gambar 13 BPMN Melihat Saldo Nasabah bagi Unit Bank Sampah

2.1.2.13 Proses Bisnis Melihat Saldo bagi Nasabah

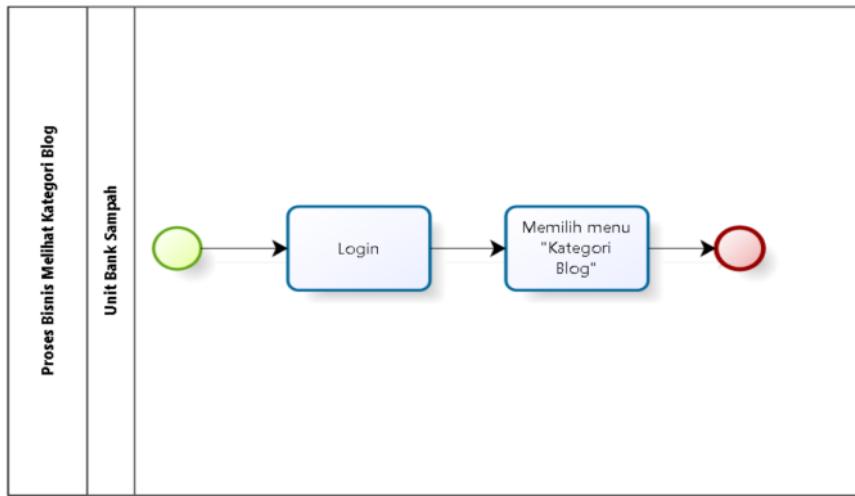
Dalam proses ini nasabah dapat melihat secara detail jumlah saldo yang sudah ada pada akun nasabah masing-masing.



Gambar 14 BPMN Melihat Saldo bagi Nasabah

2.1.2.14 Proses Bisnis Melihat Kategori Blog sebagai Unit Bank Sampah

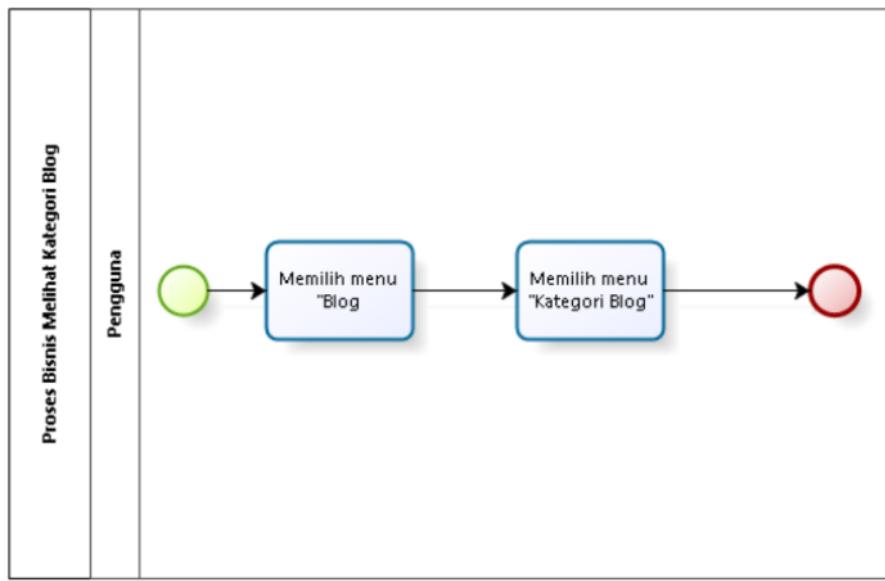
Dalam proses ini unit bank sampah dapat melihat secara detail kategori blog yang sudah ada.



Gambar 15 BPMN Melihat Kategori Blog sebagai Unit Bank Sampah

2.1.2.15 Proses Bisnis Melihat Kategori Blog bagi Pengguna

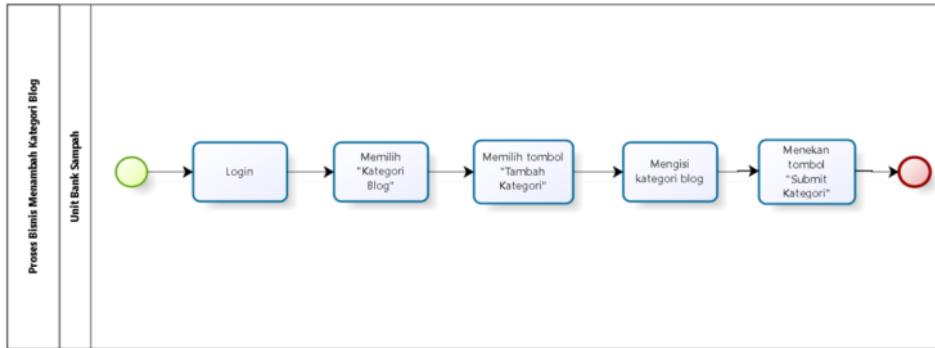
Dalam proses ini pengguna dapat melihat secara detail kategori blog yang sudah ada



Gambar 16 BPMN Melihat Kategori Blog bagi Pengguna

2.1.2.16 Proses Bisnis Menambah Kategori Blog

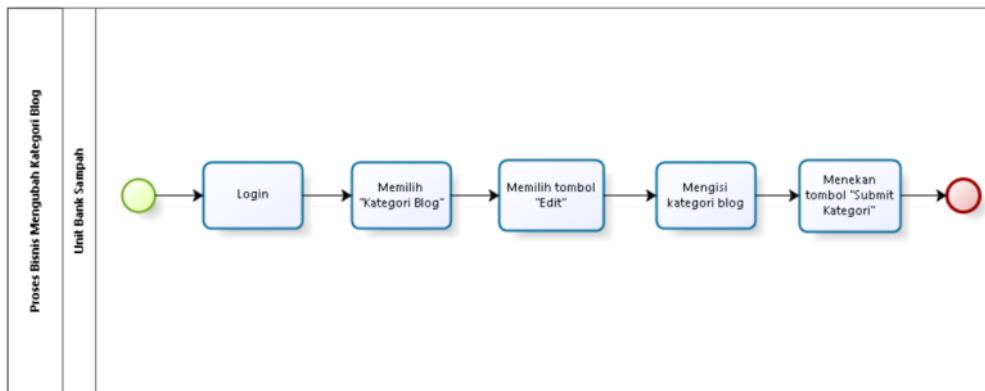
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu tambah kategori. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 17 BPMN Menambah Kategori Blog

2.1.2.17 Proses Bisnis Mengubah Kategori Blog

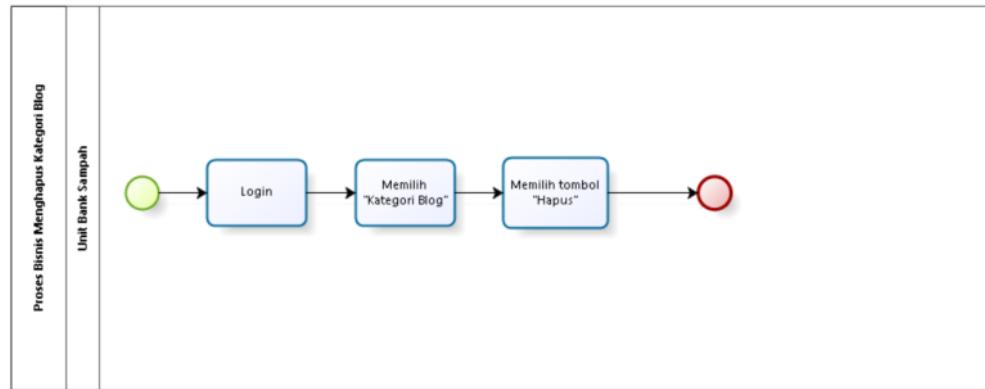
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat memilih menu untuk mengubah kategori blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 18 BPMN Mengubah Kategori Blog

2.1.2.18 Proses Bisnis Menghapus Kategori Blog

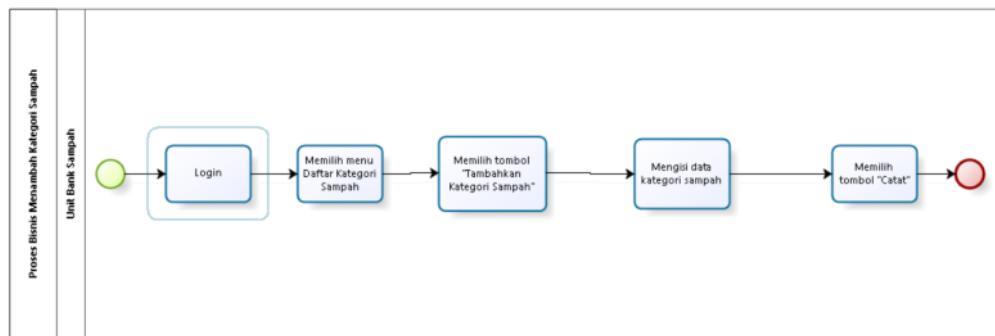
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat menghapus kategori blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 19 BPMN Menghapus Kategori Blog

2.1.2.19 Proses Bisnis Menambah Kategori Sampah

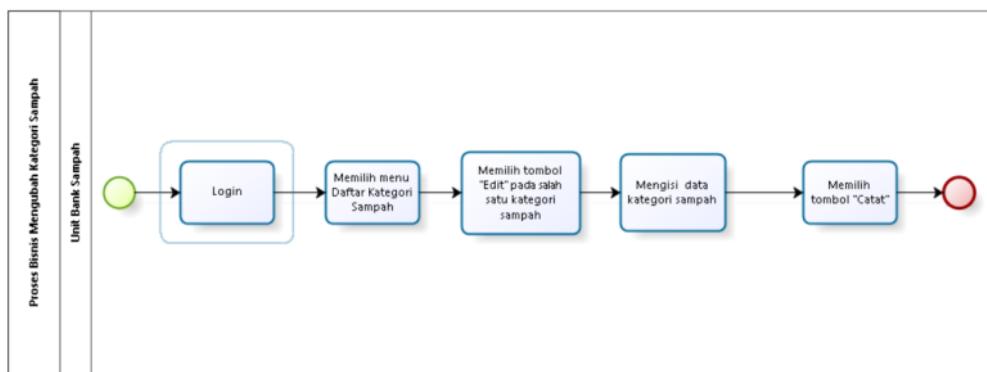
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat menambah kategori blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 20 BPMN Menambah Kategori Sampah

2.1.2.20 Proses Bisnis Mengubah Kategori Sampah

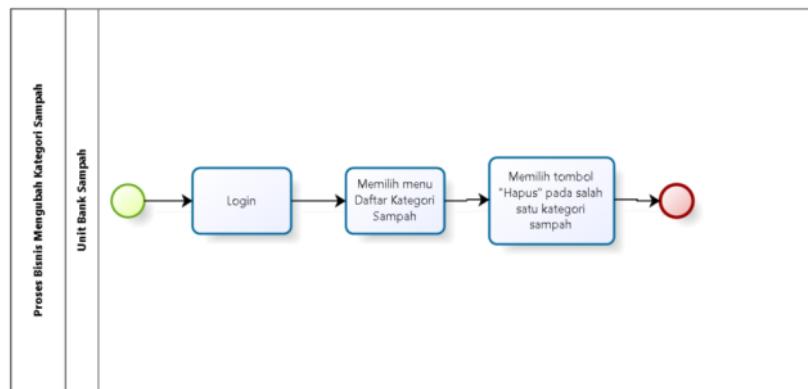
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat mengubah kategori blog. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 21 BPMN Mengubah Kategori Sampah

2.1.2.21 Proses Bisnis Menghapus Kategori Sampah

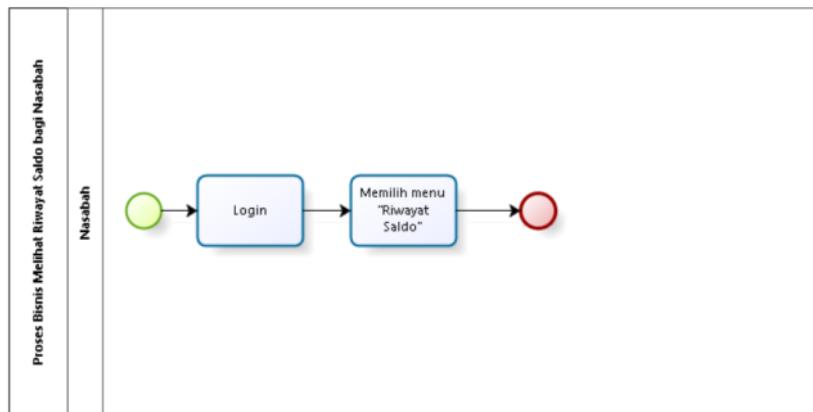
Dalam proses ini unit bank sampah harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu unit bank sampah, dapat menghapus kategori sampah. Jika sudah selesai, unit bank sampah dapat menyimpan dan tampilan pada sistem akan berubah.



Gambar 22 BPMN Menghapus Kategori Sampah

2.1.2.22 Proses Bisnis Melihat Riwayat Saldo bagi Nasabah

Dalam proses ini nasabah harus melakukan *login*. Lalu nasabah dapat melihat riwayat saldo secara detail.

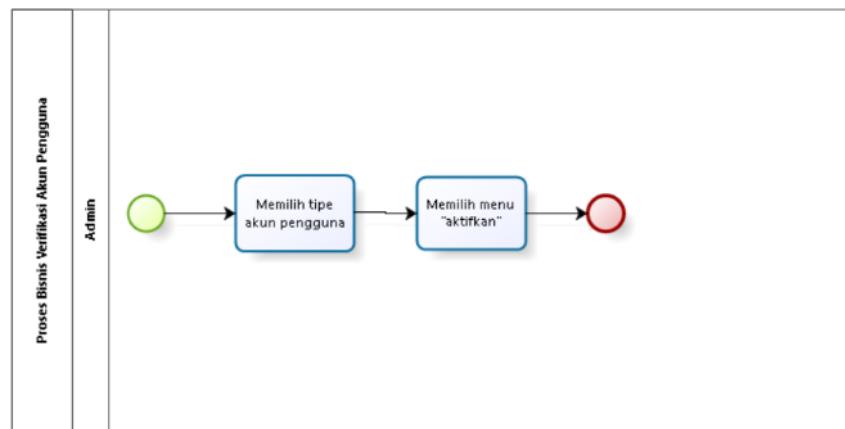


Gambar 23 BPMN Melihat Riwayat Saldo bagi Nasabah

2.1.2.23 Proses Bisnis Verifikasi Akun Pengguna

Dalam proses ini admin harus melakukan verifikasi akun terhadap akun yang baru saja dibuat.

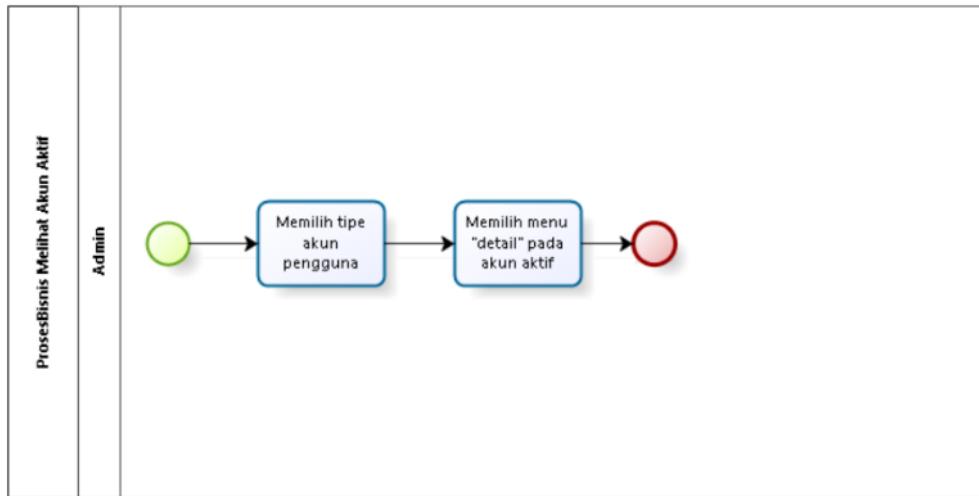
Tipe akun terdiri dari akun “nasabah” dan akun “bank sampah”.



Gambar 24 BPMN Verifikasi Akun Pengguna

2.1.2.24 Proses Bisnis Melihat Akun Aktif

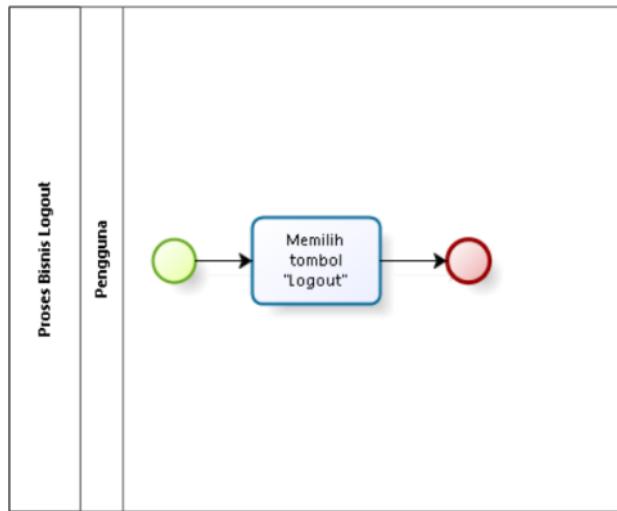
Dalam proses ini admin dapat melihat detail dari akun yang sudah aktif.



Gambar 25 BPMN Melihat Akun Aktif

2.1.2.25 Proses Bisnis Logout

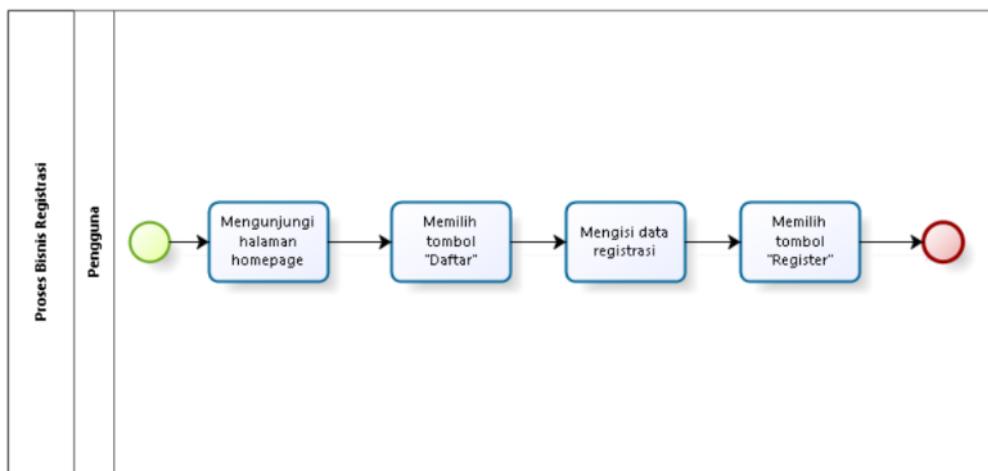
Dalam proses ini pengguna melakukan *logout*



Gambar 26 BPMN Logout

2.1.2.26 Proses Bisnis Registrasi

Dalam proses ini pengguna melakukan registrasi



Gambar 27 BPMN Registrasi

1.2 Fungsi Utama (*Target System*)

Adapun fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala adalah sebagai berikut.

1. Fungsi *Login*
Fungsi digunakan oleh pengguna.
2. Fungsi *Logout*
Fungsi digunakan oleh pengguna.
3. Fungsi Menambahkan Data Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menambahkan data sampah yang masuk ke dalam sistem.
4. Fungsi Menghapus Data Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menghapus data sampah yang ada di dalam sistem.
5. Fungsi Mengubah Data Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk mengubah data sampah yang salah pada saat data masuk ke dalam sistem.
6. Fungsi Melihat Data Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melihat secara detail data sampah yang masuk ke dalam bank sampah.
7. Fungsi Menambah Saldo
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melakukan deposit saldo ke akun nasabah.
8. Fungsi Melihat Saldo Nasabah bagi Unit Bank Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melihat secara detail jumlah saldo nasabah.
9. Fungsi Melihat Saldo bagi Nasabah
Fungsi ini digunakan oleh nasabah untuk melihat secara detail jumlah saldo yang tersedia.
10. Fungsi Menarik Saldo
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melakukan penarikan saldo dari akun nasabah.
11. Fungsi Menambah Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menambahkan blog dalam *website*
12. Fungsi Menghapus Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menghapus blog dalam *website*

13. Fungsi Mengubah Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk mengubah blog yang salah dalam *website*
14. Fungsi Melihat Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melihat secara detail blog yang tersedia dalam *website*.
15. Fungsi Menambah Kategori Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menambah kategori blog dalam *website*.
16. Fungsi Mengubah Kategori Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk mengubah kategori blog yang salah dalam *website*.
17. Fungsi Menghapus Kategori Blog
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menghapus kategori blog dalam *website*.
18. Fungsi Melihat Kategori Blog bagi Unit Bank Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melihat secara detail kategori blog dalam *website*.
19. Fungsi Melihat Kategori Blog bagi Pengguna
Fungsi ini digunakan oleh nasabah untuk melihat secara detail kategori blog dalam *website*.
20. Fungsi Melihat Riwayat Saldo bagi Nasabah
Fungsi ini digunakan oleh nasabah untuk melihat secara detail riwayat (*history*) dari saldo.
21. Fungsi Menambah Kategori Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menambahkan kategori sampah pada *website*.
22. Fungsi Mengubah Kategori Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk mengubah kategori sampah yang salah dalam *website*.
23. Fungsi Menghapus Kategori Sampah
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk menghapus kategori sampah dalam *website*.
24. Fungsi Verifikasi Akun

- Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melakukan *approve* terhadap 2 tipe akun, yaitu akun nasabah dan akun bank sampah
25. Fungsi Melihat Akun Aktif
Fungsi ini digunakan oleh unit bank sampah untuk melihat akun yang sudah melalui tahap *approve*. Akun yang sudah aktif dapat dilihat secara detail.
 26. Fungsi Registrasi
Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk dapat memiliki akun dan menjadi nasabah atau bank sampah

1.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

23
Tabel 4. Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Fungsi	Hak Akses ke Aplikasi
Unit Bank Sampah	Mengelola informasi dalam aplikasi berbasis <i>website</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses ke menu <i>login</i> 2. Akses ke menu <i>create, read, update, delete</i> informasi dalam aplikasi web 3. Akses informasi profil nasabah
Nasabah	Melihat informasi dalam <i>website</i> dan melakukan deposit atau penarikan saldo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses untuk melakukan menu <i>login</i> 2. Mengakses informasi jumlah deposit yang dimiliki oleh nasabah 3. Mengakses informasi profil nasabah itu sendiri
Admin	Melakukan verifikasi (<i>approve</i>) pada akun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses untuk melakukan verifikasi pada akun

1.3.1 Pengguna 1

Description of user : Unit bank sampah

Role : Mengelola dan melihat informasi data sampah, saldo nasabah dan blog didalam sistem

Prerequisite : Unit bank sampah harus memiliki akun agar dapat memasuki kedalam sistem dengan akun milik mereka.

Task description : Unit bank sampah dapat mengelola informasi dalam sistem seperti berupa saldo nasabah, blog kegiatan bank sampah maupun informasi sampah.

1.3.2 Pengguna 2

Description of user : Nasabah.

Role : Melihat informasi pada sistem berupa informasi saldo nasabah itu sendiri

Prerequisite : Nasabah harus memiliki akun dan masuk kedalam sistem dengan akun milik mereka.

Task description : Nasabah dapat mengelola informasi berupa informasi saldo nasabah itu sendiri.

1.3.3 Pengguna 3

Description of user : Admin.

Role : Mengelola akun dengan mengaktifkan akun di dalam sistem.

Prerequisite : Admin harus memiliki akun dan telah masuk dengan akun ¹ administrator yang ada pada sistem.

Task Description : Admin dapat mengelola akun pada sistem, yakni dengan melakukan aktivasi pada akun-akun baru, baik akun nasabah dan akun unit bank sampah pada sistem.

1.4 Lingkungan

Sub bab ini akan menjelaskan tentang lingkungan sistem, dimulai dari pengembangan, pengujian, hingga pengoperasian sistem.

1.4.1 Pengembangan

1 Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis website penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala terlampir dalam tabel 5.

Tabel 5. Lingkungan Pengembangan

Server	:	<i>Localhost</i>
Database Engine	:	<i>MySQL</i>
Installed Software	:	<i>XAMPP, Mozilla Firefox, Google Chrome, Apache</i>
Operating System	:	<i>Windows 10</i>
Minimum Storage	:	<i>8 GB</i>

1.4.2 Pengujian

1 Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian aplikasi berbasis website penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala terlampir dalam tabel 6.

Tabel 6. Lingkungan Pengujian

Server	:	<i>GNU/Linux</i>
Database Engine	:	<i>MySQL</i>
Installed Software	:	<i>XAMPP</i>
Operating System	:	<i>Windows</i>
Minimum Storage	:	<i>8 GB</i>

1.4.3 Pengoperasian

1 Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian aplikasi berbasis website penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala terlampir dalam tabel 7.

Tabel 7. Lingkungan Pengoperasian

Server	:	<i>Microsoft Azure VM Compute Instance</i>
Database Engine	:	<i>MySQL</i>
Installed Software	:	<i>Docker, MariaDB, NginX, PHP</i>
Operating System	:	<i>Linux</i>
Minimum Storage	:	<i>8 GB</i>

1.5 Batasan Desain dan Implementasi

Sistem dapat diakses dengan baik melalui *browser* yang mendukung penggunaan HTML 5 dan PHP, seperti *mozilla firefox* dan *google chrome*. Sistem dapat diakses apabila *user* telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan. Sistem dapat diakses oleh *user* dengan bantuan aplikasi penyedia server, seperti XAMPP. Sistem ini juga nantinya sangat bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia server, maka aplikasi berbasis *website* ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh *user*.

1.6 Asumsi dan Kebergantungan

Adapun asumsi dan ketergantungan dalam pengembangan aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala adalah sebagai berikut.

Asumsi:

1. Setiap tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek adalah sesuai dan tepat dengan jadwal yang telah ditentukan
2. Segala data-data yang dikumpulkan, baik dari *client* dan dosen pembimbing adalah benar adanya

Kebergantungan:

1. Data yang nantinya ada dalam sistem merupakan data yang benar dan tepat
2. *Client* harus mengetahui fitur dalam sistem serta fungsi dan tata cara penggunaan

2 Kebutuhan Rinci

1 Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem secara spesifik, yang mencakup antarmuka, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non-fungsional dari sistem yang akan dibangun.¹²

2.1 Kebutuhan Antarmuka

1 Sub Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka yang terdapat dalam sistem. Kebutuhan antarmuka dalam sistem terdiri dari antarmuka sistem, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka komunikasi. Secara detail, antarmuka sistem akan dijelaskan dalam subbab berikut.

2.1.1 Antarmuka Sistem

Aplikasi ini dikembangkan dalam bentuk *website*. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun.

2.1.2 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian aplikasi berbasis web untuk Bank Sampah Tarhilala ini adalah GUI (*Graphical User Interface*) Web. Antarmuka dalam web ini akan berinteraksi dengan pengguna yang pastinya akan membutuhkan perangkat keras yang dapat untuk *input* atau masukan pengguna yang akan diproses untuk menghasilkan *output* atau keluaran yang dibutuhkan/diharapkan oleh pengguna itu sendiri. Adapun perangkat yang digunakan ialah:

1 Monitor

Monitor digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan *output* proses yang dilakukan.

2 Keyboard

25 Keyboard digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem.

3 Mouse

Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai *pointer* kurSOR di layar monitor).

Tampilan layar atau *user interface* pada website terlampir pada gambar dibawah sebagai berikut.

2.1.2.1 24 Tampilan Halaman Login



Login

Email

Password

Remember Me

[Lupa Password ?](#)

[Login](#)

Don't have an account? [Create One](#)

Gambar 28 Tampilan Halaman Login

2.1.2.2 18 Tampilan Halaman Beranda



HI TEMAN TARIHLALA

Yuk, mari kita bergabung untuk menabung sampah di bank sampah! Dengan menabung sampah, kita bisa membantu mengurangi jumlah sampah di lingkungan sekitar kita dan memberikan kontribusi positif bagi lingkungan serta bumi yang kita tempati.

Dengan menabung sampah, kita dapat membantu mendorong pengelolaan sampah yang lebih efektif dan berkelanjutan, sehingga sampah-sampah yang seharusnya berakhir di tempat pembuangan akhir dapat diolah menjadi bahan baku yang berguna untuk industri lainnya. Jadi, mari kita bersama-sama menjadi bagian dari solusi untuk mengatasi masalah sampah dan menjaga lingkungan kita agar tetap bersih dan sehat. Ayo, mulai menabung sampah di bank sampah sekarang juga!



3R
REDUCE, REUSE, & RECYCLE



REDUCE

mengurangi jumlah limbah yang dihasilkan dengan mengurangi penggunaan sumber daya alam dan bahan-bahan yang tidak dapat didaur ulang.



REUSE

menggunakan kembali barang atau bahan yang masih bisa digunakan, bukan membuangnya setelah satu kali pemakaian.



RECYCLE

mengubah sampah menjadi produk baru. Daur ulang adalah cara penting untuk menghemat sumber daya alam dan mengurangi polusi.

SAMPAH ?

Jenis - Jenis Sampah

Sampah organik

Sampah plastik

Sampah kaca

Sampah kertas

Sampah logam

Sampah elektronik

Mekanisme Bank Sampah

1. Memilah sampah

Pisahkan sampah yang dapat didaur ulang dari sampah yang tidak dapat didaur ulang. Misalnya, pisahkan sampah organik, sampah plastik, sampah kertas, sampah logam, dan sebagainya.

2. Membersihkan Sampah

Sebelum mengirim sampah ke bank sampah, pastikan untuk membersihkannya terlebih dahulu, terutama untuk sampah organik yang mudah membusuk.

3. Memilah Berdasarkan Jenis

Setelah membersihkan sampah, pisahkan lagi berdasarkan jenisnya. Misalnya, pisahkan botol plastik dari kantong plastik. Hal ini juga akan memudahkan proses daur ulang sampah.

4. Mengompres Sampah

Jika memungkinkan, sebaiknya mengompres sampah terlebih dahulu agar ukuran sampah menjadi lebih kecil dan mudah untuk ditransportasi karena sampah yang sudah dikompres akan meminimalkan kemungkinan tumpahan dan kebocoran saat diangkut.

5. Menghubungi Bank Sampah

Sebelum mengirim sampah ke bank sampah, pastikan untuk menghubungi pihak bank sampah terlebih dahulu. Hal ini penting untuk mengetahui jenis sampah yang diterima dan jam operasionalnya agar proses pengiriman sampah berjalan dengan lancar.

6. Pemberian insentif

Setelah sampah diterima oleh pihak bank sampah maka sampah akan ditimbang dan dicatat, setelah itu akan diberikan insentif berupa uang atau hadiah sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka dalam program pengelolaan sampah yang baik.

Gambar 29 Tampilan Halaman Beranda

2.1.2.3 Tampilan Halaman Mengelola Data Sampah



Log Catatan Sampah

Cetak Sampah Masuk

Tipe Sampah	Jumlah	Waktu data masuk	Waktu terakhir edit	Aksi
Sampah Plastik	1001 kg	2023-05-02 07:59:01	2023-05-02 07:59:01	<button>Detail</button> <button>Edit</button> <button>Hapus</button>
Sampah Plastik	1800 kg	2023-05-05 10:24:07	2023-05-06 15:54:27	<button>Detail</button> <button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 30 Tampilan Halaman Mengelola Data Sampah

2.1.2.4 Tampilan Halaman Saldo bagi Nasabah



Gambar 31 Tampilan Halaman Melihat Saldo bagi Nasabah

2.1.2.5 Tampilan Halaman Blog

The screenshot shows the TARHILALA blog homepage. At the top, there is a dark green header bar with the site name "TARHILALA" on the left and navigation links for "Home", "Informasi", "Blog", "Pelayanan", and "Logout" on the right. Below the header, a light orange banner displays the text "Daftar Cerita Kami". A search bar with a magnifying glass icon and the word "Search" is located in the upper right corner of the main content area. The main content area contains three blog post cards, each featuring a large gray placeholder image labeled "Picture" diagonally, followed by the post title and author information.

Post Title	Author
Masyarakat Sigumpar bergotong royong untuk menyambut hari kemerdekaan indonesia	Oleh : Sunshine
Toba Pulp Lestari Menyumbangkan Tong sampah untuk digunakan di Pinggir jalan daerah balige	Oleh : Sunshine
Kebersihan Lingkungan daerah toba meningkat	Oleh : Sunshine

TARHILALA
BANK Sampah TOBA

CONTACT US
JL Lintas Balige - Siantar
Desa Tambunan, Lumban Pea
Phone: +15589 55488 55
Email: TARHILALA@gmail.com

© Copyright TARHILALA. All Rights Reserved
Designed by TARHILALA

Gambar 32 Tampilan Halaman Blog

2.1.2.6

4 Tampilan Halaman Mengelola Blog

The screenshot shows a dark-themed web application interface. At the top, there's a navigation bar with the brand name 'TARHILALA' on the left and links for 'Pengelolaan Sampah', 'Nasabah Anda', 'Blog', 'Profil Anda', and 'Logout' on the right. A small blue circular badge with the number '4' is positioned above the title. The main content area has a light background. It features a header 'Daftar blog' and a table with one row of data. The table columns are 'Judul Blog', 'Kategori', 'Tanggal Unggah', and 'Aksi'. The data row shows 'turkeyturkey' under 'Judul Blog', 'instagram' under 'Kategori', '2023-05-02 07:59:01' under 'Tanggal Unggah', and three buttons under 'Aksi' labeled 'Detail', 'Edit', and 'Hapus'.

Gambar 33 Tampilan Halaman Mengelola Blog

2.1.2.7

Tampilan Halaman Kategori Blog

The screenshot shows a light-colored web application interface. At the top, there's a navigation bar with the brand name 'TARHILALA' on the left and links for 'Home', 'Informasi', 'Blog', 'Pelayanan', and 'Logout' on the right. Below the navigation is a search bar with a placeholder 'Mau mencari cerita dari siapa hari ini?'. Underneath the search bar are two large rectangular buttons: 'Olahraga' on the left and 'Teknologi' on the right. At the bottom of the page, there's a footer section containing the brand name 'TARHILALA', the text 'BANK Sampah TORA', and a 'CONTACT US' section with address, phone number, and email information. A copyright notice at the very bottom states '© Copyright TARHILALA. All Rights Reserved' and 'Designed by TARHILALA'.

Gambar 34 Tampilan Halaman Kategori Blog

4
2.1.2.8 Tampilan Halaman Mengelola Kategori Blog

The screenshot shows a dark-themed web application interface. At the top, there is a navigation bar with the brand name 'TARHILALA' on the left and links for 'Pengelolahan Sampah', 'Nasabah Anda', 'Blog', 'Profil Anda', and 'Logout' on the right. Below the navigation bar, the main content area has a title 'Daftar kategori blog' and a green button labeled 'Tambah Kategori Blog'. A table displays a single row of data:

Kategori	Aksi
turkeyturkey	Edit Hapus

Gambar 35 Tampilan Halaman Mengelola Kategori Blog

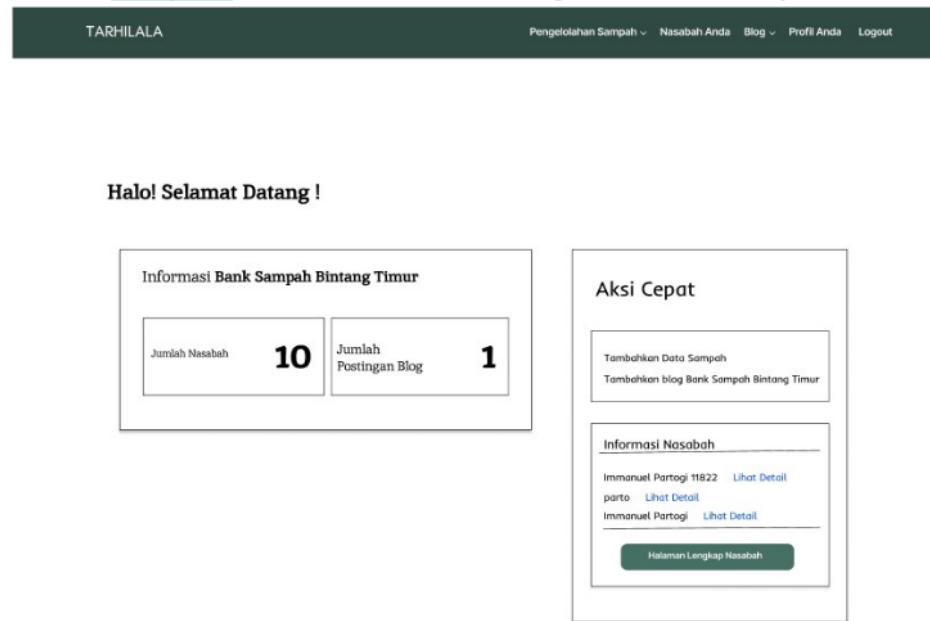
4
2.1.2.9 Tampilan Halaman Mengelola Kategori Sampah

The screenshot shows a dark-themed web application interface. At the top, there is a navigation bar with the brand name 'TARHILALA' on the left and links for 'Pengelolahan Sampah', 'Nasabah Anda', 'Blog', 'Profil Anda', and 'Logout' on the right. Below the navigation bar, the main content area has a title 'Daftar Kategori Sampah' and a green button labeled 'Tambahkan Kategori Sampah'. A table displays two rows of data:

Nama	Deskripsi	Aksi
Sampah Plastik	Sampah Plastik	Hapus Edit
Sampah Plastik	Sampah Plastik	Hapus Edit

Gambar 36 Tampilan Halaman Mengelola Kategori Sampah

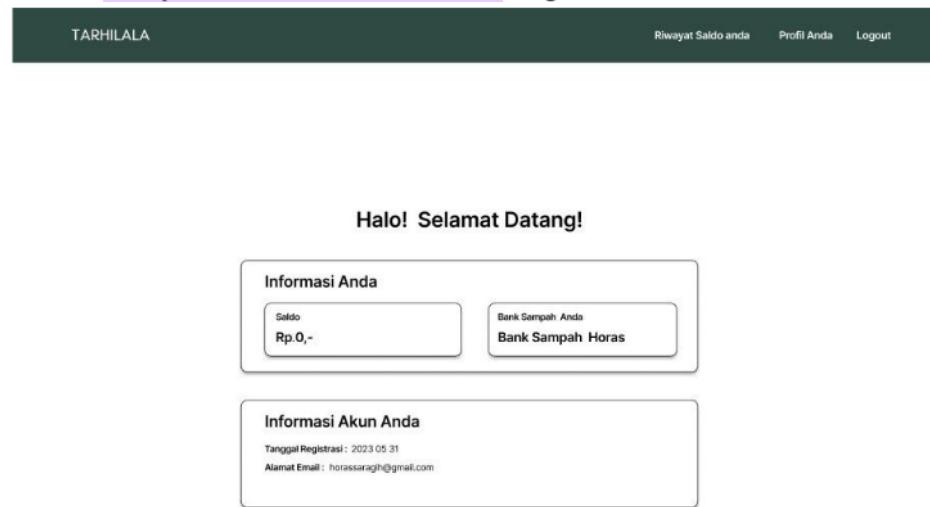
2.1.2.10 Tampilan Halaman Dashboard bagi Unit Bank Sampah



Gambar 37 Tampilan Halaman Dashboard bagi Unit Bank Sampah

27

2.1.2.11 Tampilan Halaman Dashboard bagi Nasabah



Gambar 38 Tampilan Halaman Dashboard bagi Nasabah

2.1.2.12 20 Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 39 Tampilan Halaman Dashboard Admin

2.1.2.13 Tampilan Halaman Daftar Nasabah bagi Unit Bank Sampah



Gambar 40 Tampilan Halaman Daftar Nasabah bagi Unit Bank Sampah

2.1.2.14 Tampilan Halaman Profil Autentikasi

The screenshot shows a dark-themed web application interface. At the top, a navigation bar includes links for Pengelolaan Sampah, Nasabah Anda, Blog, Profil Anda, and Logout. Below the bar, a header displays the text 'TARHILALA'. A horizontal menu bar contains Home, Profil Autentikasi, Data Profil, Kata Sandi, and Hapus Akun. The main content area is titled 'Informasi Profil Autentikasi' and contains a sub-instruction 'Silahkan mengubah informasi autentikasi anda disini...'. It features a form field labeled 'Email' with the value 'Sunshine@gmail.com' and a green 'Simpan' button.

Gambar 41 Tampilan Halaman Profil Autentikasi

2.1.2.15 Tampilan Halaman Log Catatan Sampah

The screenshot shows a dark-themed web application interface. At the top, a navigation bar includes links for Pengelolaan Sampah, Nasabah Anda, Blog, Profil Anda, and Logout. Below the bar, a header displays the text 'TARHILALA'. A horizontal menu bar contains Home, Profil Autentikasi, Data Profil, Kata Sandi, and Hapus Akun. The main content area is titled 'Log Catatan Sampah' and includes a 'Cari Sampah Masuk' button. Below the title is a table listing waste entries:

Tipe Sampah	Jumlah	Waktu data masuk	Waktu terakhir edit	Aksi
Sampah Plastik	1001 kg	2023-05-02 07:59:01	2023-05-02 07:59:01	Detail Edit Hapus
Sampah Plastik	1800 kg	2023-05-05 10:24:07	2023-05-06 15:54:27	Detail Edit Hapus

Gambar 42 Tampilan Halaman Log Catatan Sampah

2.1.2.16 Tampilan Halaman Reset Password

Atur Ulang Kata Sandi

Kami akan mengirimkan tautan untuk mengatur ulang kata sandi Anda

Email

New Password

Confirm Password

Reset Password

Gambar 43 Tampilan Halaman Reset Password

2.1.2.17 Tampilan Halaman Hapus Akun

TARHILALA

Riwayat Saldo anda Profil Anda Logout

Home Profil Autentikasi Data Profil Kata Sandi **Hapus Akun**

Hapus akun

Anda dapat menghapus akun anda disini

Hapus Akun

Gambar 44 Tampilan Halaman Hapus Akun

2.1.2.18 Tampilan Halaman Registrasi



Daftar

Email

Tipe Akun

Password Password Confirmation

I Agree with the terms and conditions

Register

Gambar 45 Tampilan Halaman Registrasi

2.1.2.19 Tampilan Halaman Lupa Kata Sandi

Lupa Kata Sandi Anda? Tidak ada masalah. Beri tahu kami alamat email Anda dan kami akan mengirimkan Anda email tetapan pengaturan ulang kata sandi yang memungkinkan Anda memilih yang baru.

Email

Forgot Password

Gambar 46 Tampilan Halaman Lupa Kata Sandi

8

2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras (*hardware interface*) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan lalu menghasilkan keluaran dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari *hardware interface* adalah menjalankan sistem atau *perangkat lunak (software)*.
Adapun perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat berinteraksi dengan sistem adalah *keyboard*, laptop/PC, dan *mouse*.

2.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi dari produk yang akan dibangun dapat digambarkan sebagai berikut:

- Untuk antarmuka komunikasi antara perangkat pengguna (*client web*) dan juga server akan menggunakan antarmuka protokol komunikasi Hypertext Protocol Secure atau HTTPS yang memiliki port 443.
- Sedangkan untuk antarmuka komunikasi antara server dengan basis data akan menggunakan komunikasi yang menggunakan port 3306
- Format pesan yang akan digunakan antara komputer klien dan server adalah kode HTML untuk menyampaikan pesan & format tampilan yang juga dibantu dengan CSS & JS untuk membuat tampilan halaman interaktif
- Kami akan menggunakan HTTPS untuk keamanan komunikasi antara server dan client. HTTPS memiliki fitur enkripsi secara default yang mencegah pihak ketiga untuk membaca pesan antara klien dan server.

2.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Ketika terjadi hal yang tidak diinginkan seperti banjir yang menyebabkan dokumen rusak, data dan informasi klinik tetap aman karena sudah menggunakan database yang dapat diakses dengan jaringan internet dan data tersimpan di framework yang aman, sehingga pengolahan data dan informasi klinik berjalan dengan efektif dan efisien.

2.2.1 Fungsi/Fitur-1

Fitur 1 dalam *website* ini adalah fungsi *login*

2.2.1.11 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh pengguna untuk dapat mengakses ke dalam *website*.

2.2.1.2 Kebutuhan Fungsional

1 Pada saat pengguna melakukan *login*, maka pengguna harus memasukkan *username* dan juga *password* dengan benar. Fungsi *login* merupakan salah satu langkah pertama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala.

2.2.1.3 11 Urutan Stimulus/Respon

1 Fungsi *login* digunakan oleh pengguna untuk mengakses ke dalam *website*. Tabel 8 merupakan *use case scenario login*.

Tabel 8. Use Case Scenario Login

<i>Use Case ID Number</i>	UC-01	
<i>Use Case Name</i>	Proses <i>Login</i>	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan user melakukan <i>login</i> pada sistem	
<i>Primary Actor</i>	Pengguna	
<i>Pre-condition</i>	Pengguna telah memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk masuk ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Pengguna berhasil melakukan <i>login</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
		2. Sistem memvalidasi data <i>login</i> user
		3. Sistem menemukan data lalu menampilkan halaman beranda
<i>Alternative flow of events</i>	16 Jika user salah memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> maka sistem akan menampilkan <i>invalid login</i>	

<i>Extension points</i>	-
-------------------------	---

2.2.2 Fungsi/Fitur 2

Fitur 2 dalam *website* ini adalah menambahkan data sampah

2.2.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambahkan data sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.2.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menambah data sampah digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi menambahkan data sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala yaitu jumlah data sampah yang bertambah di bank sampah.

2.2.2.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Tabel 9 merupakan *use case scenario* menambah data sampah.

1
Tabel 9. Use Case Scenario Menambah Data Sampah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-02	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambah Data Sampah	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan unit bank sampah dapat menambah data sampah melalui sistem	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil menambahkan data sampah ke dalam sistem	
2 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i> .	

		³ 2. Sistem menampilkan halaman dashboard.
	3. Unit bank sampah memilih menu “Pengelolaan Sampah”	
		4. Sistem menampilkan halaman pengelolaan sampah
	5. Unit bank sampah memilih menu “Data Sampah”	
	6. Unit bank sampah memilih tombol “Tambah”	
	7. Unit bank sampah memilih tombol “Tipe Sampah”	
		8. Sistem menampilkan halaman “Tipe Sampah”
	9. Unit bank sampah mengisi data sampah	
	10. Unit bank sampah memilih tombol “Catat”	
		11. Sistem menampilkan data sampah bertambah
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.3 Fungsi/Fitur 3

Fitur 3 dalam *website* ini adalah mengubah data sampah

2.2.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengubah data sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.3.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi mengubah data sampah digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi mengubah data sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala yaitu mengubah jumlah data sampah yang salah di bank sampah.

2.2.3.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Tabel 10 merupakan *use case scenario* menambah data sampah.

1
Tabel 10. Use Case Scenario Mengubah Data Sampah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-03	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengubah Data Sampah	
1 <i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menjelaskan dimana unit bank sampah dapat mengubah data sampah.	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah telah berhasil mengubah data sampah	
2 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i> .	
		3 2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> .
	3. Unit bank sampah memilih menu “Pengelolaan Sampah”	

		4. Sistem menampilkan halaman pengelolaan sampah
	5. Unit bank sampah memilih menu “Data Sampah”	
		6. Sistem menampilkan halaman data sampah
	7. Unit bank sampah memilih tombol “Edit”	
	8. Unit bank sampah memilih tombol “Tipe Sampah”	
		9. Sistem menampilkan halaman “Tipe Sampah”
	10. Unit bank sampah mengisi data sampah	
	11. Unit bank sampah memilih tombol “Ubah”	
		12. Sistem menampilkan data sampah bertambah
<i>Alternative flow of events</i>		-
<i>Extension points</i>		-

2.2.4 Fungsi/Fitur 4

Fitur 4 dalam website ini adalah menghapus data sampah

2.2.4.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus data sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.4.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menghapus data sampah digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi menghapus data sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.4.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Tabel 11 merupakan *use case scenario* menghapus data sampah.

1
Tabel 11. Use Case Scenario Menghapus Data Sampah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-04	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menghapus Data Sampah	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan Unit Bank Sampah dapat menghapus data sampah melalui sistem	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah telah berhasil menghapus data sampah	
<i>2. Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i> .	
		3. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> .
	3. Unit bank sampah memilih menu “Pengelolaan Sampah”	
		4. Sistem menampilkan halaman pengelolaan sampah
	5. Unit bank sampah memilih menu “Data	

	Sampah”	
		6. Sistem menampilkan menu data sampah
	7. Unit bank sampah memilih tombol “Hapus”	
		8. ¹ Sistem menampilkan bahwa data sampah berhasil dihapus
<i>Alternative flow of events</i>		-
<i>Extension points</i>		-

2.2.5 Fungsi/Fitur 5

Fitur 5 dalam *website* ini adalah melihat data sampah

2.2.5.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat data sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.5.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat data sampah digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi melihat data sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala ini untuk melihat data sampah secara detail.

2.2.5.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 12 merupakan *use case scenario* menghapus data sampah.

¹
Tabel 12. Use Case Scenario Melihat Data Sampah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-05
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Data Sampah
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan Unit Bank Sampah dapat melihat data sampah.

<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah <i>login</i> ke dalam sistem.	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah dapat melihat halaman data sampah	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Pengelolaan Sampah”	
		4. Menampilkan halaman pengelolaan sampah
	5. Unit bank sampah memilih menu “Data Sampah”	
	6. Unit bank sampah memilih menu “Detail”	
		7. Tampil halaman data sampah
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.6 Fungsi/Fitur 6

Fitur 6 dalam *website* ini adalah melihat blog

2.2.6.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat blog digunakan oleh pengguna

2.2.6.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat blog digunakan oleh pengguna. Fungsi melihat blog di *website* Bank Sampah Tarhilala ini berfungsi untuk melihat bisi blog secara detail.

2.2.6.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 13 merupakan *use case scenario* melihat blog.

[2]
Tabel 13. Use Case Scenario Melihat Blog

<i>Use Case ID Number</i>	UC-06	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Blog	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan pengguna ketika melihat blog	
<i>Primary Actor</i>	Pengguna	
<i>Pre-condition</i>	Pengguna mengunjungi halaman <i>homepage</i>	
<i>Post Condition</i>	Pengguna dapat melihat blog	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Pengguna memilih menu “Blog”	
		2. Sistem menampilkan halaman menu “Blog”
	3. Pengguna memilih salah satu blog	
		4. Sistem menampilkan halaman blog yang dipilih
<i>Alternative flow of events</i>	-	

<i>Extension points</i>	-
-------------------------	---

2.2.7 Fungsi/Fitur 7

Fitur 7 dalam *website* ini adalah mengubah blog

2.2.7.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengubah blog digunakan oleh unit bank sampah

2.2.7.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi mengubah blog digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi mengubah blog di *website* Bank Sampah Tarhilala ini berfungsi untuk mengubah blog.

2.2.7.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 14 merupakan *use case scenario* mengubah blog.

2
Tabel 14. Use Case Scenario Mengubah Blog

<i>Use Case ID Number</i>	UC-07	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengubah Blog	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan unit bank sampah ketika mengubah blog	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah dapat mengubah blog	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>

	3. Unit bank sampah memilih menu “Blog”	
	4. Sistem menampilkan halaman “Blog”	
	5. Unit bank sampah memilih salah satu blog	
	6. Sistem menampilkan blog yang dipilih	
	7. Unit bank sampah memilih tombol “Edit”	
	8. Unit bank sampah mengisi data blog	
	9. Unit bank sampah memilih tombol “Catat”	
	10. Sistem menampilkan halaman blog yang sudah tercatat	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.8 Fungsi/Fitur 8

Fitur 8 dalam *website* ini adalah menambahkan blog

2.2.8.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambahkan blog digunakan oleh unit bank sampah

2.2.8.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menambahkan blog digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menambahkan blog di *website* Bank Sampah Tarhilala ini berfungsi untuk menambahkan blog.

2.2.8.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 15 merupakan *use case scenario* menambahkan blog.

2
Tabel 15. Use Case Scenario Menambah Blog

<i>Use Case ID Number</i>	UC-08	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambahkan Blog	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan unit bank sampah dapat menambahkan blog	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	1 Unit bank sampah telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah dapat menambahkan blog	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		2. Sistem memvalidasi menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Blog”	
		4. Sistem menampilkan halaman blog
	5. Unit bank sampah memilih salah satu blog	
		6. Sistem menampilkan blog yang dipilih
	7. Unit bank sampah memilih tombol tambah blog	

		8. Sistem menampilkan form data blog
	9. Unit bank sampah mengisi data blog	
	10. Unit bank sampah memilih tombol “Catat”	
		11. Sistem menampilkan bahwa blog berhasil bertambah
<i>Alternative flow of events</i>		-
<i>Extension points</i>		-

2.2.9 Fungsi/Fitur 9

Fitur 9 dalam *website* ini adalah menghapus blog

2.2.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus blog digunakan oleh unit bank sampah

2.2.9.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menghapus blog digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menghapus blog di *website* Bank Sampah Tarhilala ini berfungsi untuk menghapus blog.

2.2.9.3 Urutan Stimulus/Respon

¹ Tabel 16 merupakan *use case scenario* menghapus blog.

²
Tabel 16. Use Case Scenario Menghapus Blog

<i>Use Case ID Number</i>	UC-09
<i>Use Case Name</i>	Proses Menghapus Blog

<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan unit bank sampah dapat menghapus blog</i>	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah dapat menghapus blog	
<i>Basic Flow of Event</i>	<p><i>Actor's Action</i></p> <p>1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i></p>	<p><i>System's Response</i></p> <p>2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i></p>
	<p>3. Unit bank sampah memilih salah satu blog yang ingin dihapus</p>	
	<p>4. Unit bank sampah memilih tombol Hapus</p>	
		<p>5. Sistem menampilkan halaman blog yang mana salah satu blog telah dihapus</p>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.10 Fungsi/Fitur 10

Fitur 10 dalam *website* ini adalah menambahkan saldo

2.2.10.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambahkan saldo digunakan oleh unit bank sampah

2.2.10.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menambahkan saldo digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menambahkan saldo di website Bank Sampah Tarhilala ini berfungsi untuk menambahkan saldo pada akun nasabah.

2.2.10.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 17 merupakan *use case scenario* menambahkan saldo.

2
Tabel 17. Use Case Scenario Menambahkan Saldo

<i>Use Case ID Number</i>	UC-10	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambahkan Saldo	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan unit bank sampah dapat menambahkan saldo	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah ¹ telah berhasil <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil menambahkan saldo	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		2. ¹ Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Daftar Nasabah”	
		4. Sistem menampilkan halaman daftar nasabah
	5. Unit bank sampah memilih menu “Deposit”	

		6. Sistem menampilkan halaman deposit
	7. Unit bank sampah mengisi jumlah saldo	
	8. Unit bank sampah memilih tombol “Catat”	
		9. Sistem menampilkan bahwa saldo berhasil ditambah
<i>Alternative flow of events</i>		-
<i>Extension points</i>		-

2.2.11 Fungsi/Fitur 11

Fitur 11 dalam *website* ini adalah menarik saldo

2.2.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menarik saldo digunakan oleh unit bank sampah

2.2.11.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menarik saldo digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menarik saldo di *website* Bank Sampah Tarhilala ini berfungsi untuk menarik saldo pada akun nasabah.

2.2.11.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 18. Use Case Scenario Menarik Saldo

<i>Use Case ID Number</i>	UC-11
<i>Use Case Name</i>	Proses Menarik Saldo
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> menggambarkan unit bank sampah dapat menarik saldo
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah

<i>Pre-condition</i>	1 Unit bank sampah telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil menarik saldo	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Daftar Nasabah”	
		4. Sistem menampilkan halaman daftar nasabah
	5. Unit bank sampah memilih menu “Tarik”	
		6. Sistem menampilkan halaman tarik saldo
	7. Unit bank sampah mengisi jumlah saldo yang ditarik	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.12 Fungsi/Fitur 12

Fitur 12 dalam website ini adalah melihat saldo nasabah bagi unit bank sampah

2.2.12.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat saldo nasabah bagi unit bank sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.12.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat saldo nasabah digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi melihat saldo di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.12.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Tabel 19 merupakan *use case scenario* melihat saldo

Tabel 19. Use Case Scenario Melihat Saldo bagi Unit bank sampah

2 <i>Use Case ID Number</i>	UC-12	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Saldo	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan unit bank sampah dapat melihat saldo nasabah secara detail	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	1 Unit bank sampah telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil melihat saldo	
2 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit b ₁₃ k sampah memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
		2. Sistem memvalidasi data <i>login</i> unit bank sampah

	3. Unit bank sampah memilih menu “Daftar nasabah”	
	4. Sistem menampilkan halaman daftar nasabah	
	5. Unit bank sampah memilih menu “Detail”	
	6. Sistem menampilkan halaman saldo nasabah	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.13 Fungsi/Fitur 13

Fitur 13 dalam *website* ini adalah melihat saldo bagi nasabah

2.2.13.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat saldo bagi nasabah digunakan oleh nasabah

2.2.13.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat saldo digunakan oleh nasabah untuk melihat saldo secara detail. Fungsi melihat saldo di *website* Bank Sampah Tarhilala ini berguna bagi nasabah untuk melihat jumlah saldo mereka secara detail.

2.2.13.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 20 merupakan *use case scenario* melihat saldo bagi nasabah.

1
Tabel 20. Use Case Scenario Melihat Saldo bagi Nasabah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-13
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Saldo bagi Nasabah

1 <i>Brief Description</i>	<i>Use case ini</i> menggambarkan ketika nasabah melihat jumlah saldo	
<i>Primary Actor</i>	Nasabah	
1 <i>Pre-condition</i>	Nasabah telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Nasabah telah berhasil melihat jumlah saldo	
5 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Nasabah memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
		2. Sistem memvalidasi data <i>login</i> nasabah
	3. Nasabah memilih menu “Saldo”	
		4. Sistem menampilkan halaman saldo
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.14 Fungsi/Fitur 14

Fitur 14 dalam *website* ini adalah melihat kategori blog bagi unit bank sampah

2.2.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori blog bagi unit bank sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.14.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat kategori blog digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi melihat kategori blog di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.14.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 21 merupakan *use case scenario* melihat kategori blog bagi unit bank sampah

Tabel 21. Use Case Scenario Melihat Kategori Blog bagi Unit Bank Sampah

2	Use Case ID Number	UC-014
	Use Case Name	Proses Melihat Kategori Blog bagi Unit Bank Sampah
	Brief Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika Unit Bank Sampah melihat kategori blog
	Primary Actor	Unit bank sampah
	Pre-condition	Unit bank sampah telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem
	Post Condition	Unit bank sampah berhasil melihat kategori blog
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>homepage</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>homepage</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Kategori Blog”	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori blog
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.15 Fungsi/Fitur 15

Fitur 15 dalam *website* ini adalah melihat kategori blog bagi pengguna

2.2.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori blog bagi pengguna digunakan oleh pengguna

2.2.15.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat kategori blog digunakan oleh pengguna. Fungsi melihat kategori blog di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.15.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Tabel 22 merupakan *use case scenario* melihat kategori blog bagi pengguna.

1
Tabel 22. Use Case Scenario Melihat Kategori Blog bagi Pengguna

2 <i>Use Case ID Number</i>	UC-015	
Use Case Name	Proses Melihat Kategori Blog bagi Pengguna	
1 <i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika pengguna melihat kategori blog	
Primary Actor	Pengguna	
1 <i>Pre-condition</i>	Pengguna telah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Pengguna berhasil melihat kategori blog	
2 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Pengguna mengunjungi halaman <i>homepage</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>homepage</i>

	1 3. Pengguna memilih menu “Blog”	
		4. Sistem menampilkan menu “Blog”
	5. Pengguna memilih menu “Kategori Blog”	
		6. Sistem menampilkan menu “Kategori Blog”
Alternative flow of events		-
Extension points		-

2.2.16 Fungsi/Fitur 16

Fitur 16 dalam *website* ini adalah menambah kategori blog

2.2.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah kategori blog bagi unit bank sampah digunakan oleh unit bank sampah.

2.2.16.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menambahkan kategori blog digunakan oleh Unit Bank Sampah. Fungsi menambahkan kategori blog di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.16.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 23 merupakan *use case scenario* menambahkan kategori blog.

1
Tabel 23. Use Case Scenario Menambah Kategori Blog

Use Case ID Number	UC-16
Use Case Name	Proses Menambah Kategori Blog
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan ketika unit bank sampah menambahkan kategori blog

<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah telah berhasil login ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah telah berhasil menambah kategori blog	
2 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		3. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Kategori Blog”	
		4. Sistem menampilkan halaman “Kategori Blog”
	5. Unit bank sampah memilih menu “Tambah Kategori”	
		6. Sistem menampilkan halaman tambah kategori blog
	7. Unit bank sampah mengisi kategori blog	
	8. Unit bank sampah memilih tombol “Submit Kategori”	
		9. Sistem menampilkan bahwa kategori blog berhasil ditambah
<i>Alternative flow of events</i>	-	

<i>Extension points</i>	-
-------------------------	---

2.2.17 Fungsi/Fitur 17

Fitur 17 dalam *website* ini adalah mengubah kategori blog

2.2.17.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengubah kategori blog digunakan oleh unit bank sampah

2.2.17.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi mengubah kategori blog digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi mengubah kategori blog di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.17.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 24 merupakan *use case scenario* mengubah kategori blog.

²
Tabel 24. Use Case Scenario Mengubah Kategori Blog

<i>Use Case ID Number</i>	UC-17	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengubah Kategori Blog	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan ketika unit bank sampah mengubah kategori blog	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah berhasil login ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil mengubah kategori blog	
² <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		³ 2. Sistem menampilkan halaman

		<i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Kategori Blog”	
	4. Sistem menampilkan halaman kategori blog	
	5. Unit bank sampah memilih tombol “Edit”	
	6. Sistem menampilkan data kategori blog	
	7. Unit bank sampah mengisi kategori blog	
	8. Unit bank sampah memilih tombol “Submit Kategori”	
	9. Sistem menampilkan bahwa kategori blog berhasil diubah	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.18 Fungsi/Fitur 18

Fitur 18 dalam *website* ini adalah menghapus kategori blog

2.2.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus kategori blog digunakan oleh unit bank sampah

2.2.18.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menghapus kategori blog digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menghapus kategori blog di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.18.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 25 merupakan *use case scenario* menghapus kategori blog.

Tabel 25. Use Case Scenario Menghapus Kategori Blog

<i>Use Case ID Number</i>	UC-018	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menghapus Kategori Blog	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan ketika Unit Bank Sampah menghapus kategori blog	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil menghapus kategori blog	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		7. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Kategori Blog”	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori blog
	5. Unit bank sampah memilih tombol “Hapus”	
		6. Sistem menampilkan bahwa kategori blog berhasil dihapus

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

2.2.19 Fungsi/Fitur 19

Fitur 19 dalam *website* ini adalah menambah kategori sampah

2.2.19.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah kategori sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.19.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menambah kategori sampah digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menambah kategori sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.19.3 Urutan Stimulus/Respon

¹ Tabel 26 merupakan *use case scenario* menambah kategori sampah.

Tabel 26. Use Case Scenario Menambah Kategori Sampah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-19	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambahkan Kategori Sampah	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika unit bank sampah menambahkan kategori sampah	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil menambahkan kategori sampah	
² <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
	3. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
	3. Unit bank sampah memilih menu “Daftar Kategori Sampah”	
	4. Sistem menampilkan halaman daftar kategori sampah.	
	5. Unit bank sampah memilih tombol “Tambah”	
	9. Sistem menampilkan form data kategori sampah	
	7. Unit bank sampah mengisi data kategori sampah.	
	8. Sistem memeriksa data yang baru ditambahkan	
	9. Unit bank sampah memilih tombol “Catat”	
	10. Sistem menampilkan kategori sampah berhasil ditambahkan	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.20 Fungsi/Fitur 20

Fitur 20 dalam *website* ini adalah mengubah kategori sampah

2.2.20.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengubah kategori sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.20.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi mengubah kategori sampah digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi mengubah kategori sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.20.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 27 merupakan *use case scenario* mengubah kategori sampah.

Tabel 27. Use Case Scenario Mengubah Kategori Sampah

<i>Use Case Name</i>	Proses Mengubah Kategori Sampah	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika Unit Bank Sampah mengubah kategori sampah	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil mengubah data kategori sampah	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Daftar Kategori Sampah”	

		4. Sistem menampilkan menu daftar kategori sampah
	9. Unit bank sampah memilih tombol “Edit”	
		6. Sistem menampilkan form data kategori sampah
	7. Unit bank sampah mengisi data edit kategori sampah	
	8. Unit bank sampah memilih tombol “Catat”	
		9. Sistem menampilkan data yang sudah diubah
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.21 Fungsi/Fitur 21

Fitur 21 dalam *website* ini adalah menghapus kategori sampah

2.2.21.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus kategori sampah digunakan oleh unit bank sampah

2.2.21.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi menghapus kategori sampah digunakan oleh unit bank sampah. Fungsi menghapus kategori sampah di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.21.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 28 merupakan *use case scenario* menghapus kategori sampah.

1
Tabel 28. Use Case Scenario Menghapus Kategori Sampah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-21	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menghapus Kategori Sampah	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> menggambarkan proses ketika unit bank sampah menghapus kategori sampah.	
<i>Primary Actor</i>	Unit bank sampah	
<i>Pre-condition</i>	Unit bank sampah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem. 1	
<i>Post Condition</i>	Unit bank sampah berhasil menghapus data kategori sampah 2	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Unit bank sampah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		2. Sistem mengunjungi halaman <i>dashboard</i>
	3. Unit bank sampah memilih menu “Daftar Kategori Sampah”	
		4. Sistem menampilkan menu <i>daftar</i> kategori sampah
	5. Unit bank sampah memilih tombol “Hapus”	
		6. Sistem menampilkan menu kategori sampah dengan salah satu data yang telah berhasil dihapus.
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.22 Fungsi/Fitur 22

Fitur 22 dalam *website* ini adalah melihat riwayat saldo bagi nasabah

2.2.22.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat saldo bagi nasabah digunakan oleh nasabah

2.2.22.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi melihat sejarah saldo digunakan oleh nasabah. Fungsi melihat sejarah saldo di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.22.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Tabel 29 merupakan *use case scenario* melihat *riwayat saldo*.

Tabel 29. Use Case Scenario Melihat Riwayat Saldo bagi Nasabah

<i>Use Case ID Number</i>	UC-022	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Riwayat Saldo	
2 <i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika Nasabah melihat riwayat saldo pada akun nasabah	
<i>Primary Actor</i>	Nasabah	
1 <i>Pre-condition</i>	Nasabah berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
Post Condition	Nasabah berhasil melihat riwayat saldo pada akun nasabah	
2 <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Nasabah mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	

		³ 2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. Nasabah memilih menu “Riwayat Saldo”	
		4. Sistem menampilkan halaman riwayat saldo nasabah
<i>Alternative flow of events</i>		-
<i>Extension points</i>		-

2.2.23 Fungsi/Fitur 23

Fitur 23 dalam *website* ini adalah melihat riwayat saldo bagi nasabah

2.2.23.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi verifikasi akun pengguna digunakan oleh admin

2.2.23.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi ini untuk memverifikasi akun pengguna oleh admin. Fungsi memverifikasi akun pengguna di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.23.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 30 merupakan *use case scenario* memverifikasi akun pengguna.

Tabel 30. Use Case Scenario Memverifikasi Akun Pengguna

² <i>Use Case ID Number</i>	UC-023
<i>Use Case Name</i>	Proses Verifikasi Akun Pengguna
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika admin melakukan verifikasi pada akun pengguna
<i>Primary Actor</i>	Admin

<i>Pre-condition</i>	Admin mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil memverifikasi akun pengguna	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
		1. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Admin memilih tipe akun pengguna	
	4. Admin memilih menu 'Aktifkan'	
		5. Sistem menampilkan akun pengguna yang telah di verifikasi
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.24 Fungsi/Fitur 24

Fitur 24 dalam *website* ini adalah melihat akun aktif

2.2.24.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat akun aktif digunakan oleh admin

2.2.24.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi ini untuk melihat akun aktif oleh admin. Fungsi melihat akun aktif di *website* Bank Sampah Tarhilala.

2.2.24.3 ① Urutan Stimulus/Respon

Tabel 31 merupakan *use case scenario* melihat akun aktif.

2
Tabel 31. Use Case Scenario Melihat Akun Aktif

<i>Use Case ID Number</i>	UC-024	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Akun Aktif	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika admin ingin melihat akun yang sudah aktif secara aktif	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin mengunjungi halaman <i>dashboard</i>	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil melihat akun aktif	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih tipe pengguna	
		2. Sistem menampilkan halaman daftar dari tipe akun yang dipilih
	3. Admin memilih akun yang sudah aktif	
	22 4. Admin memilih tombol “Detail”	
		5. Sistem menampilkan data akun yang sudah aktif secara detail
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.25 Fungsi/Fitur 25

Fitur 25 dalam website ini adalah *logout*

2.2.25.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *logout* digunakan oleh pengguna untuk dapat keluar dari website.

2.2.25.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi *logout* oleh pengguna. Fungsi *logout* digunakan oleh pengguna untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam website.

2.2.25.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 32 merupakan *use case scenario logout*.

²
Tabel 32. Use Case Scenario Logout

<i>Use Case ID Number</i>	UC-025	
<i>Use Case Name</i>	Proses <i>Logout</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika pengguna ingin <i>logout</i> dari website	
<i>Primary Actor</i>	Pengguna	
<i>Pre-condition</i>	Pengguna berhasil <i>login</i> ke dalam sistem	
<i>Post Condition</i>	Pengguna berhasil melihat <i>logout</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Pengguna mengunjungi <i>dashboard</i>	
		1. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. Pengguna memilih tombol <i>logout</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

2.2.26 Fungsi/Fitur 26

Fitur 26 dalam website ini adalah registrasi

2.2.26.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh pengguna untuk dapat memiliki akun sebagai nasabah atau bank sampah

2.2.26.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi registrasi oleh pengguna. Fungsi registrasi digunakan oleh pengguna untuk dapat memiliki akun sebagai nasabah atau bank sampah

2.2.26.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 33 merupakan *use case scenario* registrasi.

²
Tabel 33. Use Case Scenario Registrasi

<i>Use Case ID Number</i>	UC-26	
<i>Use Case Name</i>	Proses Registrasi	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan ketika pengguna ingin memiliki akun	
<i>Primary Actor</i>	Pengguna	
<i>Pre-condition</i>	Pengguna berhasil mengunjungi halaman <i>homepage</i>	
<i>Post Condition</i>	Pengguna berhasil melakukan register	
² <i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Pengguna mengunjungi <i>homepage</i>	

		2. Sistem menampilkan halaman homepage
	3. Pengguna memilih tombol "Daftar"	
		4. Sistem menampilkan halaman daftar
	5. Pengguna mengisi data daftar	
	6. Pengguna memilih tombol "Register"	
		7. Sistem menampilkan halaman menunggu verifikasi akun
<i>Alternative flow of events</i>		-
<i>Extension points</i>		-

2.3 Kebutuhan Non Fungsional

Berikut adalah *non-functional requirement* pada Aplikasi Berbasis Website Penyetoran Sampah di Bank Sampah Tarhilala.

1
Tabel 32 Kebutuhan Non Fungsional

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-01	Availability	Sistem dapat diakses dan digunakan oleh <i>user</i> yang telah terdaftar memiliki akun. Sistem ini juga dapat diakses kapan saja saat dibutuhkan.

NF-02	<i>Reliability</i>	Sistem dapat gagal diakses jika koneksi internet pengguna tidak ada atau jika koneksi yang digunakan pengguna tidak stabil.
NF-03	<i>Ergonomics</i>	Sistem ini dapat digunakan oleh pengguna dengan aman dan nyaman.
NF-04	<i>Portability</i>	Sistem ini dapat digunakan di <i>platform</i> mana saja. Sistem juga dapat diakses di laptop ataupun HP, sistem dapat menyesuaikan layar untuk mengakses sistem.
NF-05	<i>Security</i>	Aspek keamanan yang dipakai adalah berupa <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimiliki unit bank sampah.
NF-06	<i>Response Time</i>	Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam waktu 10 detik.
NF-07	Bahasa Komunikasi	Semua tanya jawab harus menggunakan bahasa Indonesia.

2.3.1 Kebutuhan akan Performansi

Performansi perancangan program pada Aplikasi Berbasis *Website* Penyetoran Sampah di Bank Sampah Tarhilala yang diharapkan adalah dapat berjalan pada sistem atau *platform* apapun yang mendukung sistem informasi berbasis *website*

2.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan

Kebutuhan non-fungsional pada bagian keselamatan, yang diperlukan oleh *website* adalah sebagai berikut:

1. *Website* akan menampilkan informasi yang dapat dengan mudah diakses dan dipahami oleh pengguna 10

2.3.3 Kebutuhan akan Keamanan

Untuk keamanan dan privasi dari sistem, perangkat harus menggunakan aplikasi antivirus sehingga perangkat terhindar dari virus. Ini bertujuan untuk menghindari kerusakan data yang ada pada sistem

2.3.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Kebutuhan kualitas lain yang terdapat dalam sistem adalah adanya kemudahan dan kenyamanan untuk menggunakan sistem

2.3.5 Aturan Kebutuhan Operasional

Kebutuhan pada bagian operasional yang diperlukan dalam sistem adalah sebagai berikut:

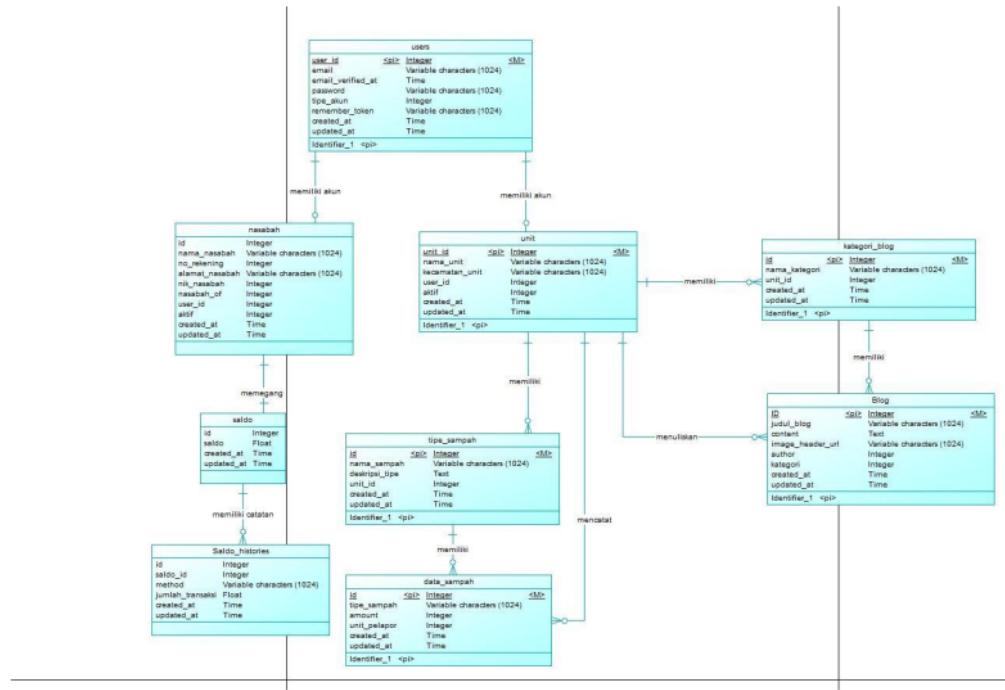
1. Aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala ini dapat diakses melalui komputer, laptop, ataupun *handphone*.
2. Unit bank sampah dapat mengelola secara keseluruhan
3. *Username* dan *password* harus dimasukkan secara benar supaya *user* dapat melakukan *login* untuk menggunakan semua fitur

3 Kebutuhan Lain

Adapun kebutuhan lain yang diperlukan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala adalah sebagai berikut

3.1 Entity Relationship Diagram

Gambar 47 merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk membangun aplikasi berbasis *website* penyetoran sampah di Bank Sampah Tarhilala



Gambar 47 Entity Relationship Diagram Aplikasi Berbasis Website Penyetoran Sampah di Bank Sampah Tarhilala

4 Lampiran A: Glossary

Bab lampiran ini menjelaskan *glossary* atau kata-kata sulit yang ada dalam dokumen.

Current system : Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh user dalam

Developer : Orang yang bertugas merancang dan membangun struktur dan tampilan sistem

User : Orang yang ¹⁰ dapat mengakses dan menggunakan sistem yang akan dibangun

Software : ¹⁵ Perangkat lunak berisi data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu

Client : Orang yang akan menggunakan layanan sistem saat telah dikembangkan.

Requirement : Kondisi yang harus dipenuhi oleh sistem terhadap hasil pengumpulan kebutuhan dari client

Admin : Orang yang ³ bertugas untuk melakukan pengontrolan terhadap sistem agar dapat berjalan dengan baik

Fitur : Menu yang terdapat dalam sistem

SRS_PA1-KEL-03_bag 2

ORIGINALITY REPORT

17% SIMILARITY INDEX **17%** INTERNET SOURCES **1%** PUBLICATIONS **%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ub.ac.id Internet Source	6%
2	www.coursehero.com Internet Source	5%
3	widuri.raharja.info Internet Source	2%
4	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
5	greenbay.usc.edu Internet Source	<1 %
6	123dok.com Internet Source	<1 %
7	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
8	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
9	www.researchgate.net Internet Source	<1 %

10	es.scribd.com Internet Source	<1 %
11	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
12	eprints.mdp.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.inewsstars.com Internet Source	<1 %
16	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
17	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
18	Astria Hijriani, Inas Firhan Aziz, Ossy Dwi Endah Wulansari. "ANALISA PENCAPAIAN PROGRAM KAMPUNG KB DI KABUPATEN LAMPUNG SELATAN DENGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS", Jurnal Pepadun, 2022 Publication	<1 %
19	id.123dok.com Internet Source	<1 %

- 20 jurnal.dharmawangsa.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 21 moam.info <1 %
Internet Source
-
- 22 Leona Miranti, Dicki Prayudi, Rusda Wajhillah, <1 %
Rusli Nugraha. "Sistem Informasi Akuntansi
Retur Penjualan Berbasis Web Di Butik Home
Fashion Sukabumi.", JUSTIKA : Jurnal Sistem
Informasi Akuntansi, 2021
Publication
-
- 23 repository.uin-suska.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 24 repository.uncp.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 25 www.wealthbisnis.blogspot.com <1 %
Internet Source
-
- 26 online-journal.unja.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 27 Haidar Fakhri, Odi Nurdianwan, Kaslani Kaslani, <1 %
Edi Wahyudin, Nining Rahaningsih. "Rancang
Bangun Sistem Ujian Online SMP Berbasis
Website dengan Menggunakan Metode SDLC
pada SMPN 6 Kota Cirebon", INTERNAL
(Information System Journal), 2022
Publication

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off