

BAB 4

ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

4.1 BUSINESS FLOW

Diawali dengan *customer* masuk pada website Trash.In dan melihat tampilan beranda dari website Trash.In. Dalam halaman beranda Trash.In, *customer* dapat melihat informasi umum tentang Trash.In, layanan yang tersedia, dan berbagai menu yang tersedia pada bagian atas website. Sebelum *customer* dapat menggunakan layanan yang tersedia, *customer* diwajibkan untuk login atau registrasi akunnya terlebih dahulu jika belum pernah melakukan registrasi akun. Data dan informasi yang harus diisi oleh *customer* saat melakukan registrasi seperti nama lengkap, email, nomor telepon, tanggal lahir, *password*. Informasi yang diminta tersebut adalah data paling dasar untuk menjadi member pada website Trash.In. Nantinya *customer* akan diminta data informasi lainya saat melakukan transaksi atau kegiatan pada website. Data tersebut nantinya akan disimpan pada *database* sehingga sistem secara langsung akan mengambil data tersebut saat diperlukan.

Setelah *customer* melakukan registrasi, sistem akan meminta verifikasi mengenai nomor telepon yang didaftarkan *customer*, untuk memastikan bahwa nomor telepon yang didaftarkan adalah milik *customer* tersebut. Setelah melakukan verifikasi maka sistem akan secara otomatis melakukan *login* untuk akun yang telah didaftarkan. Pada tampilan awal website *customer* dapat melihat menu yang tersedia yaitu, tentang kami, layanan, *challenge*, *e-wallet*, *history*, dan *profile*. Pada menu layanan terdapat 4 fitur utama yaitu, *Pick.In*, *Drop.In*, *Event.In* dan *Buy.In*.

Jika *customer* memilih layanan *Pick.In* (sampah dijemput oleh petugas ke lokasi) makanya tampilan website akan masuk pada menu *Pick.In*. Customer diminta

untuk mengisi informasi tambahan sebelum bisa melakukan *booking* penjemputan sampah seperti alamat lengkap, jenis dan total berat sampah. Setelah itu *customer* akan bisa memilih button “*Request Pickup*” dan menunggu sistem mencari petugas sampah terdekat. Sistem akan meng-update setiap notifikasi dari mulai mendapatkan petugas sampah, petugas dalam perjalanan, dan petugas sampah sampai di lokasi. Sampah akan ditimbang kembali oleh petugas dilokasi *customer* dan petugas akan membawa sampah tersebut kepada drop point terdekat. *Customer* akan mendapatkan notifikasi jika dana hasil penjualan sampah sudah masuk pada *E-Wallet*, dan transaksi fitur *Pick.In* telah selesai.

Jika customer memilih layanan Drop.In maka tampilan website akan masuk pada menu Drop.In. *Customer* akan diminta memasukan informasi pendukung yaitu Kota dimana lokasi *customer* berada dan jenis dan total berat sampah. Setelah semua data terisi dengan benar *customer* dapat memilih button “*Request Drop Point*” dan sistem akan mencari *Drop Point* terdekat dari *customer* dan memberikan informasi tentang lokasi *Drop Point* tersebut. Selanjutnya *customer* diminta untuk mengantarkan sendiri sampah yang telah *customer* input dan nantinya di lokasi sampah tersebut akan ditimbang kembali oleh petugas yang berada pada Drop Point. Jika sampah telah diterima maka *customer* akan mendapatkan notifikasi bahwa dana hasil penjualan sampah sudah masuk pada *E-Wallet*, dan transaksi fitur *Drop.In* telah selesai.

Layanan ke 3 yaitu Event.In, pada layanan ini *customer* akan ditujukan pada menu Event.In dimana customer akan diberikan informasi tentang event apa saja yang dapat didaftarkan pada layanan ini. Informasi yang dibutuhkan dari *customer* adalah nama acara, jenis acara, lokasi acara, nama penanggung jawab, nomor telepon penanggung jawab dan mengupload berkas pendukung seperti Proposal acara atau Brosur. Setelah semua informasi diberikan *customer* dapat

memilih button “*Request Event*” dan sistem akan mengirimkan notifikasi jika acara yang didaftarkan sudah mendapatkan *approval* dari admin Trash.In. Nantinya saat event tersebut berjalan akan ada petugas sampah yang datang untuk ikut serta membantu dan mengumpulkan sampah yang ada pada wilayah event tersebut. Nantinya jika event sudah selesai total sampah akan ditimbang dan *customer* dapat memilih button “*End Event*” lalu dana hasil penjualan sampah tersebut akan masuk pada akun e-wallet yang mendaftarkan event.

Layanan terakhir adalah Buy.In, jika ada customer yang membutuhkan jenis sampah tertentu maka *customer* dapat memilih layanan ini. Pertama *customer* akan masuk pada menu Buy.In dan memilih jenis sampah apa yang *customer* butuhkan. Setelah memilih jenis sampah *customer* dapat memasukan *quantity* sampah yang dibutuhkan dan memasukan produk tersebut pada keranjang, selanjutnya *customer* akan masuk pada menu keranjang dan memilih Antar (diantar oleh petugas) atau Ambil (*customer* mengambil pada lokasi yang diberikan). Jika *customer* memilih “Antar” maka *customer* diminta untuk memilih alamat tujuan kemana sampah tersebut akan diantar oleh petugas dan *customer* dapat melihat total harga dari sampah tersebut dan juga ongkos pengirimannya. Selanjutnya *customer* dapat melakukan pembayaran dengan metode yang tersedia seperti menggunakan dana pada *E-Wallet* Trash.In, *Virtual Account* Bank, atau E-Wallet lain yang tersedia. Sistem akan mengirimkan notifikasi jika barang sudah siap diantar, petugas dalam perjalanan, petugas telah sampai lokasi dan barang telah diterima. Jika *customer* memilih “Ambil” maka sama dengan “Antar” untuk melakukan pembayaran terlebih dahulu lalu setelah itu sistem akan memberikan notifikasi tentang lokasi pengambilan sampah terdekat dengan lokasi customer.

Pada menu *Challenge* customer dapat melihat tantangan atau misi yang sedang berjalan dan masih tersedia pada website. Tantangan atau misi itu masih seputar

dengan penjualan sampah sebagai contohnya, customer diminta untuk menjual sampah botol plastik sebanyak 15 Kg dalam 1 bulan. Jika *customer* berhasil menyelesaikan tantangan atau misi tersebut maka *customer* akan mendapatkan hadiah atau promo lainnya. *Customer* dapat memilih untuk menerima atau tidak tantangan yang sedang tersedia dengan cara memilih button “Accept” dan secara otomatis sistem akan melakukan kumulasi pada menu challenge setiap *customer* melakukan transaksi.

Untuk menu E-Wallet customer dapat melihat dana yang ada pada E-wallet nya dan tersedia button “Withdraw” untuk *customer* yang ingin melakukan penarikan dana, terdapat berbagai pilihan penarikan yaitu transfer bank atau e-wallet lain yang menjadi *partner* Trash.In. jika *customer* melakukan penarikan dana dengan metode transfer bank maka *customer* diminta mengisi data yaitu Bank tujuan, nomor rekening dan nominal yang ingin ditarik (dengan minimal Rp.50.000.-) setelah selesai mengisi informasi tersebut maka *customer* akan mendapatkan notifikasi dari sistem dan menunggu dana tersebut masuk pada nomor rekening yang telah didaftarkan sebelumnya. Jika *customer* memilih untuk di transfer pada E-wallet lain maka *customer* diminta untuk mengisi informasi E-wallet yang dituju yaitu nomor telepon dan nominal yang ingin dicairkan.

Pada menu lainnya seperti Tentang Kami *customer* dapat melihat informasi dan biodata *StartUp* Trash.In. pada menu ini juga tersedia layanan informasi tentang Email, Nomor telepon dan alamat dari kantor Trash.In. Pada menu *history* disini *customer* dapat melihat transaksi apa saja yang sudah pernah *customer* lakukan, status dari transaksi tersebut dan juga grafik sampah yang telah *customer* jual pada Trash.In. yang terakhir yaitu *Profile*, pada menu ini *customer* dapat melihat data diri yang telah *customer* input saat registrasi. Dan juga adanya pengaturan akun seperti ganti *password*, ganti nomor telepon, ganti bahasa dan *logout* pada menu *profile*.

Petugas sampah juga mempunyai tampilan website khusus untuk melihat layanan yang telah di order oleh *customer*. Setiap *customer* telah melakukan request, sistem akan mengirimkan notifikasi pada petugas terdekat dengan *customer*. Notifikasi tersebut berisikan *request booking* pengambilan sampah dari fitur Pick.In, pengantaran sampah dari fitur Buy.In dan bantuan langsung dari fitur Event.In. jika petugas menerima notifikasi Pengambilan sampah maka petugas dapat melihat detail informasi dari *customer* seperti nama *customer*, Nomor telepon, Jenis sampah, perkiraan berat, lokasi *customer* dan perkiraan harga sampah. Setelah petugas siap untuk menjemput sampah maka petugas harus memilih button “Ambil sampah” dan ketika sampai di lokasi mereka diminta memilih button “Sampai Tujuan”. Petugas akan menimbang kembali sampah yang diberikan oleh *customer* dan memasukan informasi tentang sampah yang diterima yaitu jenis dan berat sampah dan sistem akan secara otomatis mengakumulasikan total harga yang harus diberikan oleh Trash.In kepada customer pada menu Detail Order Pick.In. setelah selesai petugas akan diminta untuk memilih button “Pick.In Selesai”.

Jika petugas menerima orderan untuk mengantar sampah yang dibeli di Buy.In maka petugas akan memberikan update status perjalanan terkini pada website, dari mulai pengambilan sampah sampai petugas telah tiba di tujuan. Petugas akan mendapatkan notifikasi untuk pekerjaan Event.In. Kemudian setelah petugas menerima pekerjaan, petugas dapat melihat detail acara dari mulai tanggal acara, lokasi tempat acara, dan *contact information* penanggung jawab acara. Pada hari H acara petugas akan melakukan penimbangan sampah yang terkumpul, memasukkan data sampah pada website, dan memilih button “Event Selesai” untuk menyelesaikan pelayanan Event.In.

Admin dapat mengakses menu detail pekerjaan pada website untuk melakukan dua macam pekerjaan yaitu, menjadi *customer service* untuk membalas pesan dari *customer*, memasukan dan merekap data untuk petugas sampah yang nantinya akan dibuat menjadi laporan aktivitas. *Customer* juga dapat mengisi *form feedback* yang berisi *rating* dan saran untuk petugas sampah yang bertugas pada *customer* tersebut.

Finance dapat mengakses website untuk melihat laporan pemesanan, kemudian *finance* melakukan *update* pada bagian *financial* tentang pemasukan dan pengeluaran. Setelah itu, bagian *finance* akan membuat laporan keuangan bulanan yang nantinya akan di update pada *database*.

4.2 SCRUM

4.2.1 Product Backlog

Tabel 4. 1 Product Backlog

No.	Description	Rough Est. Size
1.	Preliminary Investigation	5
2.	Website trash.in	10

4.2.2 Sprint Backlog

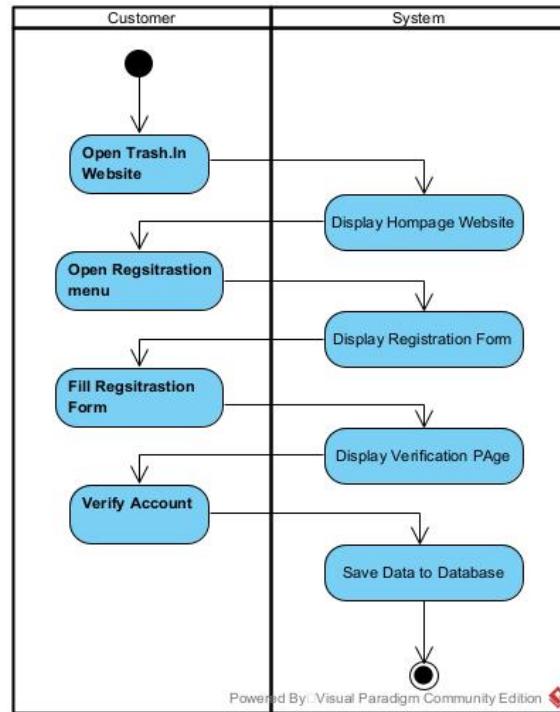
Tabel 4. 2 Sprint Backlog

Backlog	Task	Owner	Initial Est.	Work remaining					
				1	2	3	4	5	6
Tahapan Analisis & Perancangan	Analisis permasalahan	Analisis	1	1	0	0	0	0	0
	Analisis kebutuhan system	Analisis	2	0	1	1	0	0	0
	Analisis kebutuhan perangkat	Analisis	1	0	1	0	0	0	0
	Analisis kebutuhan user	Analisis	3	0	1	1	1	0	0
Sprint -1				7	1	3	3	0	0

	Basisdata	Programmer	2	0	0	1	1	0	0
	User interface	Programmer	1	0	0	1	0	0	0
	Coding	Programmer	4	0	0	2	2	0	0
Sprint -2			7	0	0	4	3	0	0
Tahapan Implementasi	Implementasi	Admin	3	0	0	0	1	1	1
	Instalasi	Admin	4	0	0	0	1	2	1
	User Testing	Admin	4	0	0	0	0	2	2
	Release	Admin	2	0	0	0	0	0	2
Sprint -3			13	0	0	0	2	5	6
Total				1	3	7	5	5	6

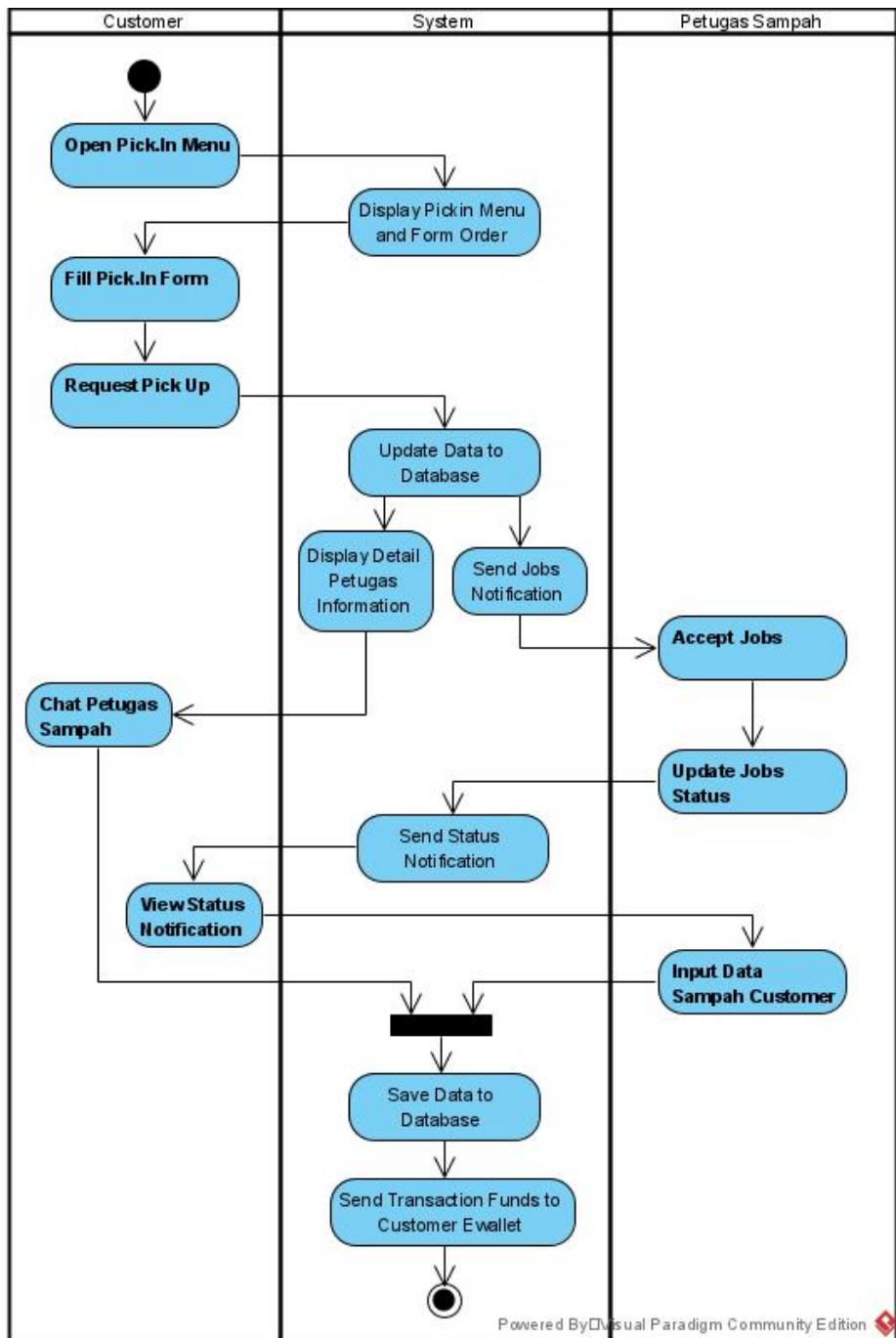
4.3 ACTIVITY DIAGRAM

4.3.1 Activity Diagram Registration



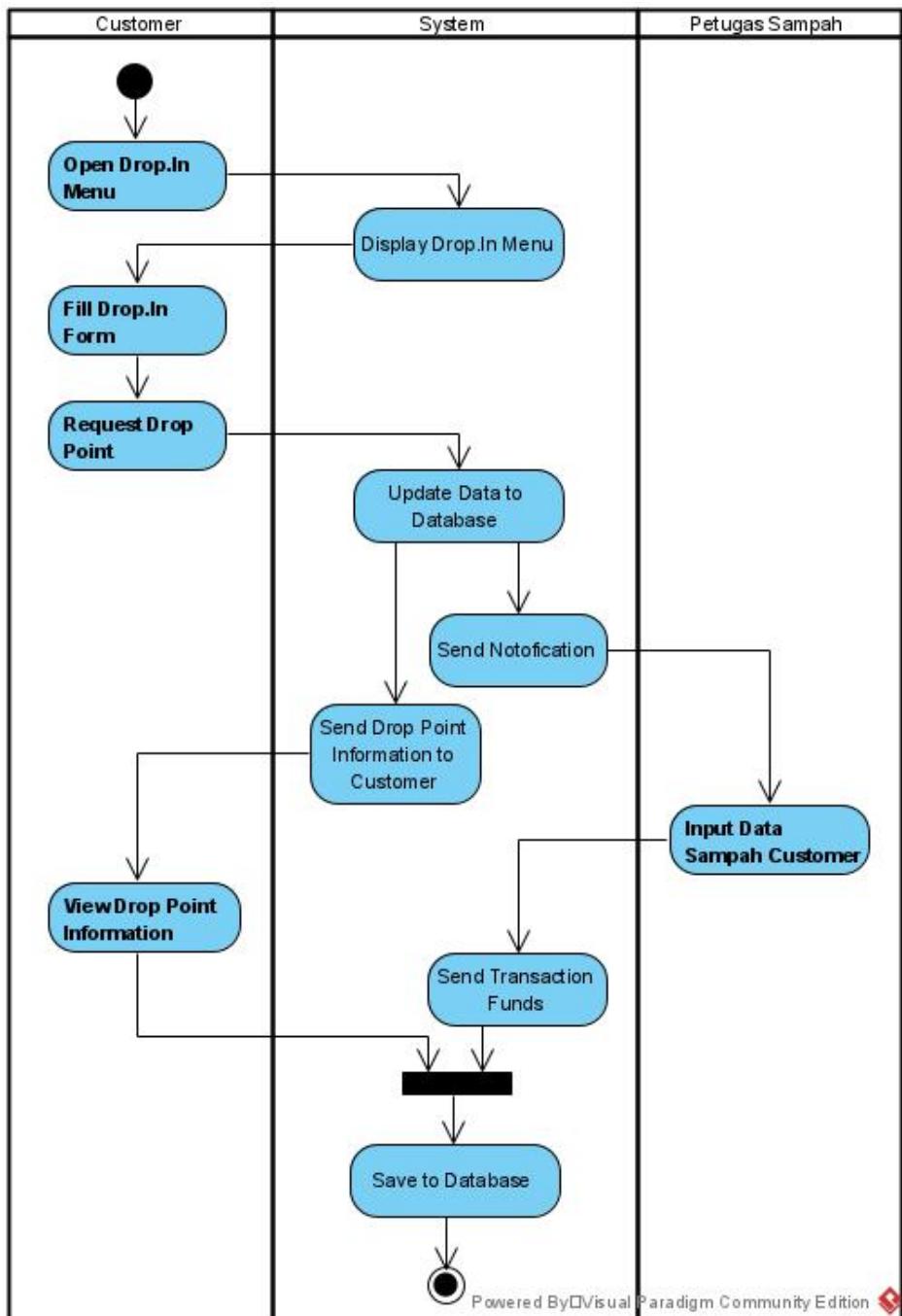
Gambar 4. 1 Activity Diagram Registration

4.3.2 Activity Diagram Layanan Pick.In



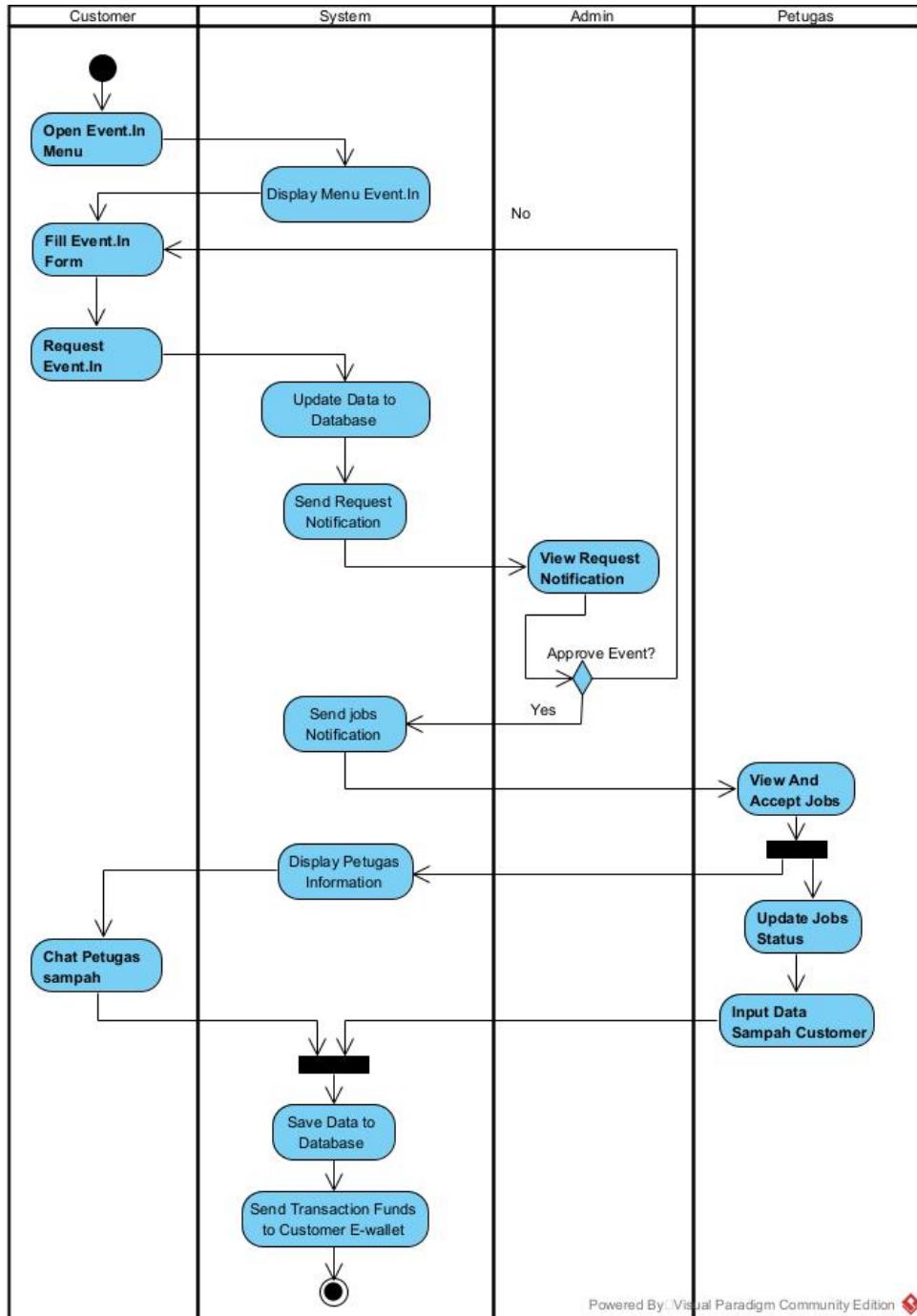
Gambar 4. 2 Gambar Activity Diagram Pick.In

4.3.3 Activity Diagram Layanan Drop.In



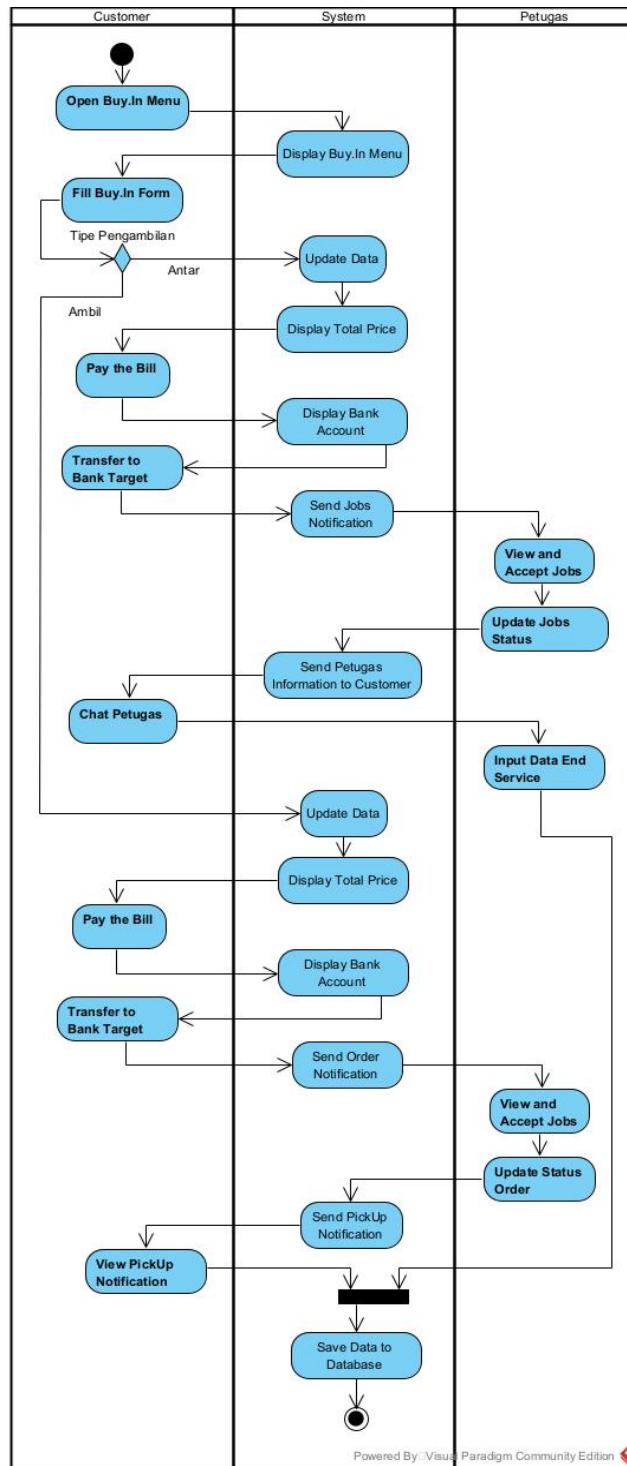
Gambar 4. 3 Gambar Activity Diagram Drop.In

4.3.4 Activity Diagram Event.In



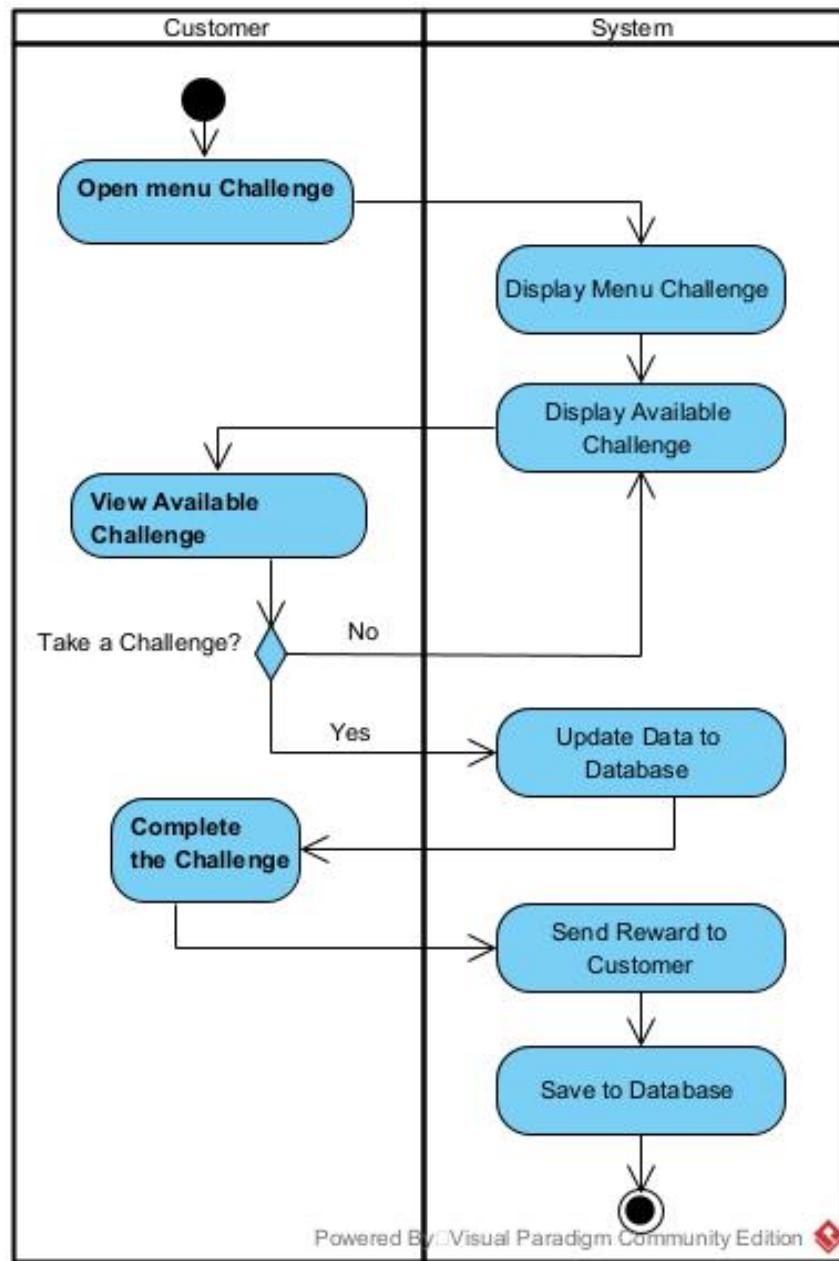
Gambar 4. 4 Gambar Activity Diagram Event.In

4.3.5 Activity Diagram Buy.In



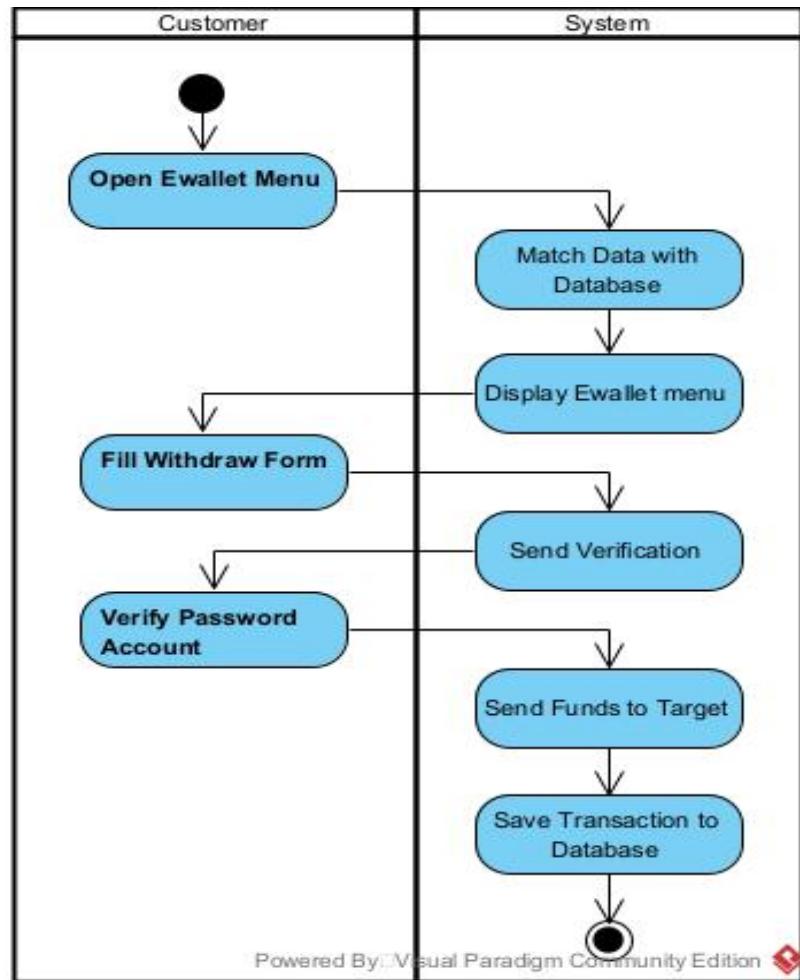
Gambar 4. 5 Gambar Activity Diagram Buy.In

4.3.6 Activity Diagram Challenge



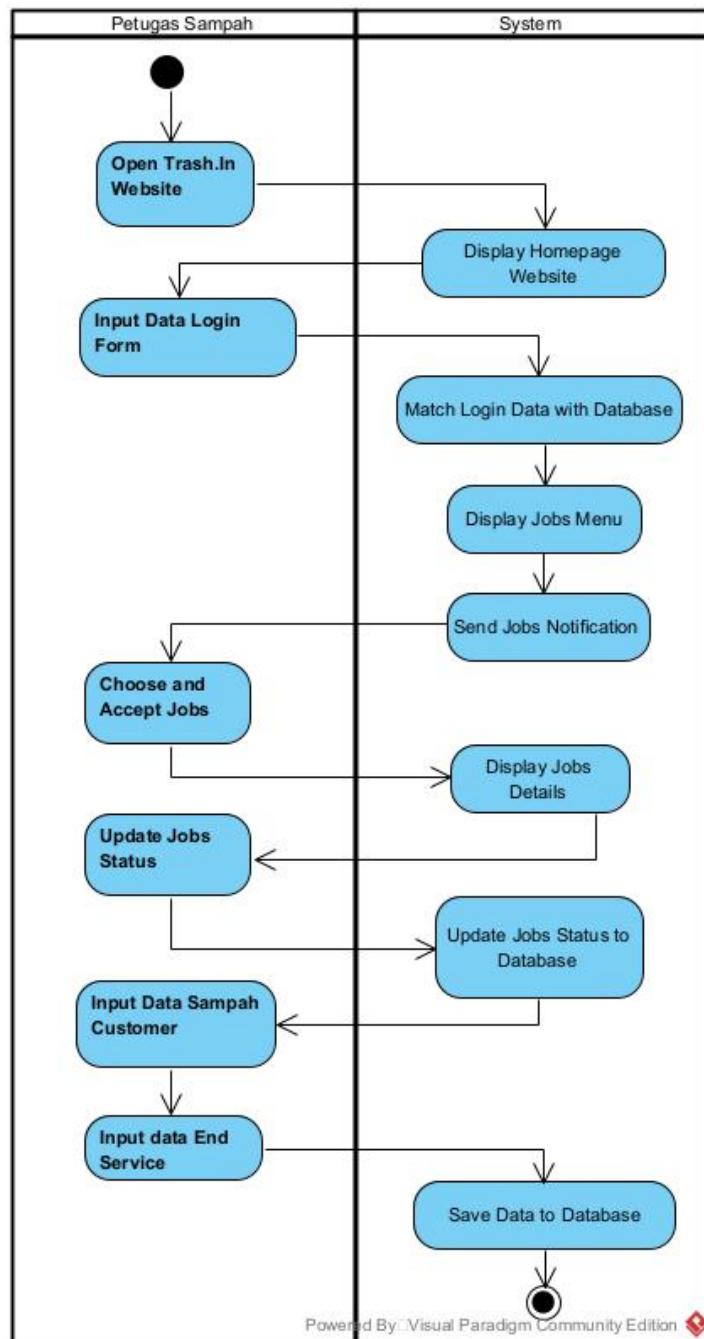
Gambar 4. 6 Gambar Activity Diagram Challenge

4.3.7 Activity Diagram Ewallet



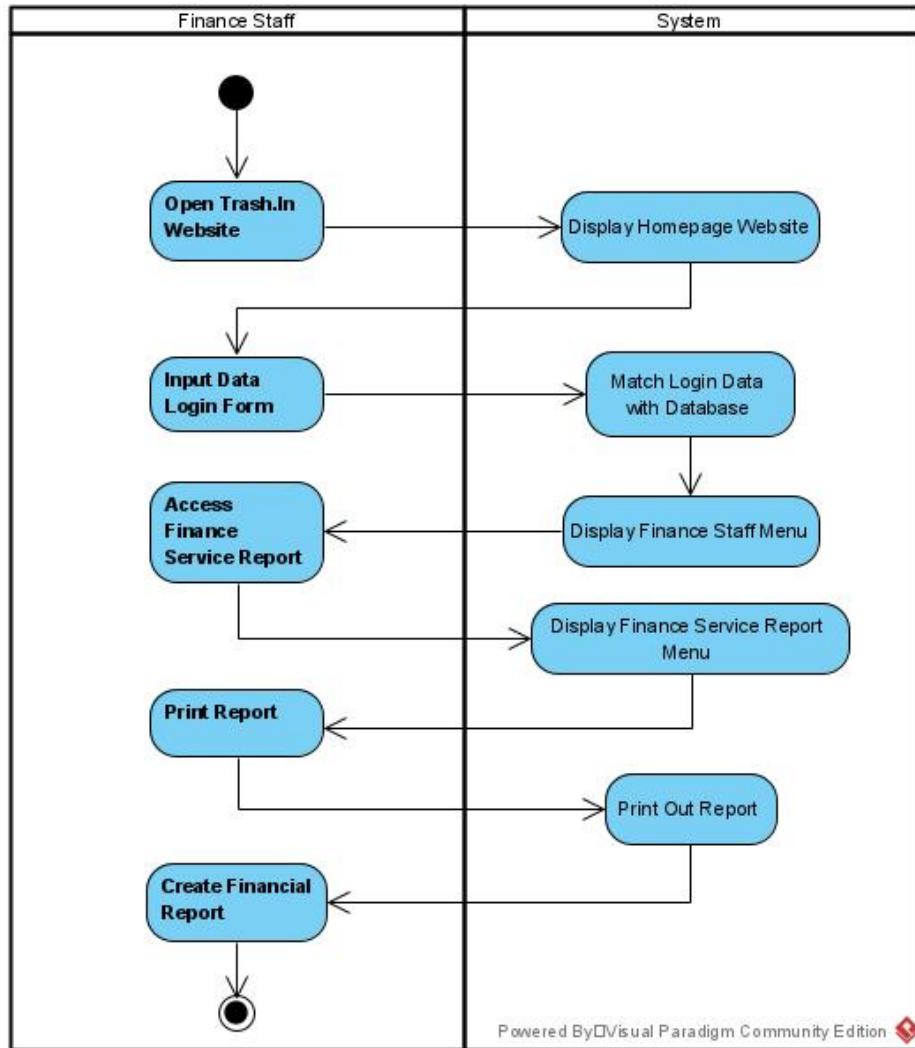
Gambar 4. 7 Gambar Activity Diagram Ewallet

4.3.8 Activity Diagram Petugas Sampah



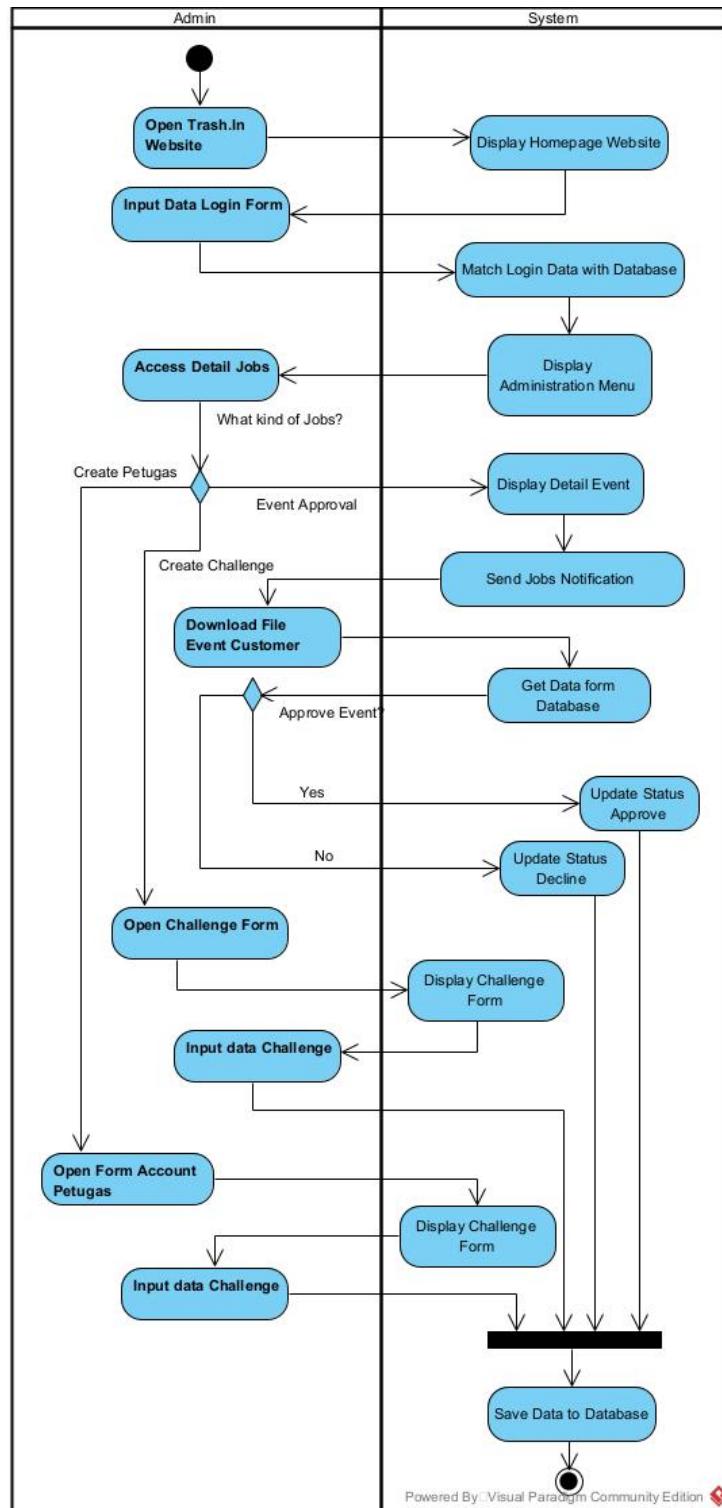
Gambar 4. 8 Activity Diagram for Petugas Sampah

4.3.9 Activity Diagram Finance Staff



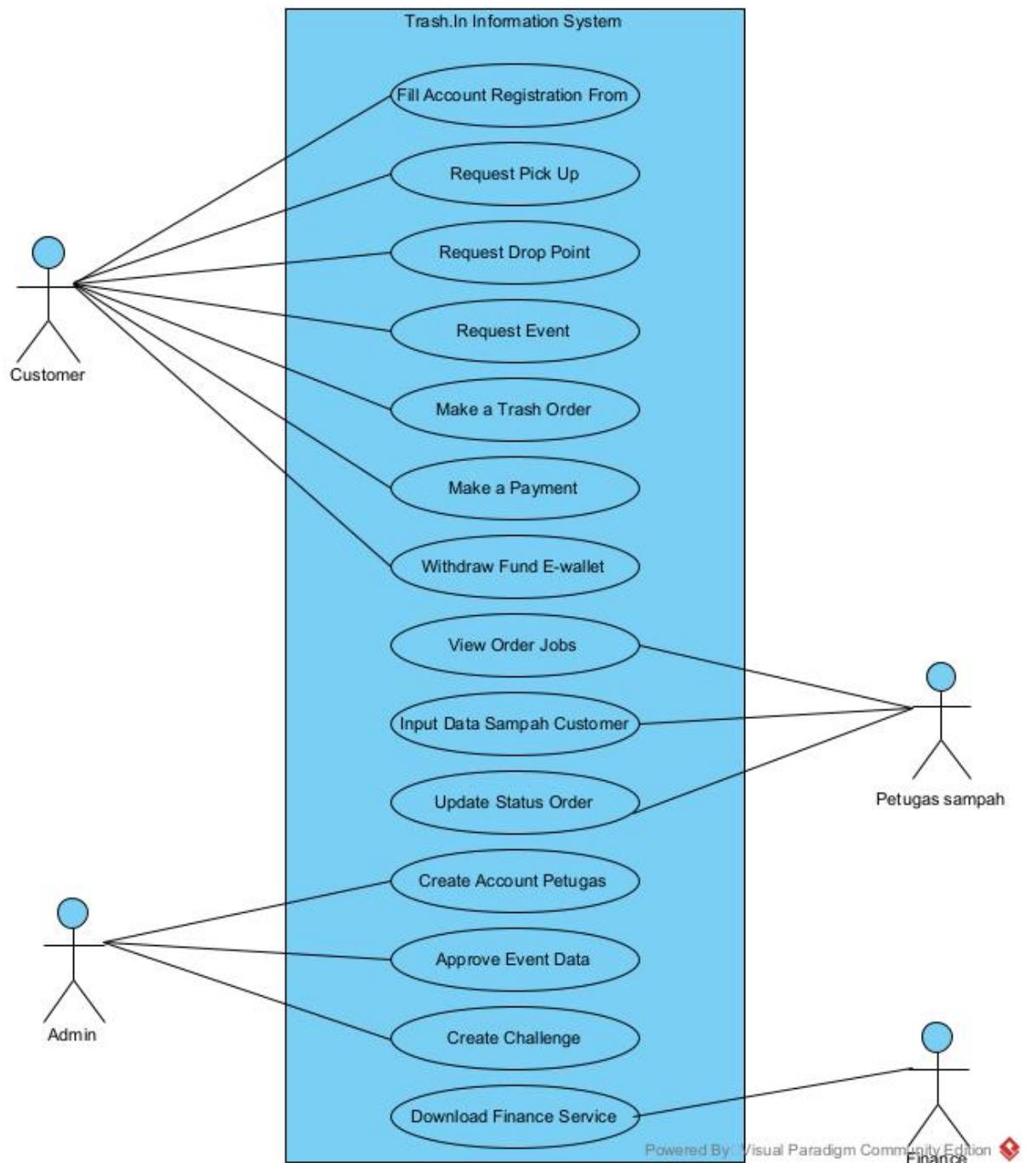
Gambar 4. 9 Activity Diagram for Finance Staff

4.3.10 Activity Diagram Admin



Gambar 4. 10 Activity Diagram for Admin

4.4 Use Case diagram



Gambar 4. 11 Use Case Diagram

4.5 Use Case Fully Description

4.5.1 Fill Account Registration Form

Tabel 4. 3 Use Case Description Fill Account Registration Form

Use Case Name	Fill Account Registration Form	
Scenario	Customer mengisi form registrasi akun	
Triggering Event	Customer ingin membuat akun	
Brief Description	Customer dapat menggunakan website Trash.In dan harus mengisi form pendaftaran akun terlebih dahulu Customer	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer belum mempunyai akun	
Post Conditions	Customer telah memiliki akun yang terdaftar	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka form pendaftaran 2. Mengisi form registrasi 3. Menyimpan registrasi	1.1 Menampilkan form pendaftaran 2.1 Verifikasi data 3.1 Save data registrasi
Exception	2.1 Data yang diisi tidak valid	

Conditions	
------------	--

4.5.2 Request Pick Up

Tabel 4. 4 Use Case Description Request Pick Up

Use Case Name	Request Pick Up	
Scenario	Customer mengajukan booking penjemputan sampah	
Triggering Event	Customer ingin mengajukan booking sampah ke pihak Trash.In	
Brief Description	Customer dapat melakukan penjualan sampah melalui fitur booking pada website Trash.In	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer memilih layanan Pick.In atau Buy.In	
Post Conditions	Customer telah berhasil melakukan booking pada layanan Pick.In atau Buy.In	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih menu layanan 3. Memilih layanan Pick.In atau Buy.In 4. Mengisi form layanan 5. Menyimpan order layanan	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan pilihan layanan 3.1 Menampilkan form layanan Pick.In atau Buy.In 4.1 Verifikasi data 5.1 Save data

Exception Conditions	4.1 Data yang diisi tidak valid
----------------------	---------------------------------

4.5.3 Request Drop Point

Tabel 4. 5 Use Case Description Request Drop Point

Use Case Name	Request Drop Point	
Scenario	Customer memilih layanan Drop.In	
Triggering Event	Customer ingin melakukan penjualan sampah ke Drop Point	
Brief Description	Customer dapat melakukan penjualan langsung sampah ke Drop Point terdekat	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer memilih order layanan Drop.In	
Post Conditions	Customer telah berhasil melakukan penjualan sampah ke Drop Point terdekat	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website	1.1 Menampilkan beranda
	2. Memilih menu layanan	2.1 Menampilkan pilihan layanan
	3. Memilih layanan Drop.In	3.1 Menampilkan form layanan Drop.In
	4. Mengisi form layanan	4.1 Verifikasi data

	5. Menyimpan order layanan	5.1 Save data 5.2 Menampilkan Maps Drop Point terdekat
Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid	

4.5.4 Request Event

Tabel 4. 6 Use Case Description Request Event

Use Case Name	Request Event	
Scenario	Customer memilih layanan Request Event	
Triggering Event	Customer ingin melakukan pendaftaran event	
Brief Description	Customer dapat melakukan pendaftaran event pada layanan Event.In	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer memilih layanan Event.In	
Post Conditions	Customer telah berhasil melakukan pendaftaran event pada layanan Event.In	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih menu layanan 3. Memilih layanan Event.In 4. Mengisi form layanan 5. Menyimpan order layanan	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan pilihan layanan 3.1 Menampilkan form layanan Event.In 4.1 Verifikasi data 5.1 Save data 5.2 Display notifikasi event boleh

		diadakan
Exception Conditions	4.1 Data yang diisi tidak valid	

4.5.5 Make a Trash Order

Tabel 4. 7 Use Case Description Make a Trash Order

Use Case Name	Make a Trash Order	
Scenario	Customer melakukan pemesanan sampah	
Triggering Event	Customer ingin melakukan pemesanan sampah	
Brief Description	Customer dapat melakukan pemesanan sampah yang diinginkan	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer memilih sampah yang diinginkan	
Post Conditions	Customer telah melakukan pemesanan sampah yang diinginkan	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih menu order 3. Memilih sampah 4. Menyimpan data order sampah	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan menu order 3.1 Menampilkan jenis pilihan sampah 4.1 Save data
Exception Conditions		

4.5.6 Make a Payment

Tabel 4. 8 Use Case Description Make a Payment

Use Case Name	Make a Payment	
Scenario	Customer melakukan pembayaran	
Triggering Event	Customer ingin melakukan pembayaran	
Brief Description	Customer dapat melakukan pembayaran	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer mengisi form pembayaran	
Post Conditions	Customer mendapatkan konfirmasi pembayaran	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih menu payment 3. Mengisi form pembayaran 4. Menyimpan data pembayaran	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan menu payment 3.1 Verifikasi data 4.1 Save data
Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid	

4.5.7 Withdraw Fund E-Wallet

Tabel 4. 9 Use Case Description Withdraw Fund E-Wallet

Use Case Name	Withdraw Fund E-Wallet	
Scenario	Customer menarik dana E-Wallet	
Triggering Event	Customer ingin menarik dana E-Wallet	
Brief Description	Customer dapat melakukan penarikan dana E-Wallet	
Actors	Customer	
Related Use Case		
Stakeholders	Customer	
Pre Conditions	Customer mengisi form penarikan dana E-Wallet	
Post Conditions	Customer mendapatkan dana dari penarikan E-Wallet	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih menu E-Wallet 3. Mengisi form penarikan 4. Menyimpan order penarikan	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan menu E-Wallet 3.1 Verifikasi data 4.1 Save data
Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid	

4.5.8 View Order Jobs

Tabel 4. 10 Use Case Description View Order Jobs

Use Case Name	View Order Jobs	
Scenario	Petugas sampah melihat pesanan yang telah dibuat oleh customer	
Triggering Event	Petugas sampah ingin melihat pesanan customer	
Brief Description	Petugas sampah dapat melihat pesanan customer	
Actors	Petugas Sampah	
Related Use Case		
Stakeholders	Petugas Sampah	
Pre Conditions	Petugas Sampah membuka website dan login	
Post Conditions	Petugas Sampah mengetahui pesanan customer	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Masuk pada menu Jobs	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan pekerjaan yang tersedia
Exception Conditions		

4.5.9 Input Data Sampah Customer

Tabel 4. 11 Use Case Description Input Data Sampah Customer

Use Case Name	Input Data Sampah Customer	
Scenario	Petugas sampah memasukkan data sampah customer	
Triggering Event	Petugas sampah ingin memasukkan data sampah customer	
Brief Description	Petugas sampah yang telah mengambil dan menimbang sampah harus memasukkan data sampah customer untuk menyelesaikan kegiatan transaksi	
Actors	Petugas Sampah	
Related Use Case		
Stakeholders	Petugas Sampah	
Pre Conditions	Petugas sampah login pada website	
Post Conditions	Petugas sampah telah memasukkan data sampah customer	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih form data sampah customer 3. Memasukkan data sampah customer 4. Menyimpan data sampah customer	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan form data sampah customer 3.1 Verifikasi data 4.1 Save data

Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid
-------------------------	---------------------------------

4.5.10 Update Status Order

Tabel 4. 12 Use Case Description Update Status Order

Use Case Name	Update Status Order	
Scenario	Petugas Sampah melakukan update pada status pesanan	
Triggering Event	Petugas Sampah ingin melakukan update pada status pesanan	
Brief Description	Petugas Sampah membuka Status Order dan melakukan Update Status Order	
Actors	Petugas Sampah	
Related Use Case		
Stakeholders	Petugas Sampah	
Pre Conditions	Petugas sampah login website Trash.In	
Post Conditions	Petugas sampah telah melakukan update status pesanan	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih Update Status Pesanan 3. Mengganti Status 4. Menyimpan	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan menu status Pesanan 3.1 Verifikasi data 4.1 Save data
Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid	

4.5.11 Create Account Petugas

Tabel 4. 13 Use Case Description Create Account Petugas

Use Case Name	Create Account Petugas	
Scenario	Admin login dan masuk menu create petugas	
Triggering Event	Admin ingin membuat account petugas	
Brief Description	Admin dapat membuatkan account untuk petugas	
Actors	Admin	
Related Use Case		
Stakeholders	Admin	
Pre Conditions	Admin melakukan login pada website	
Post Conditions	Admin membuat email dan password untuk petugas	
Flow of activities	Actor	System
	1. Memilih Menu create petugas 2. Menginput data petugas pada form 3. save	1.1 Menampilkan form create petugas 2.1 getdata informasi petugas 3.1 save data
Exception Conditions		

4.5.12 Approve Event Data

Tabel 4. 14 Use Case Description Approve Event Data

Use Case Name	Approve Event Data	
Scenario	Admin melakukan persetujuan untuk event customer	
Triggering Event	Admin ingin melakukan persetujuan untuk event customer	
Brief Description	Admin dapat melakukan persetujuan / penolakan untuk event customer	
Actors	Admin	
Related Use Case		
Stakeholders	Admin	
Pre Conditions	Admin telah login pada website	
Post Conditions	Admin berhasil melakukan persetujuan / penolakan untuk event customer	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih Menu Event.In 3. Download file customer 4. Melakukan persetujuan / penolakan untuk event customer	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan detail event 3.1 Get data file customer 4.1 Save data
Exception Conditions		

4.5.13 Create Challenge

Tabel 4. 15 Use Case Description Create Challenge

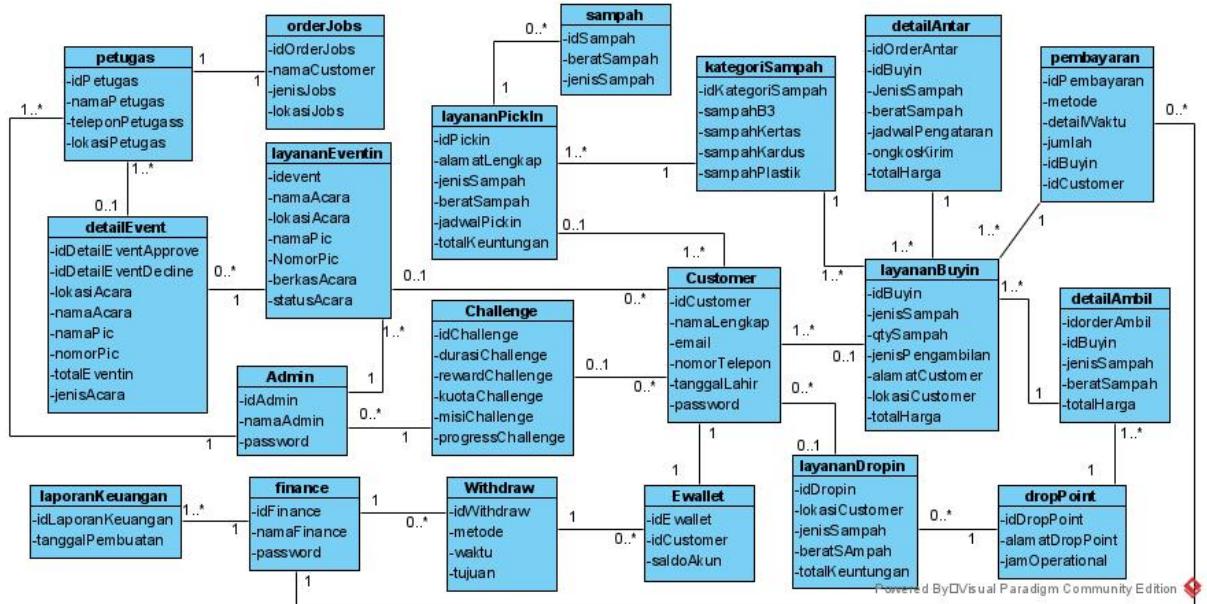
Use Case Name	Create Challenge	
Scenario	Admin membuat challenge untuk customer	
Triggering Event	Admin ingin membuat challenge untuk customer	
Brief Description	Admin dapat membuat dan menginput challenge untuk customer	
Actors	Admin	
Related Use Case		
Stakeholders	Admin	
Pre Conditions	Admin login pada Website Trash.In	
Post Conditions	Admin berhasil membuat dan menginput challenge ke sistem	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih form challenge 3. Memasukkan data challenge 4. Menyimpan data challenge	1.1 Menampilkan menu admin 2.1 Menampilkan form data challenge 3.1 Update status data
Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid	

4.5.14 Download Finance Service

Tabel 4. 16 Use Case Description Download Finance Service

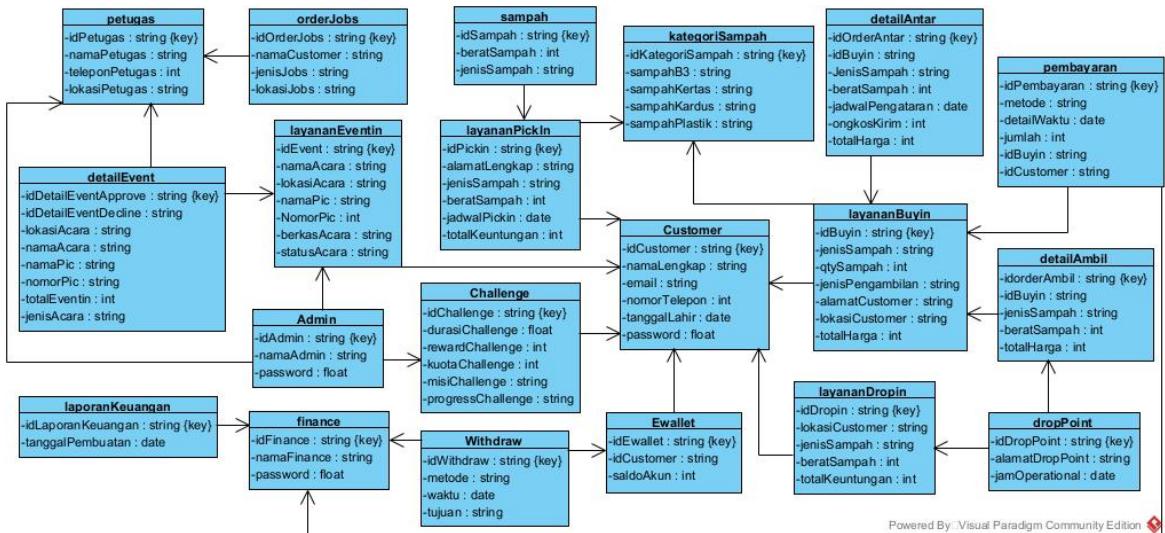
Use Case Name	Download Finance Service	
Scenario	Finance membuat hasil laporan keuangan	
Triggering Event	Finance ingin mengunduh hasil laporan keuangan	
Brief Description	Finance mengunduh dan membuka data transaksi dalam bentuk file pdf	
Actors	Finance	
Related Use Case		
Stakeholders	Finance	
Pre Conditions	Finance login pada website	
Post Conditions	Finance telah membuat hasil laporan keuangan	
Flow of activities	Actor	System
	1. Membuka website 2. Memilih form laporan keuangan 3. Memasukkan data keuangan 4. Menyimpan data sampah customer	1.1 Menampilkan beranda 2.1 Menampilkan form laporan keuangan 3.1 Verifikasi data 4.1 Save data
Exception Conditions	3.1 Data yang diisi tidak valid	

4.6 Class Diagram



Gambar 4. 12 Class Diagram

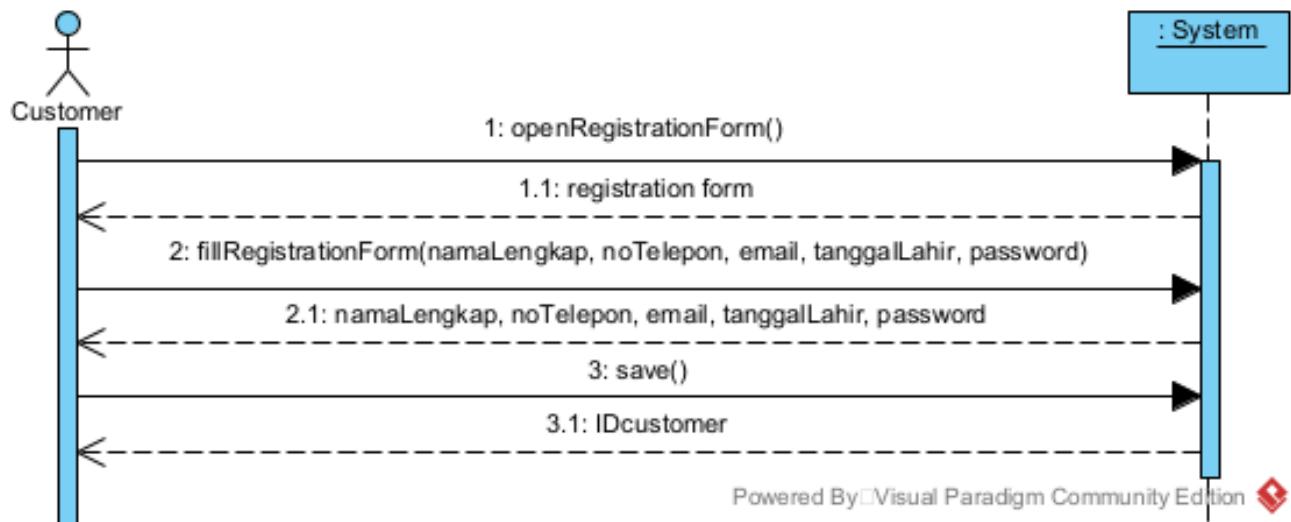
4.7 First Cut Class Diagram



Gambar 4. 13 First Cut Class Diagram

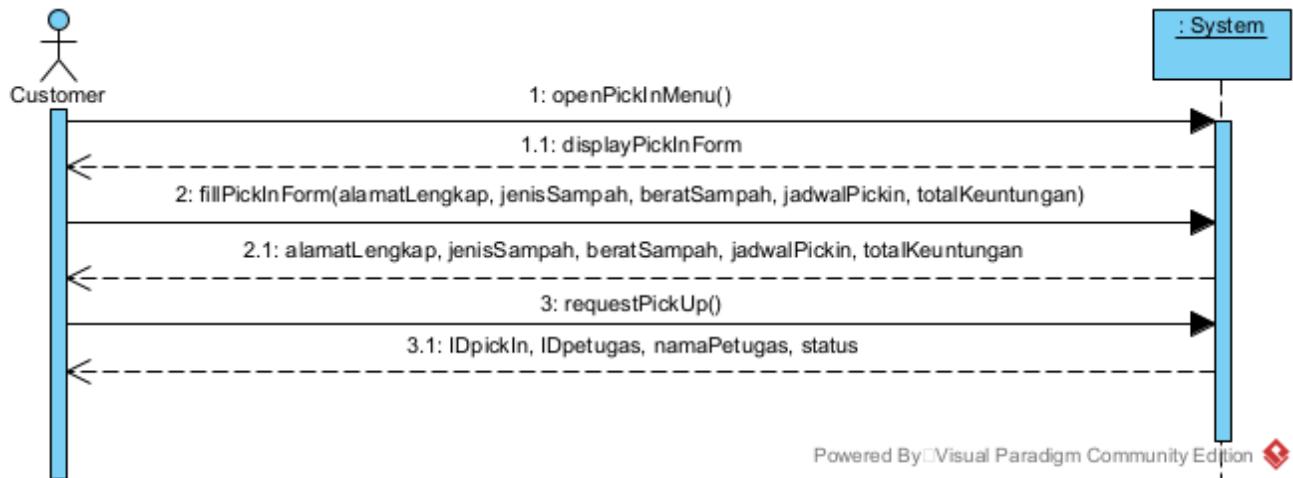
4.8 System Sequence Diagram

4.8.1 SSD : Fill Account Registration Form



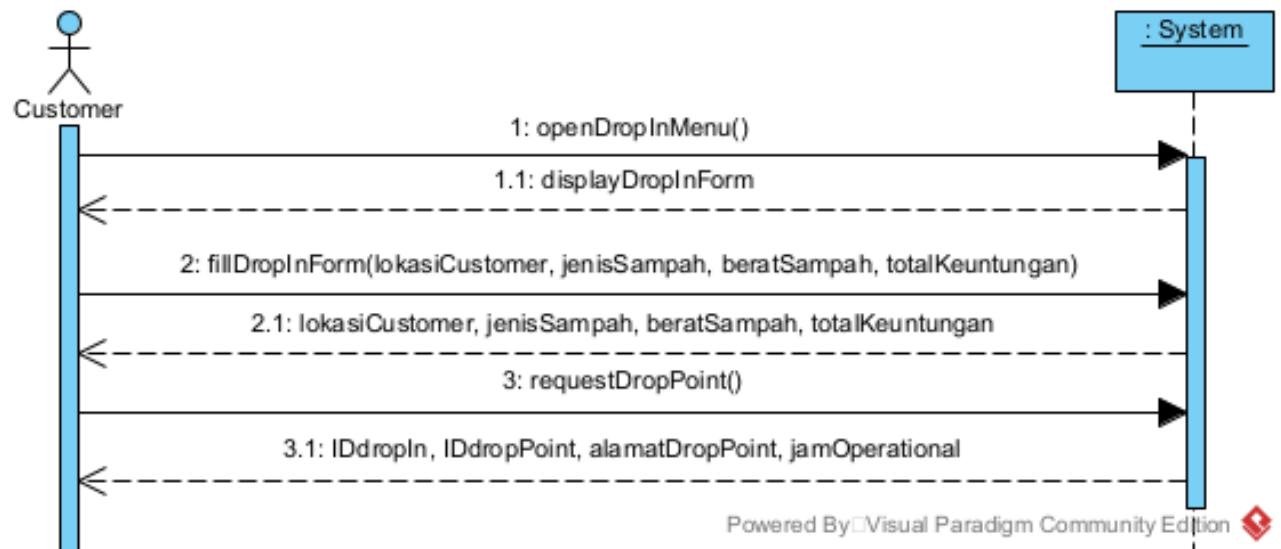
Gambar 4. 14 System Sequence Diagram Fill Account Registration Form

4.8.2 SSD : Request Pick Up



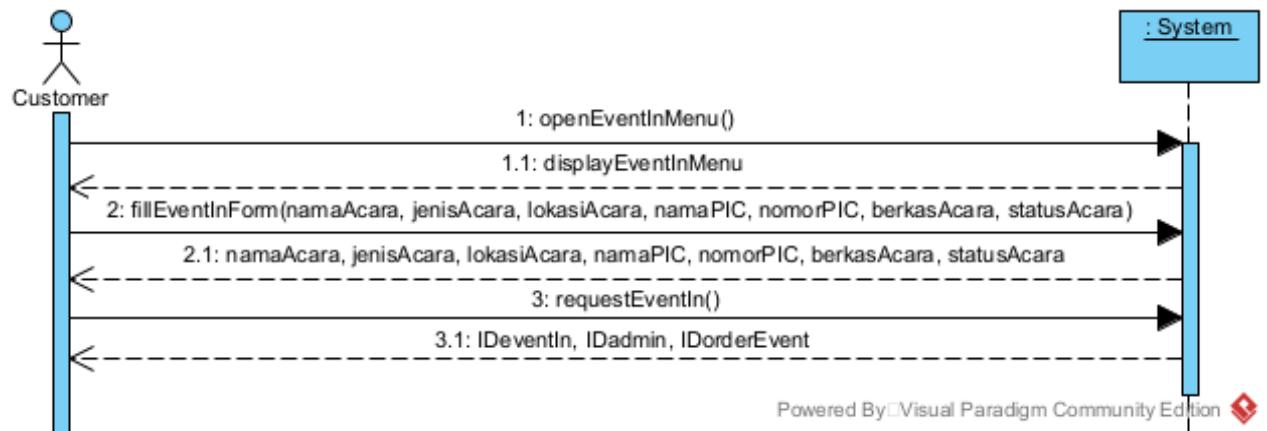
Gambar 4. 15 System Sequence Diagram Request Pick Up

4.8.3 SSD : Request Drop Point



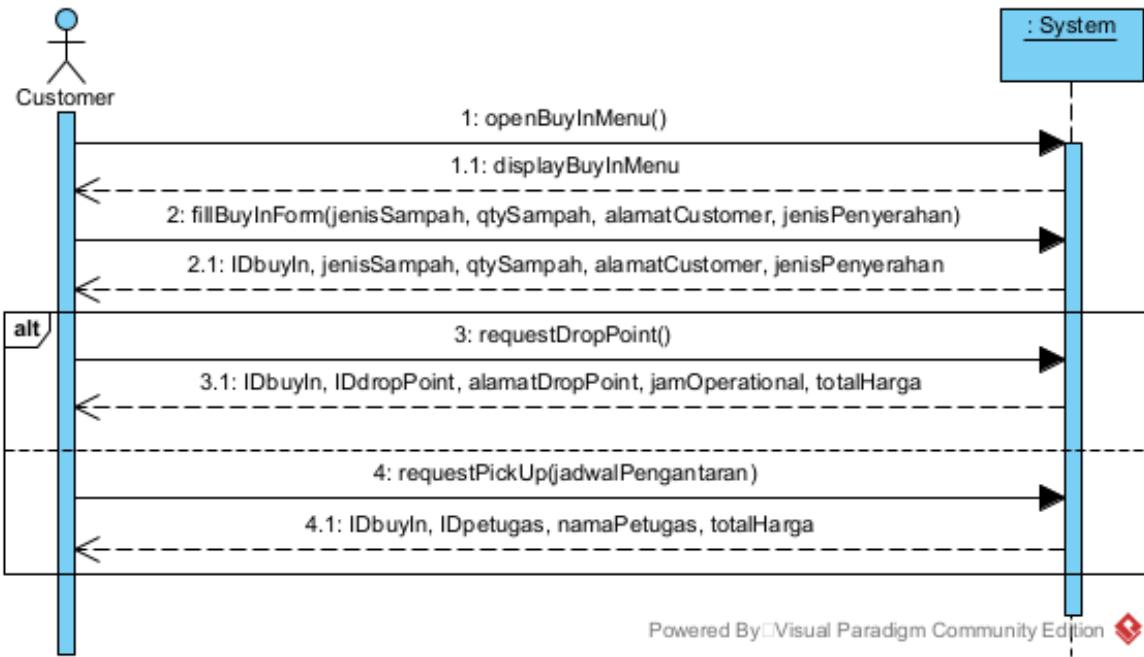
Gambar 4. 16 System Sequence Diagram Request Drop Point

4.8.4 SSD : Request Event



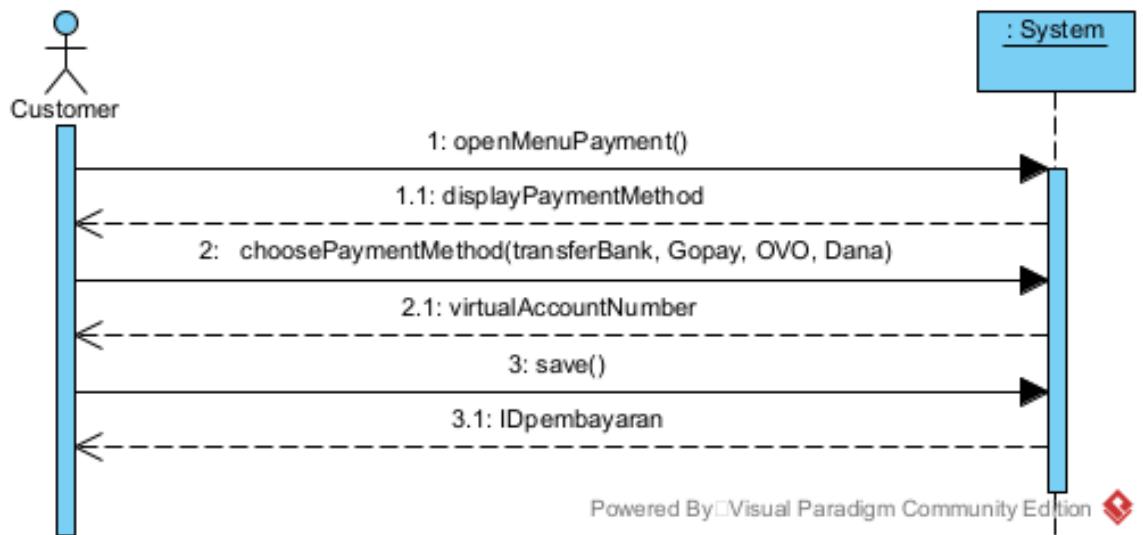
Gambar 4. 17 System Sequence Diagram Request Event

4.8.5 SSD : Make a Trash Order



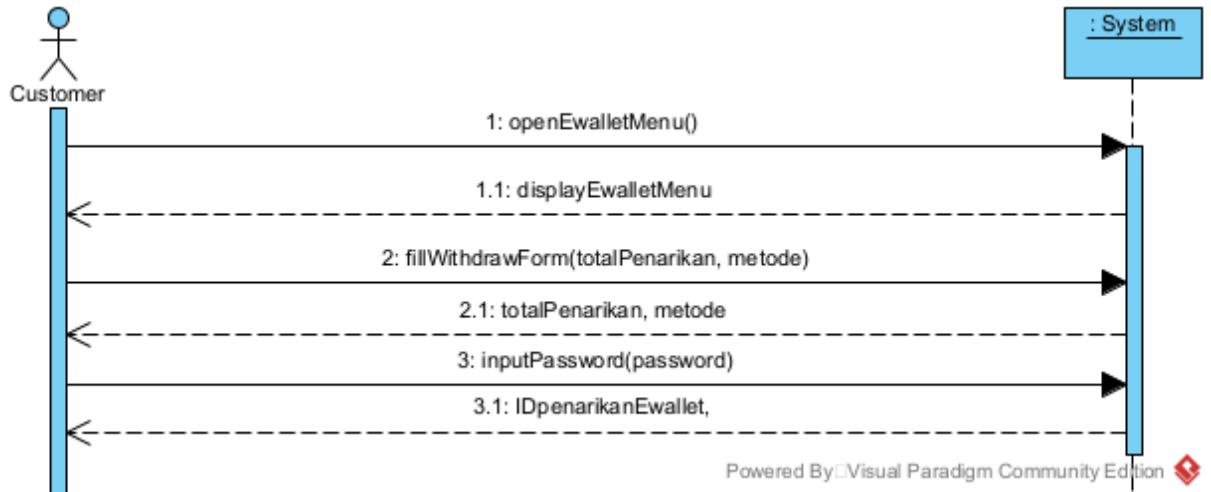
Gambar 4. 18 System Sequence Diagram Make a Trash Order

4.8.6 SSD : Make a Payment



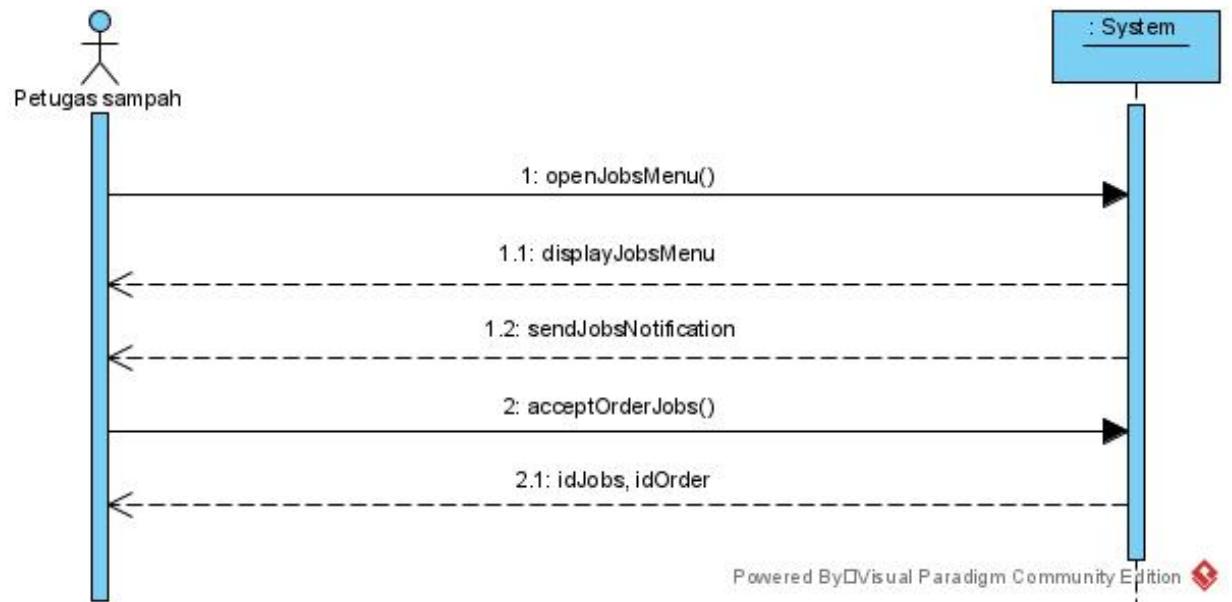
Gambar 4. 19 System Sequence Diagram Make a Payment

4.8.7 SSD : Withdraw Fund E-Wallet



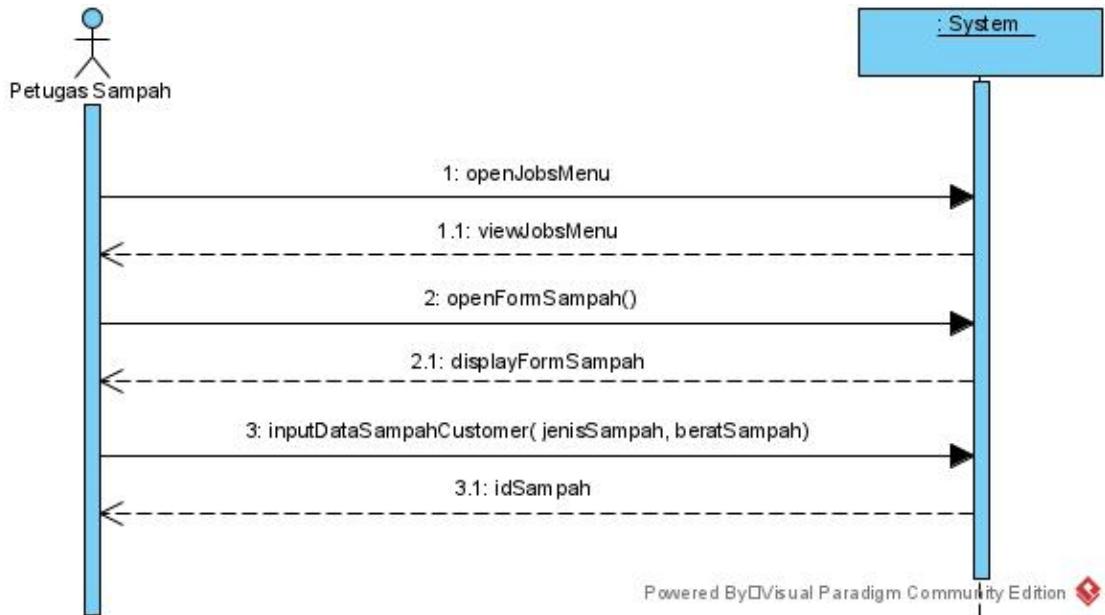
Gambar 4. 20 System Sequence Diagram Withdraw Fund E-Wallet

4.8.8 SSD : View Order Jobs



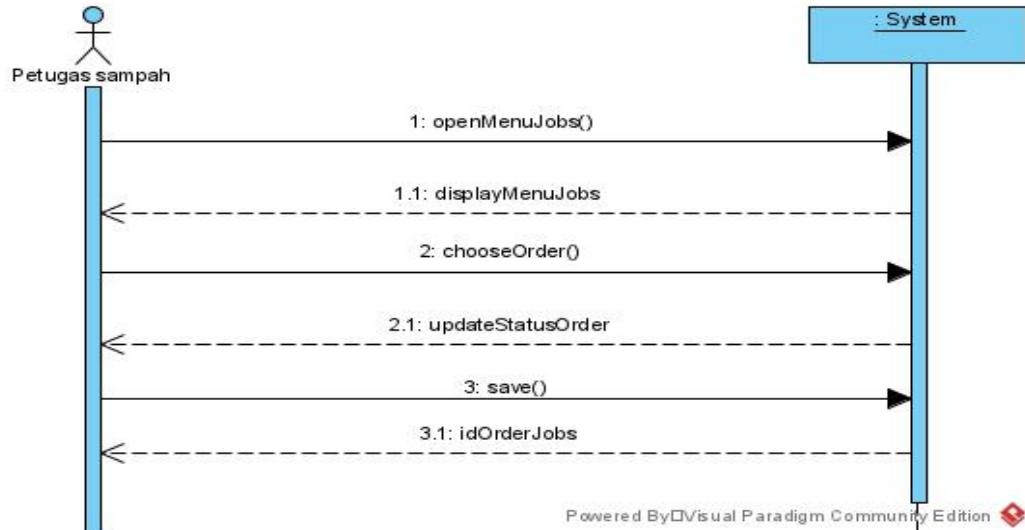
Gambar 4. 21 System Sequence Diagram View Order Jobs

4.8.9 SSD : Input Data Sampah Customer



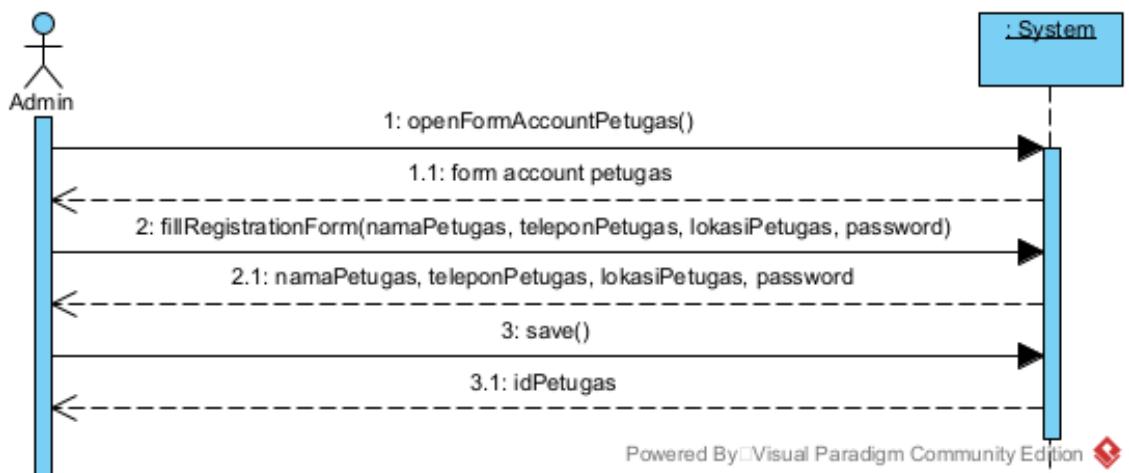
Gambar 4. 22 System Sequence Diagram Input Data Sampah Customer

4.8.10 SSD : Update Status Order



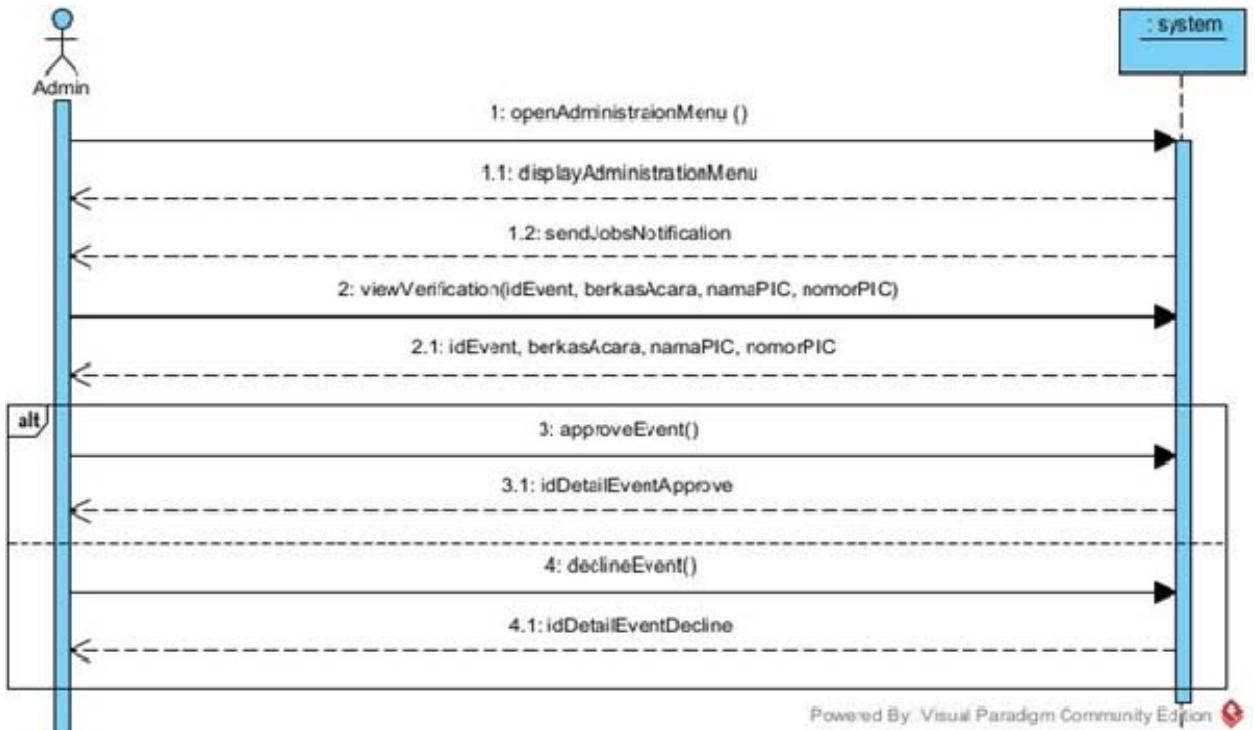
Gambar 4. 23 System Sequence Diagram Update Status Order

4.8.11 SSD : Create Account Petugas



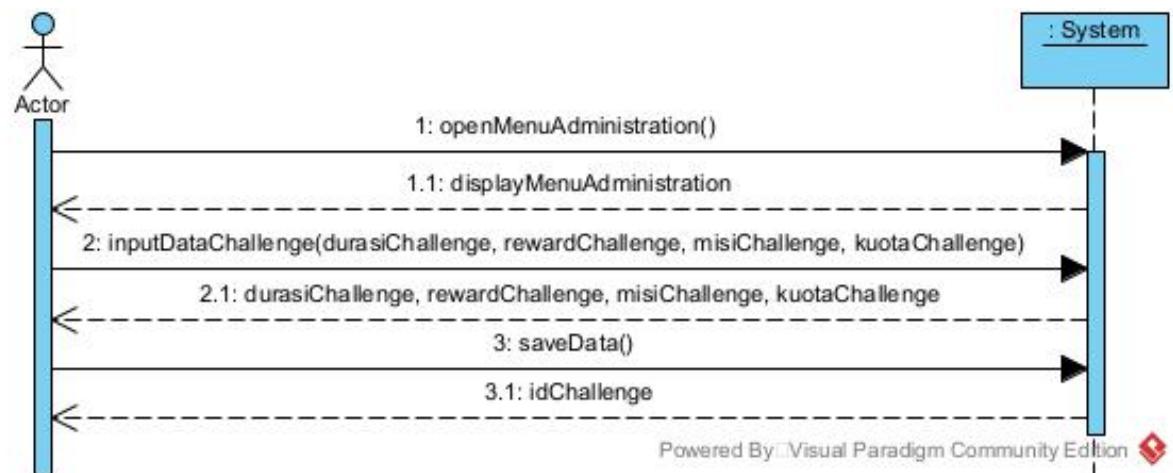
Gambar 4. 24 System Sequence Diagram Create Account Petugas

4.8.12 SSD : Approve Event Data



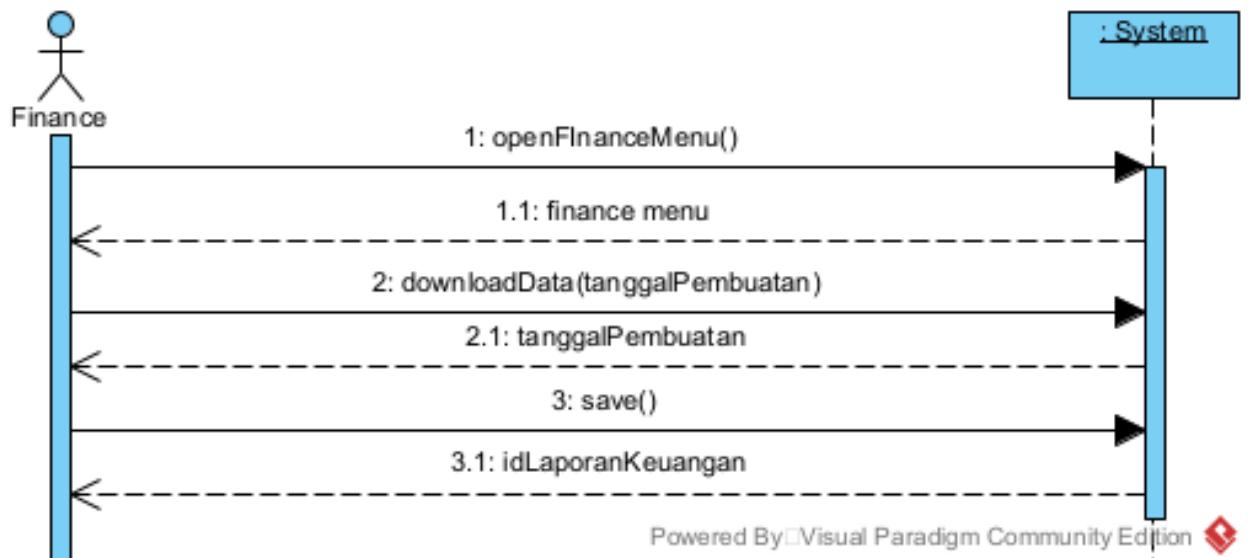
Gambar 4. 25 System Sequence Diagram Approve Event Data

4.8.13 SSD : Create Challenge



Gambar 4. 26 System Sequence Diagram Create Challenge

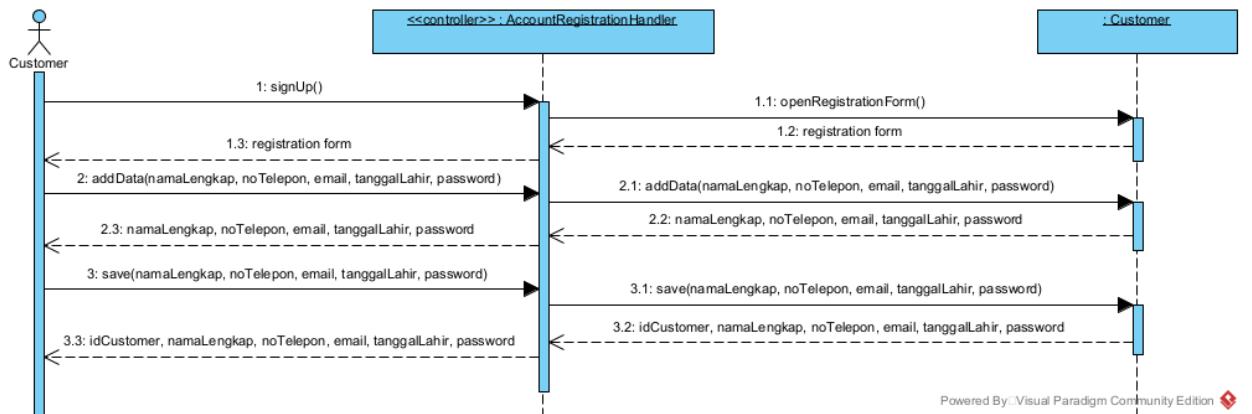
4.8.14 SSD : Download Finance Service



Gambar 4. 27 System Sequence Diagram Download Finance Service

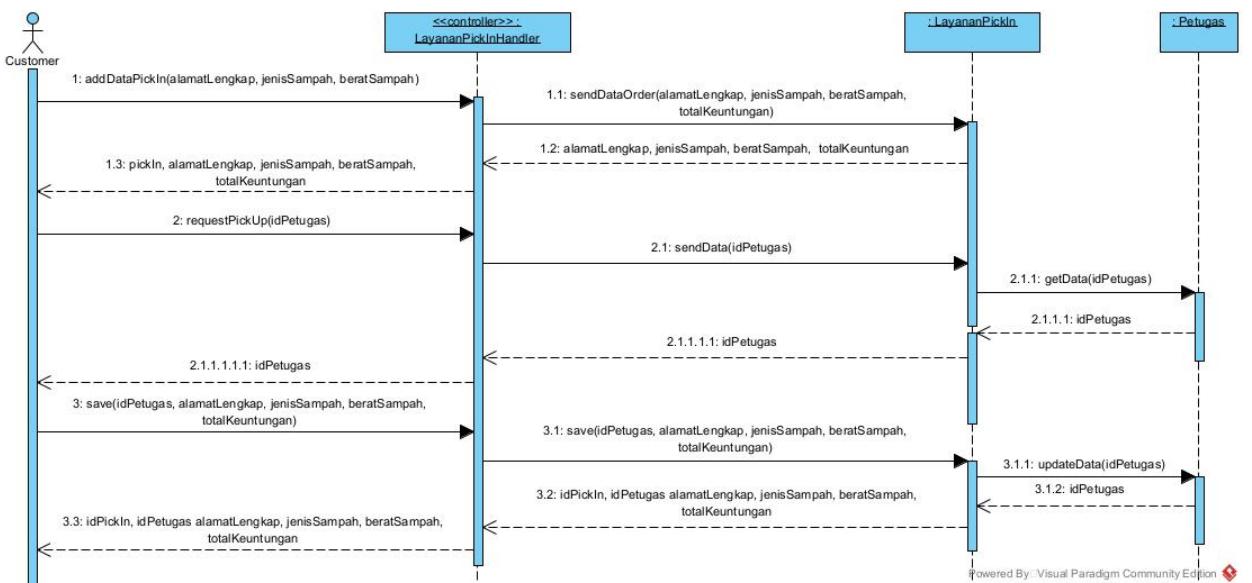
4.9 First Cut Sequence Diagram

4.9.1 First Cut SSD : Fill Account Registration Form



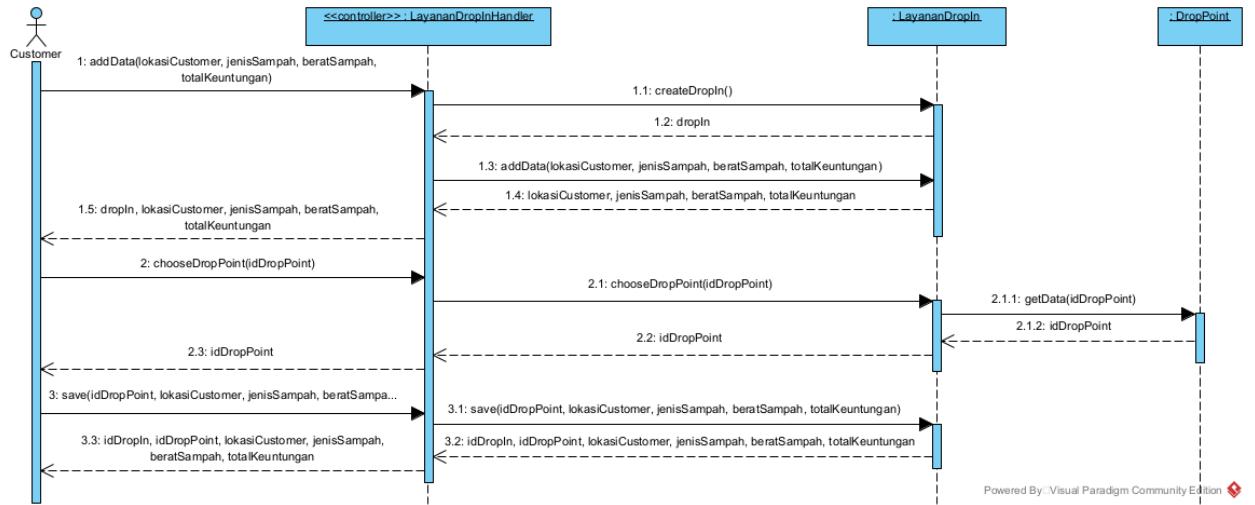
Gambar 4. 28 First Cut SSD Fill Account Registration Form

4.9.2 First Cut SSD : Request Pick Up



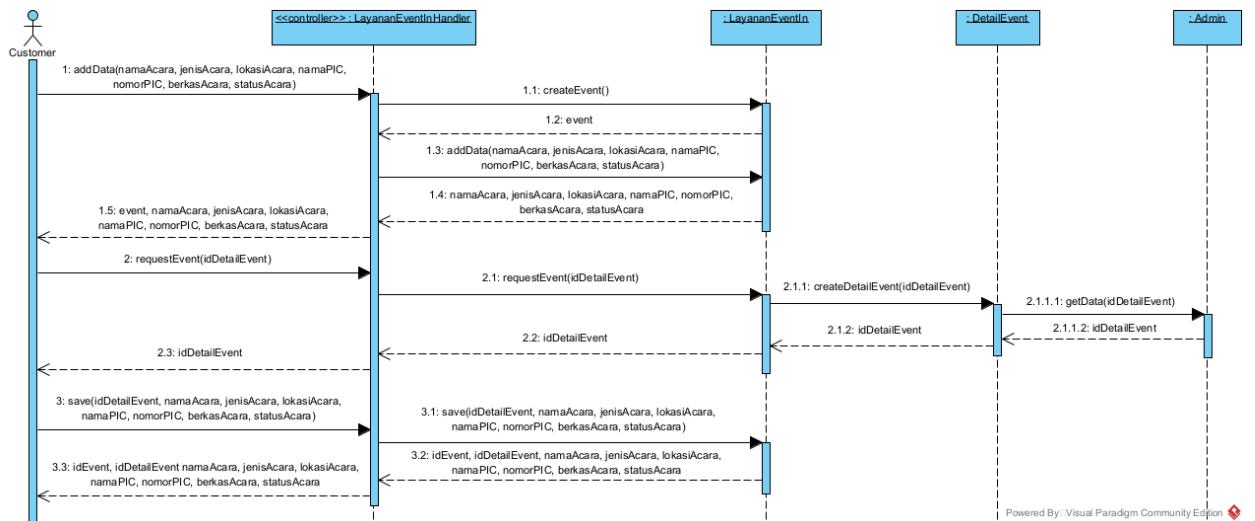
Gambar 4. 29 First Cut SSD Request Pick Up

4.9.3 First Cut SSD : Request Drop Point



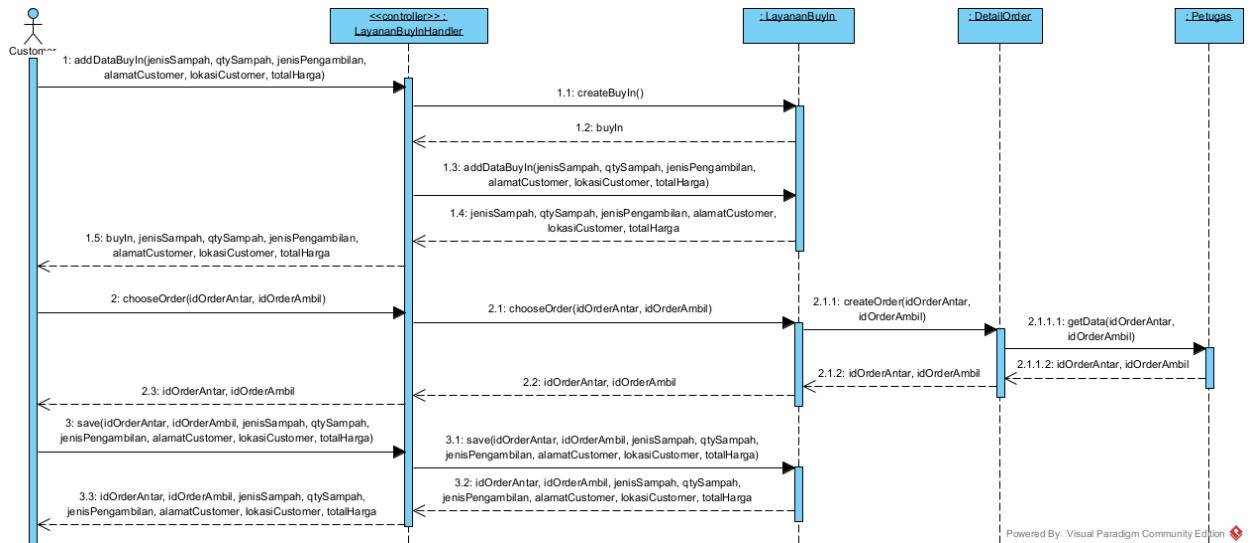
Gambar 4. 30 First Cut SSD Request Drop Point

4.9.4 First Cut SSD : Request Event



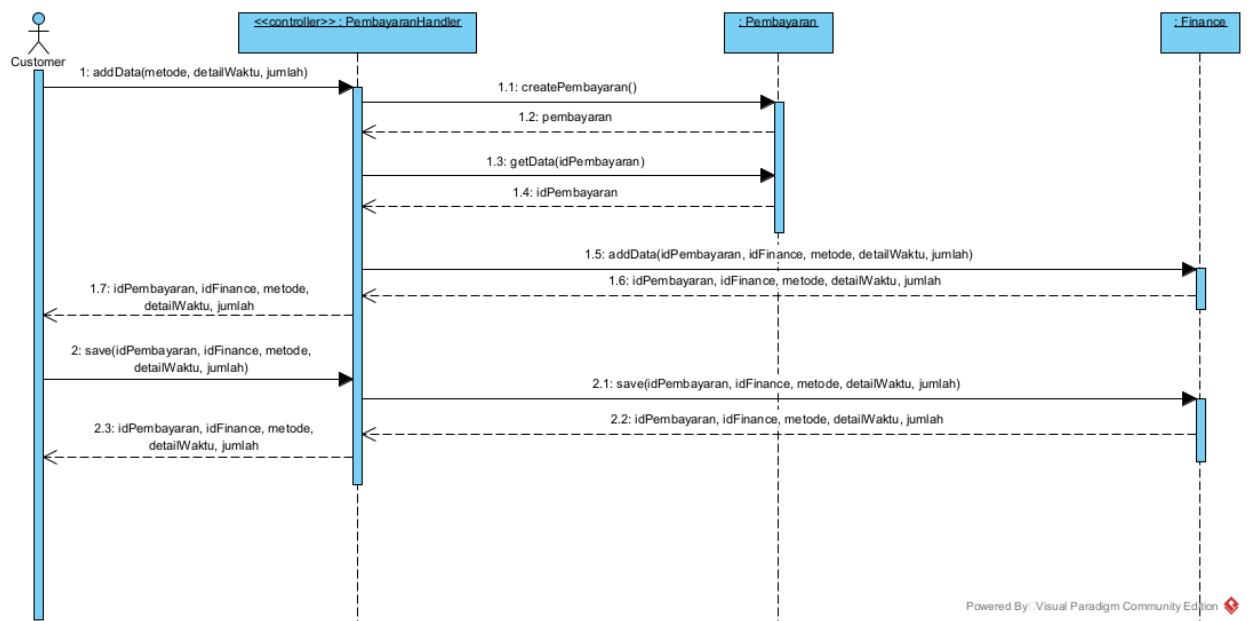
Gambar 4. 31 First Cut SSD Request Event

4.9.5 First Cut SSD : Make a Trash Order



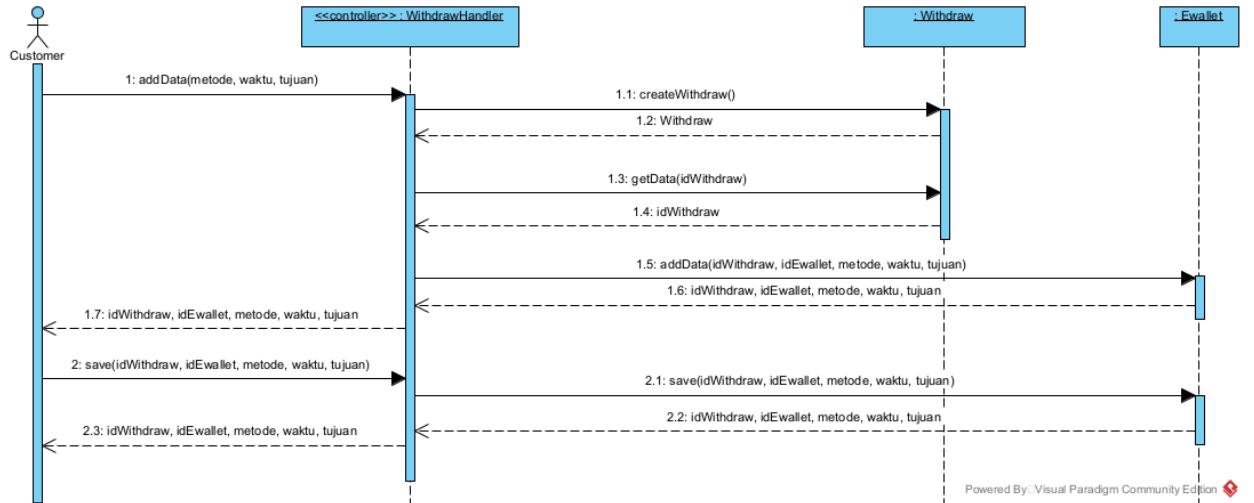
Gambar 4. 32 First Cut SSD Make a Trash Order

4.9.6 First Cut SSD : Make a Payment



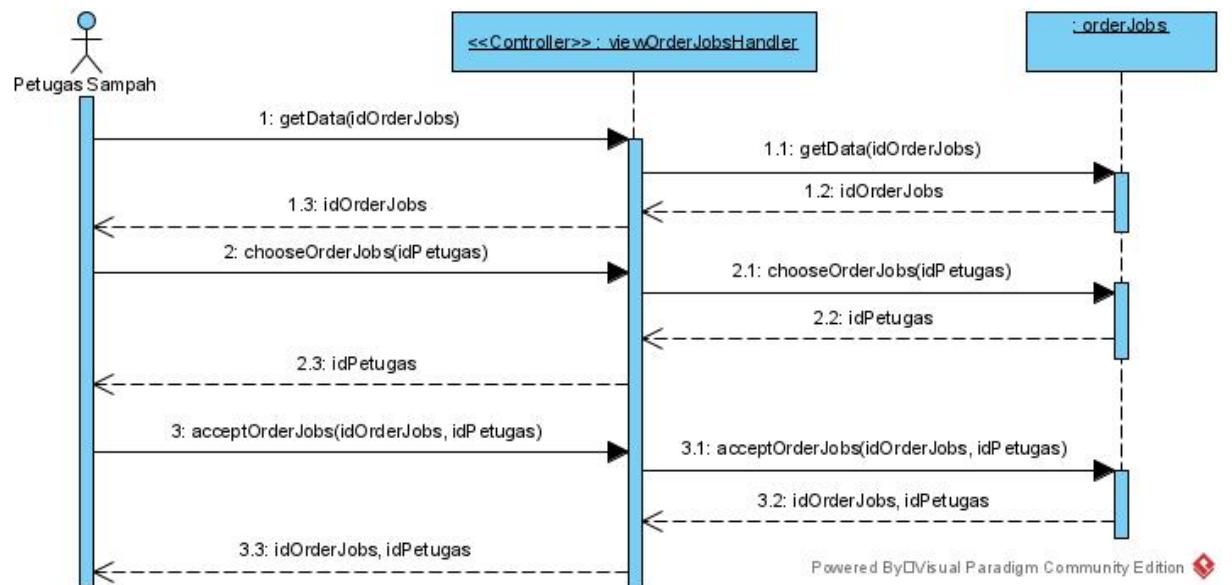
Gambar 4. 33 First Cut SSD Make a Payment

4.9.7 First Cut SSD : Withdraw Fund E-Wallet



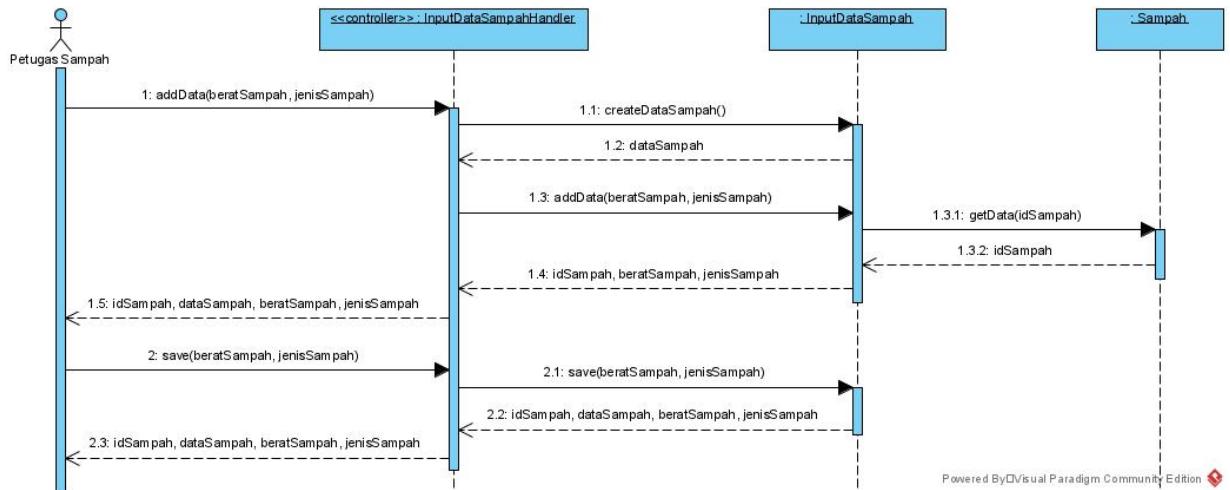
Gambar 4. 34 First Cut SSD Withdraw Fund E-Wallet

4.9.8 First Cut SSD : View Order Jobs



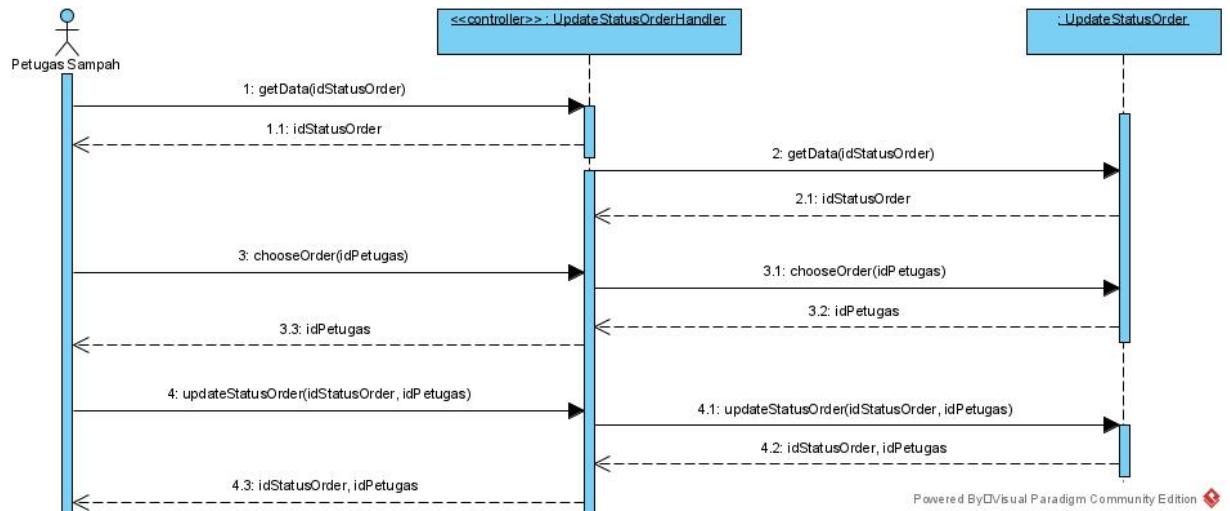
Gambar 4. 35 First Cut SSD View Order Jobs

4.9.9 First Cut SSD : Input Data Sampah Customer



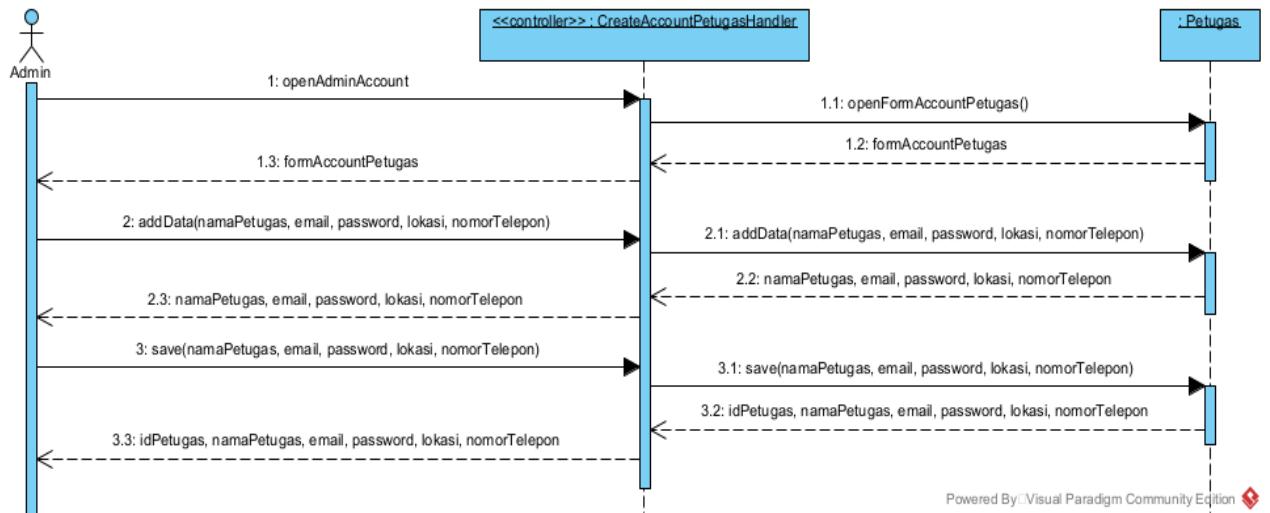
Gambar 4. 36 First Cut SSD Input Data Sampah Customer

4.9.10 First Cut SSD : Update Status Order



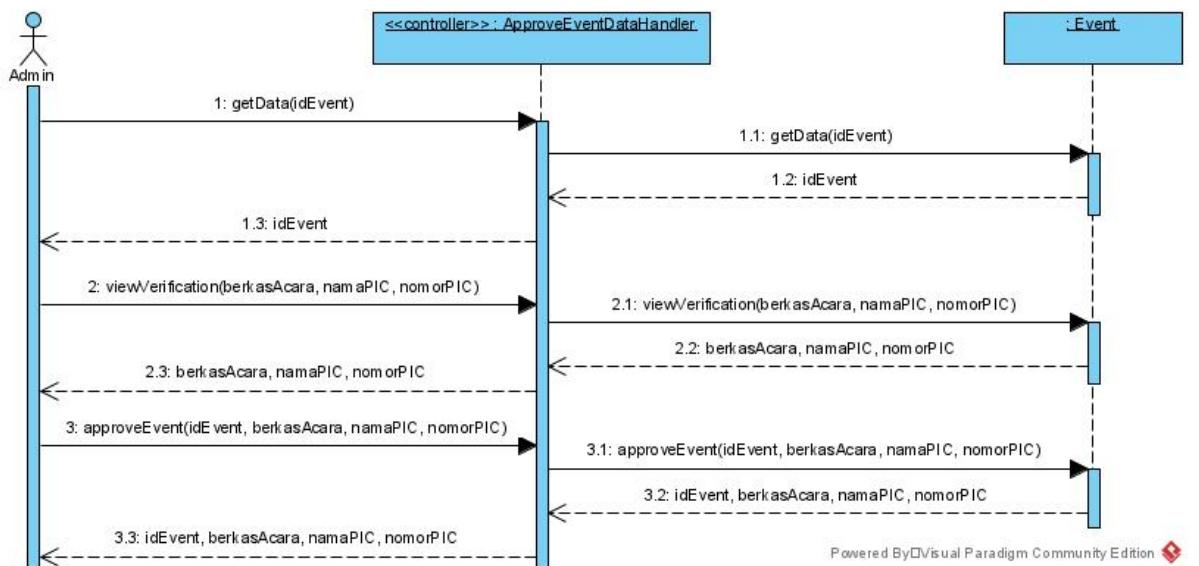
Gambar 4. 37 First Cut SSD Update Status Order

4.9.11 First Cut SSD : Create Account Petugas



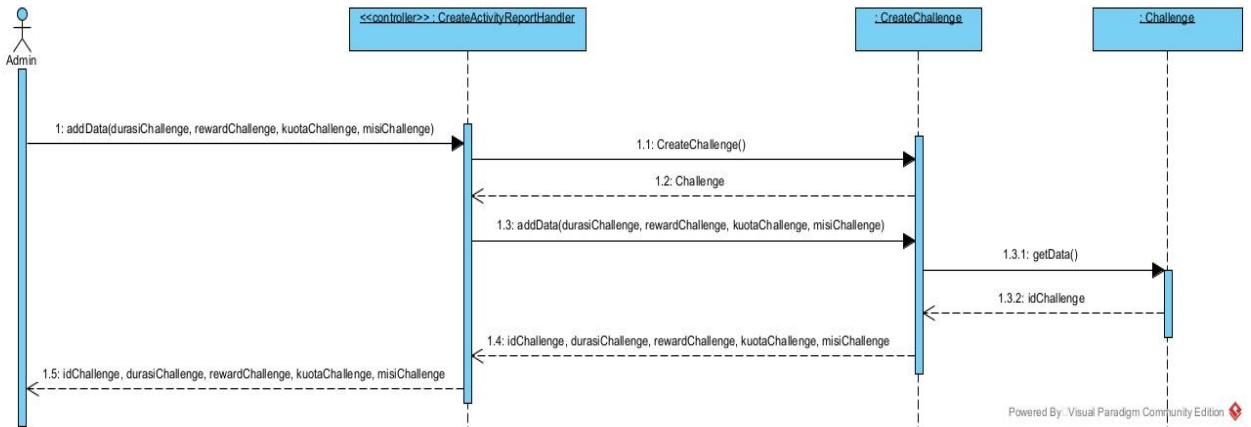
Gambar 4. 38 First Cut SSD Create Account Petugas

4.9.12 First Cut SSD : Approve Event Data



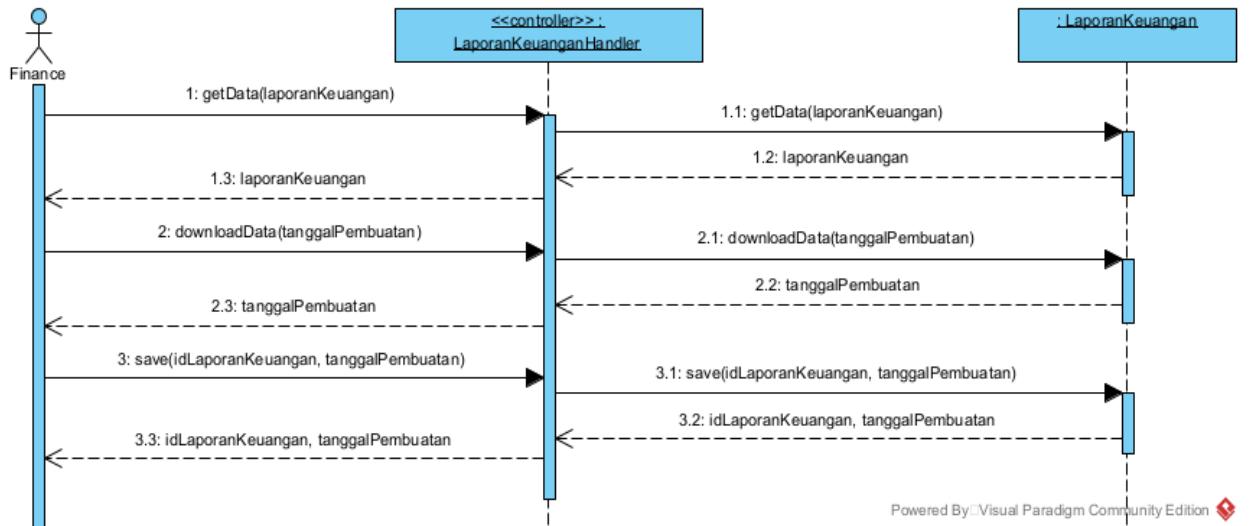
Gambar 4. 39 First Cut SSD Approve Event Data

4.9.13 First Cut SSD : Create Challenge



Gambar 4. 40 First Cut SSD Create Challenge

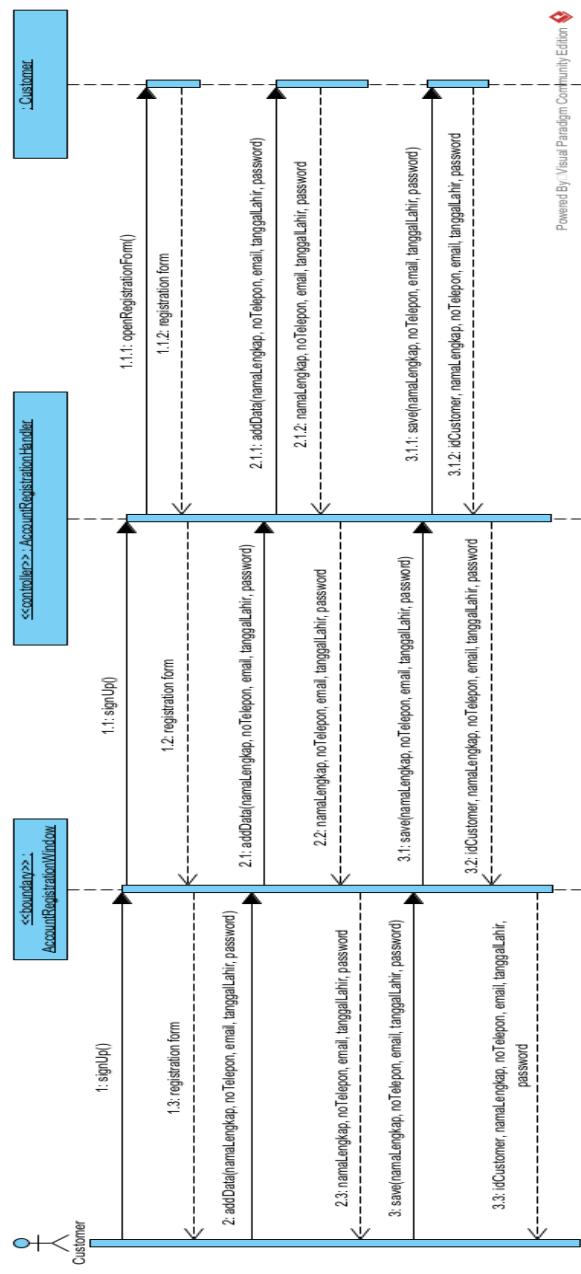
4.9.14 First Cut SSD : Download Finance Service



Gambar 4. 41 First Cut SSD Download Finance Service

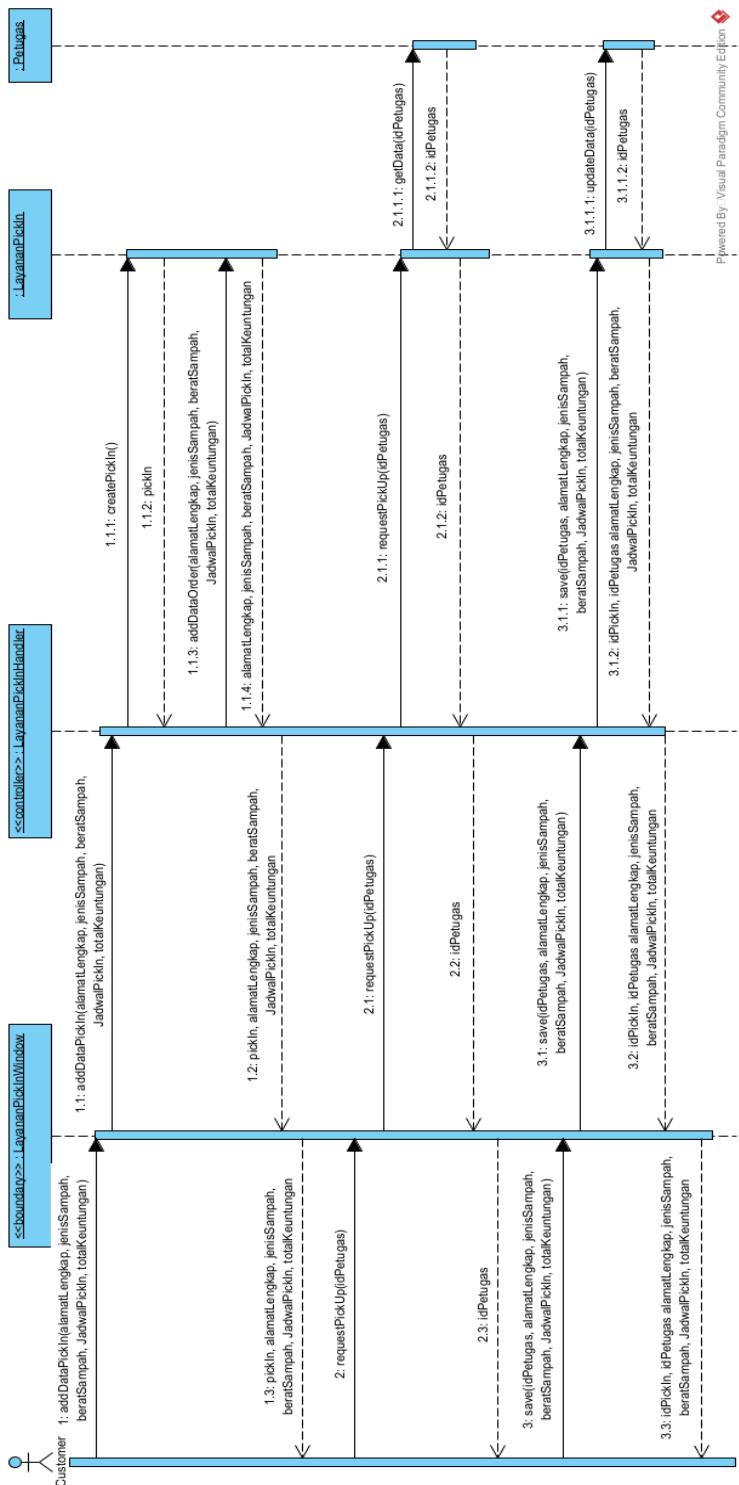
4.10 Multilayer Sequence Diagram

4.10.1 Multilayer SSD : Fill Account Registration Form



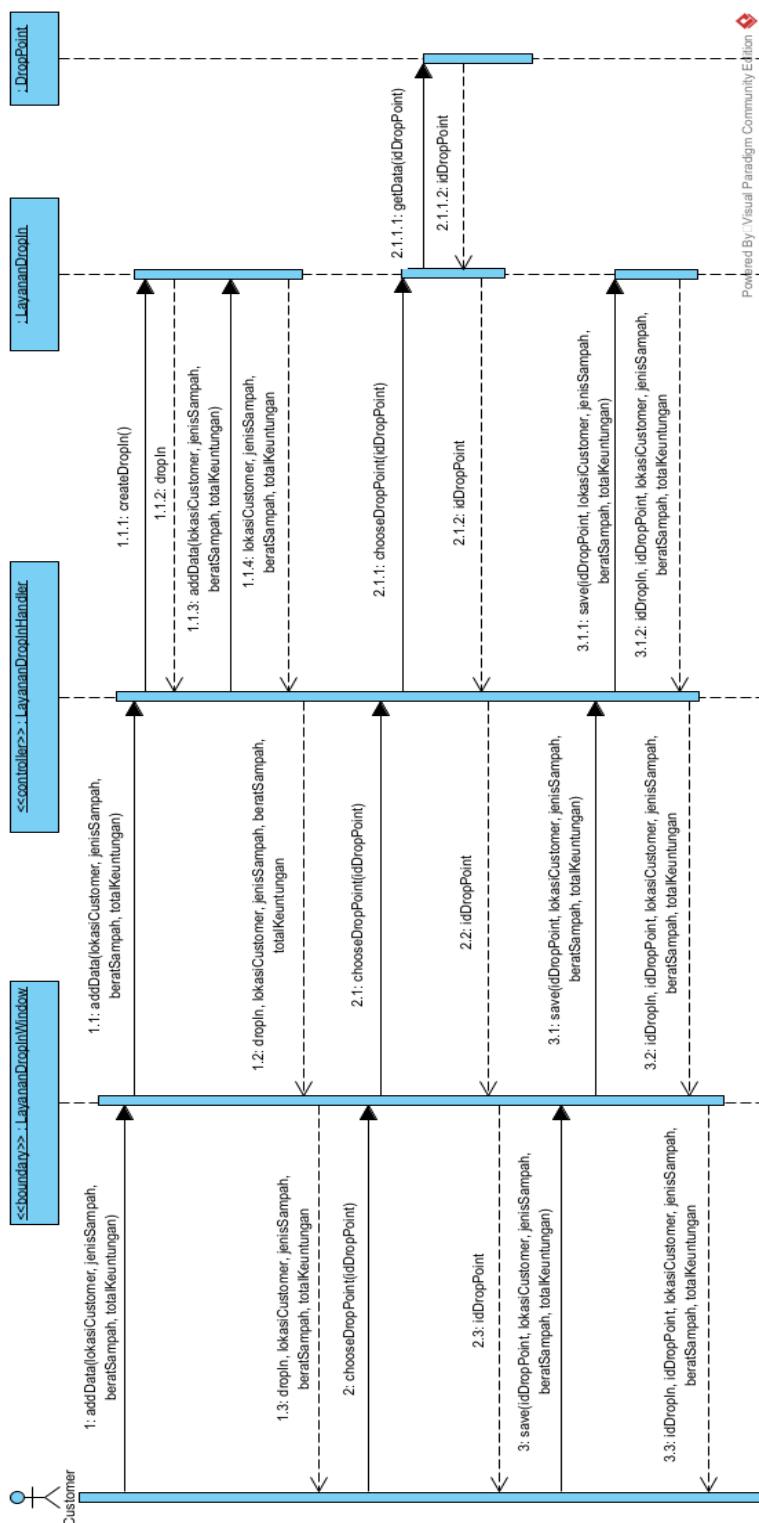
Gambar 4. 42 Multilayer SSD Fill Account Registration Form

4.10.2 Multilayer SSD : Request Pick Up



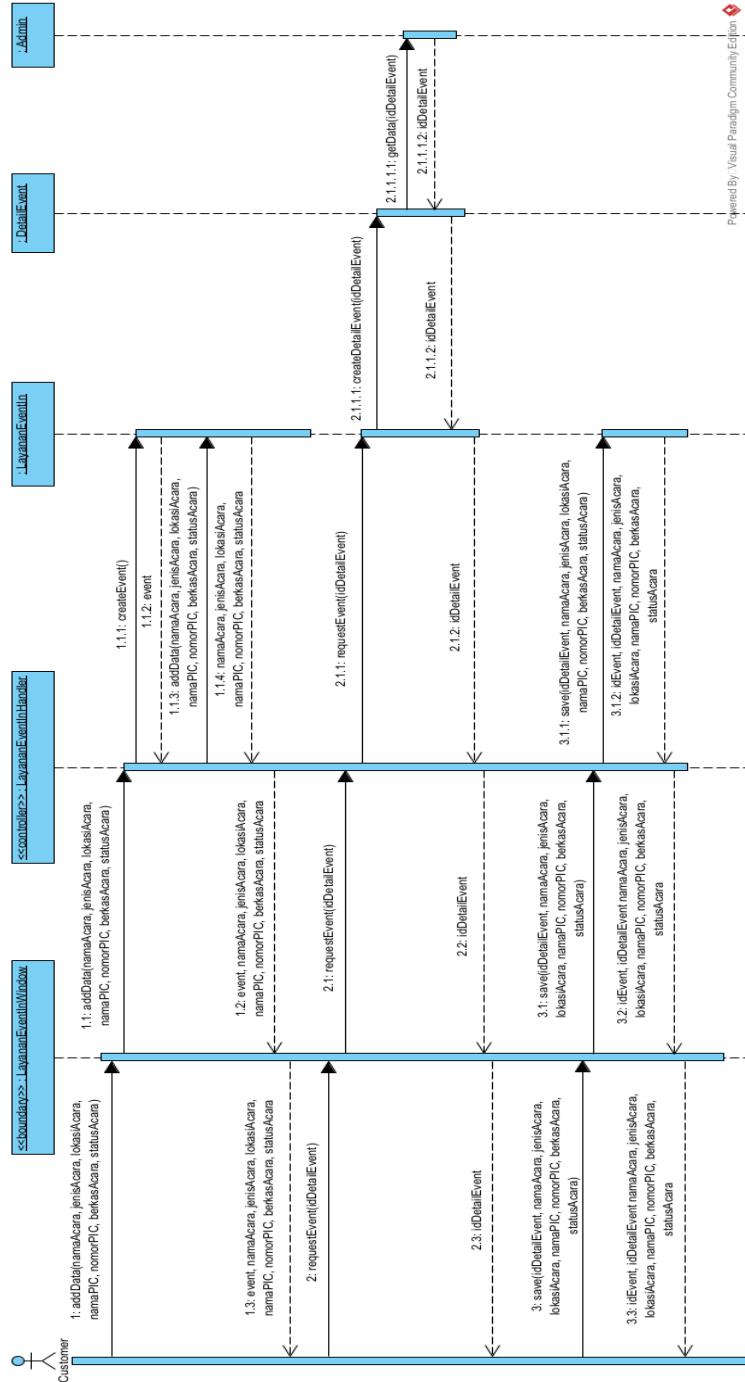
Gambar 4. 43 Multilayer SSD Request Pick Up

4.10.3 Multilayer SSD : Request Drop Point



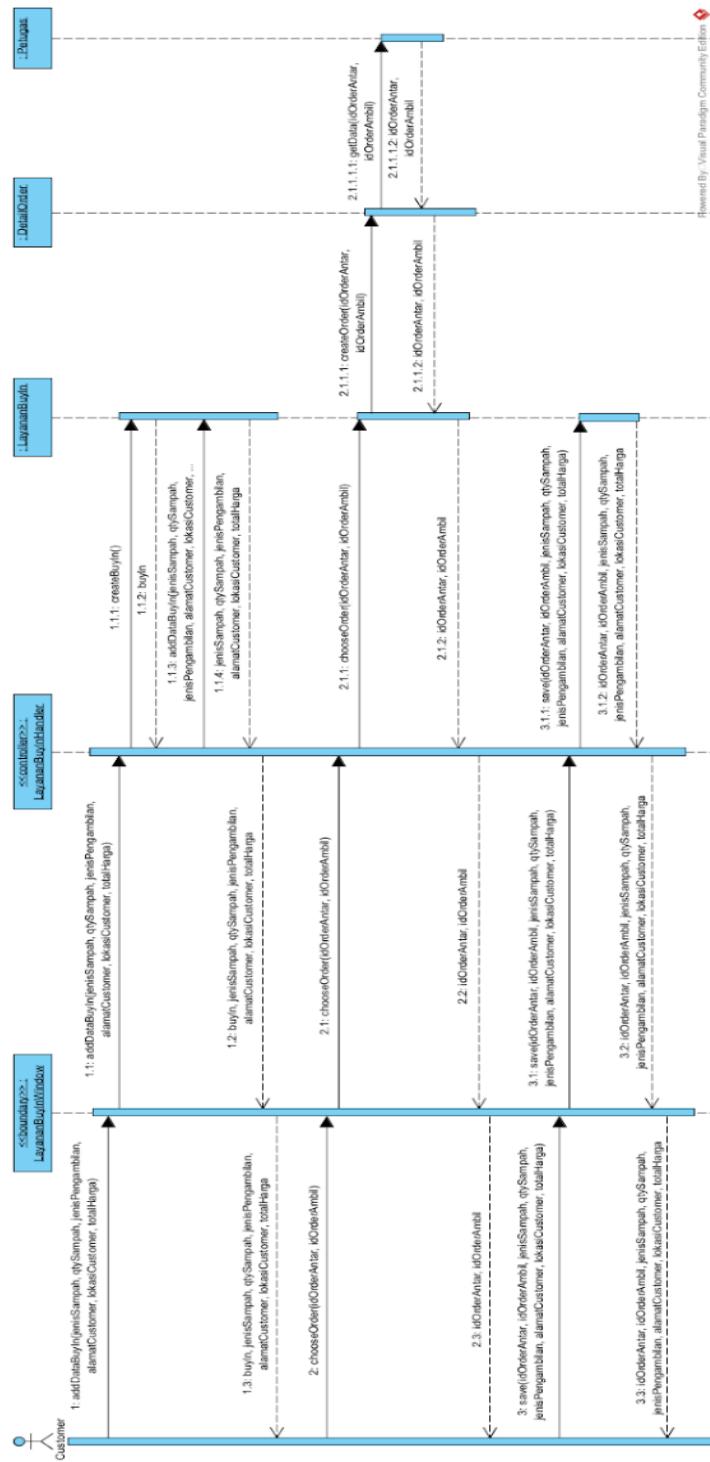
Gambar 4. 44 Multilayer SSD Request Drop Point

4.10.4 Multilayer SSD : Request Event



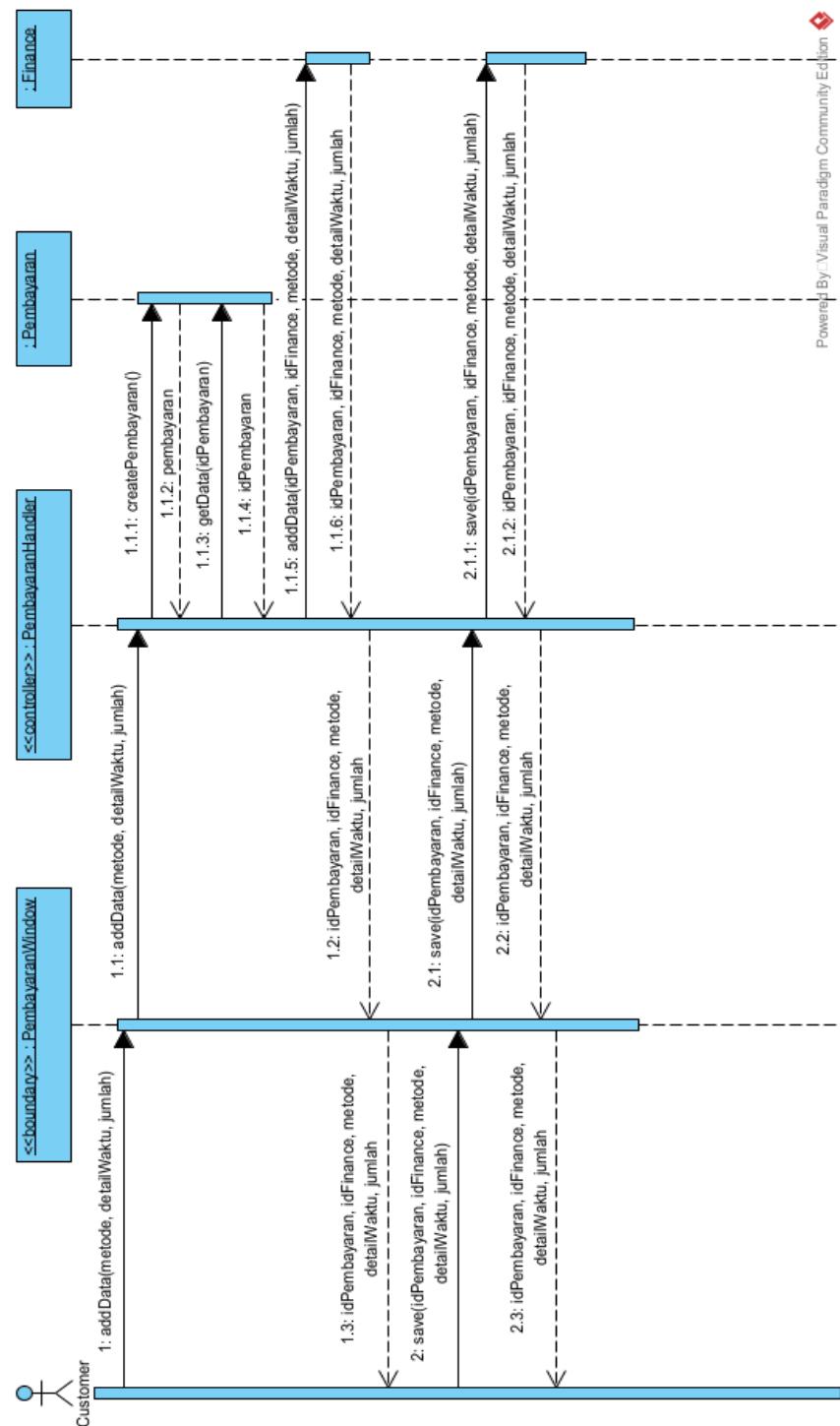
Gambar 4. 45 Multilayer SSD Request Event

4.10.5 Multilayer SSD : Make a Trash Order



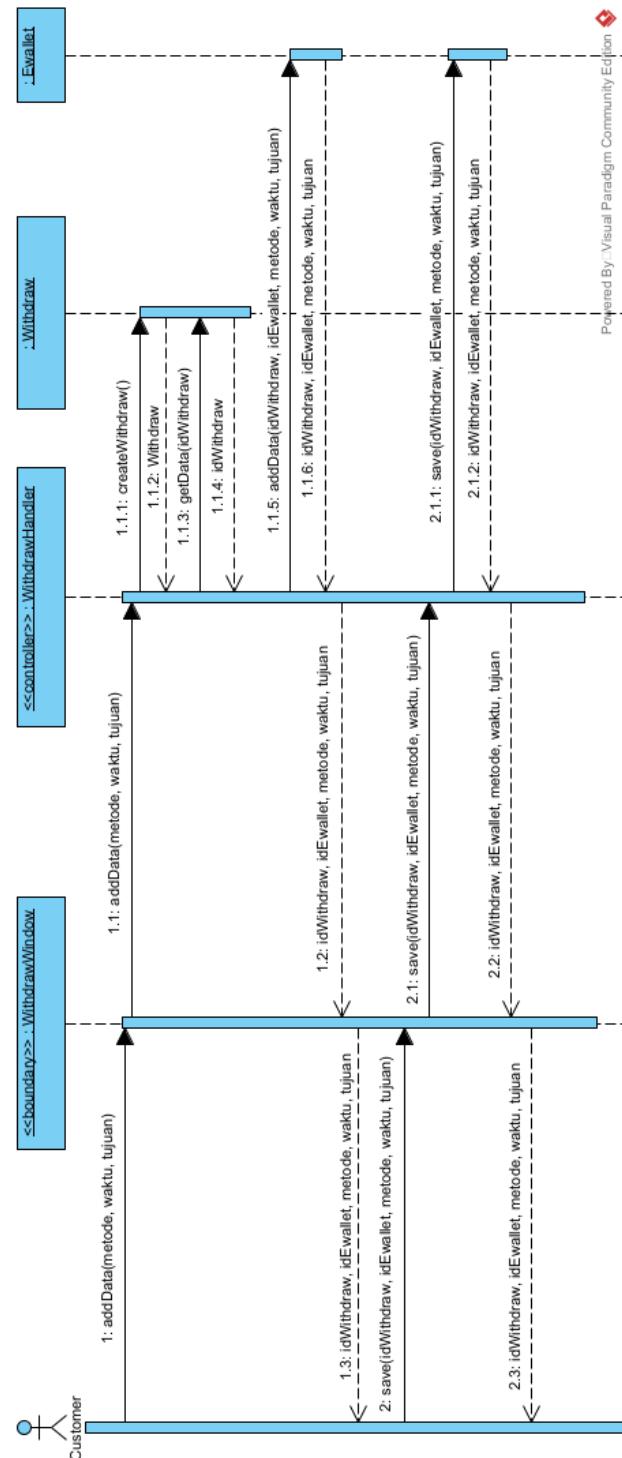
Gambar 4. 46 Multilayer SSD Make a Trash Order

4.10.6 Multilayer SSD : Make a Payment



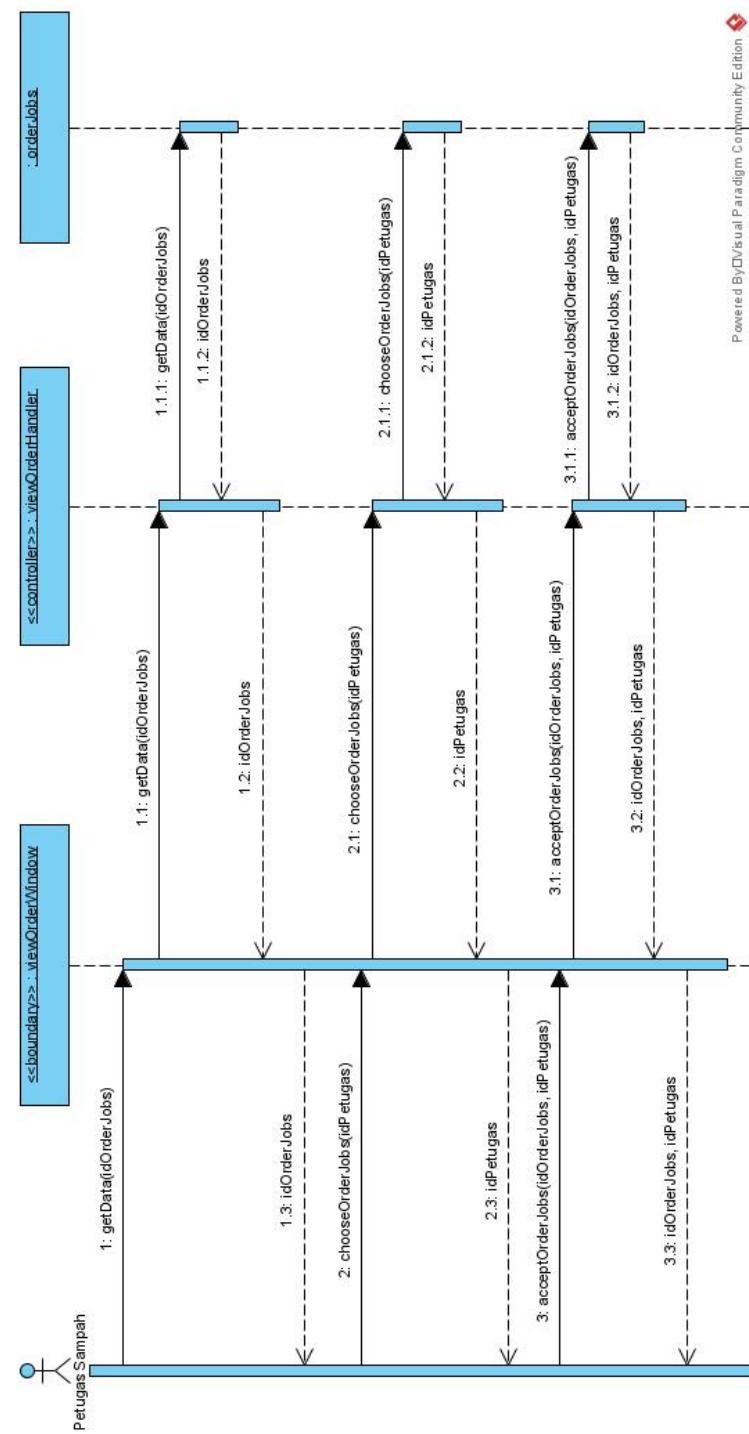
Gambar 4. 47 Multilayer SSD Make a Payment

4.10.7 Multilayer SSD : Withdraw Fund E-Wallet



Gambar 4. 48 Multilayer SSD Withdraw Fund E-Wallet

4.10.8 Multilayer SSD : View Order Jobs

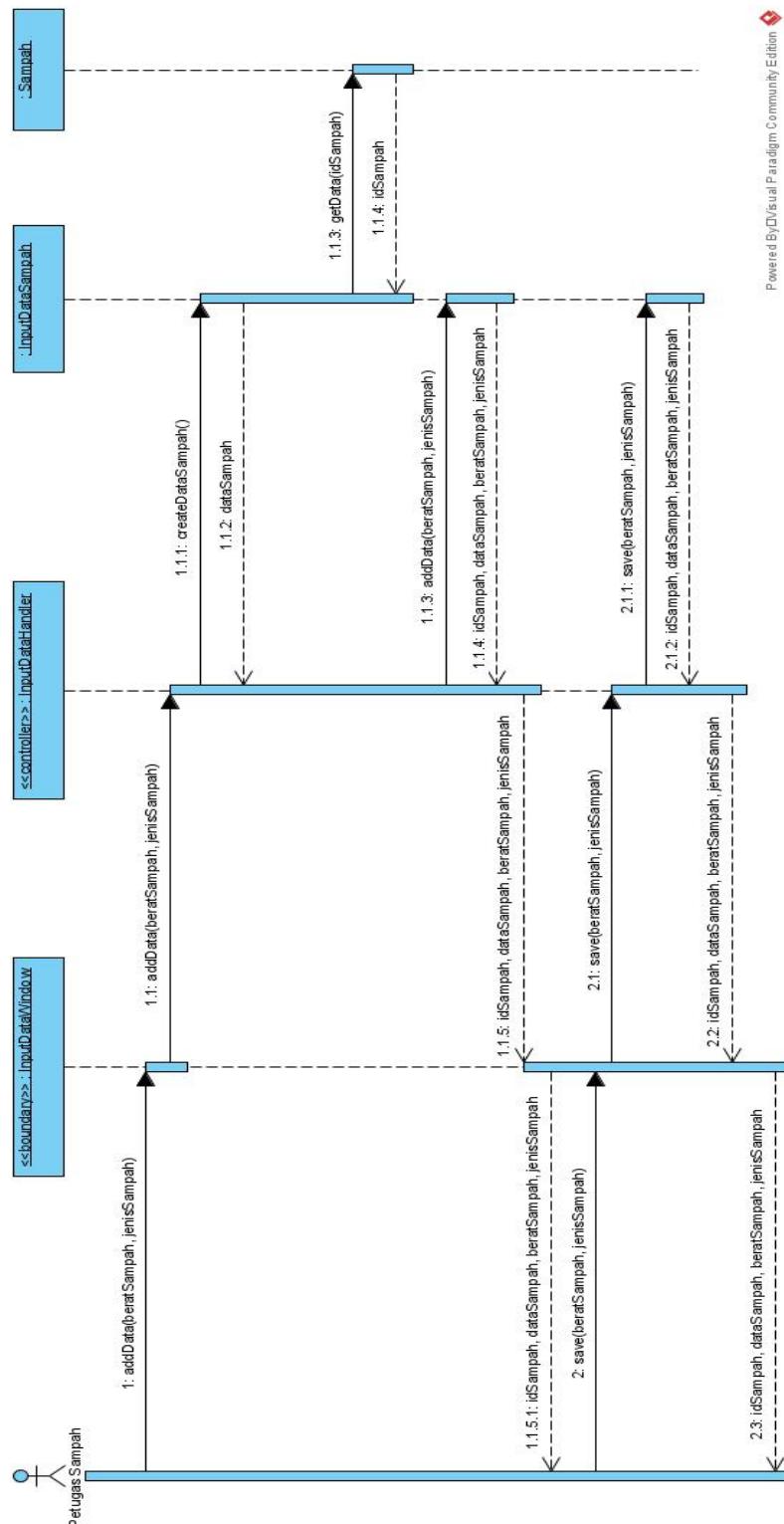


Gambar 4. 49 Multilayer SSD View Order Jobs



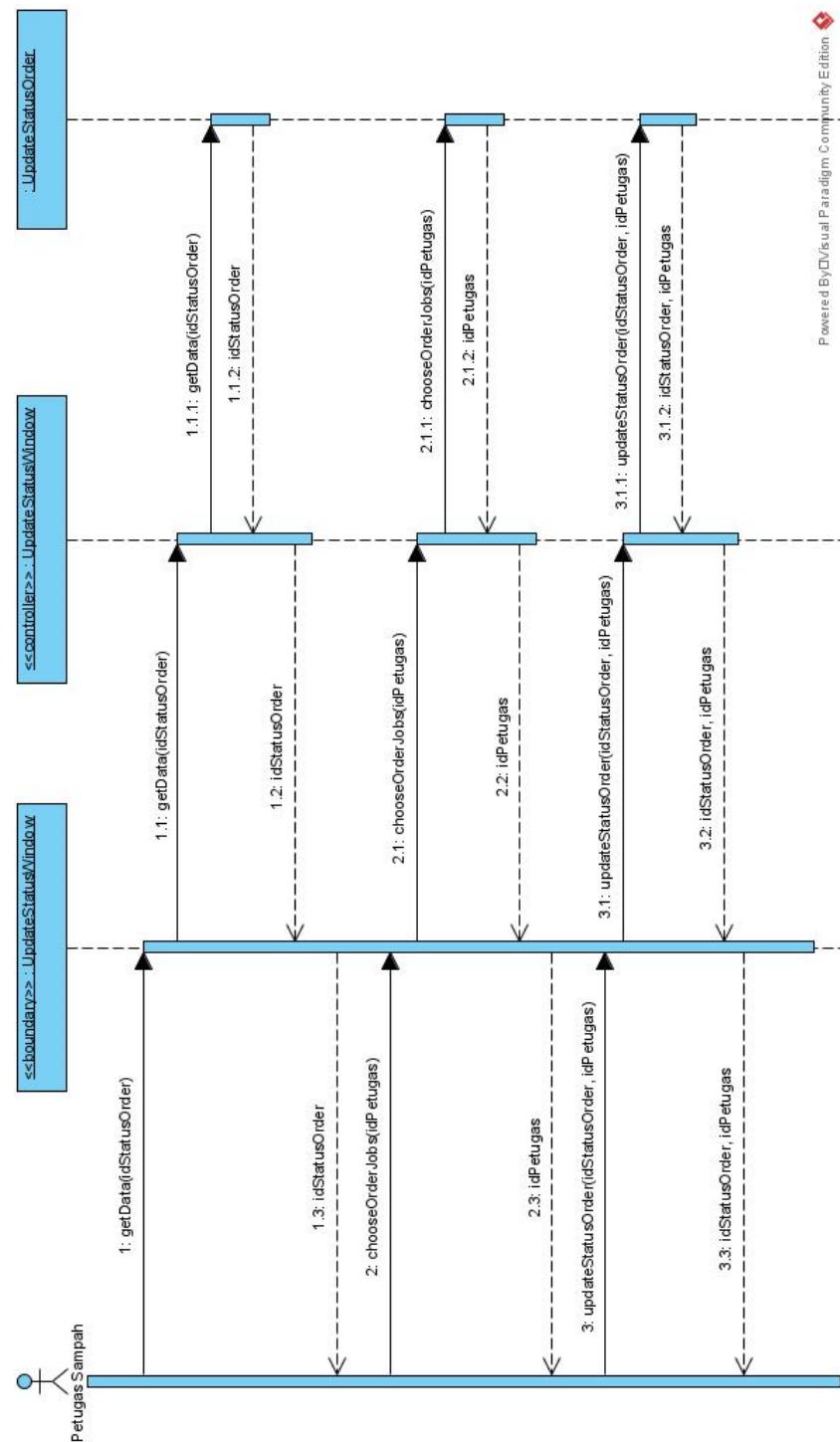
Powered By/Visual Paradigm Community Edition

4.10.9 Multilayer SSD : Input Data Sampah Customer



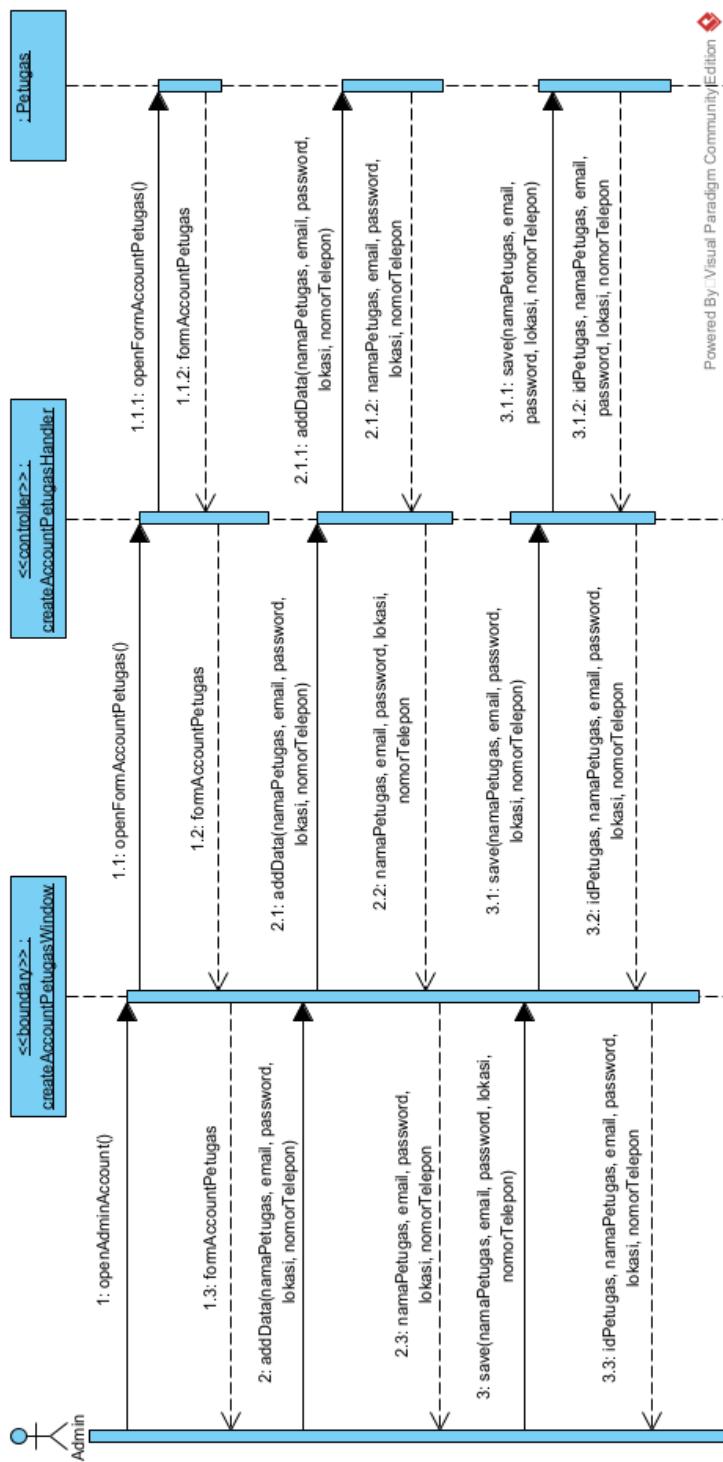
Gambar 4. 50 Multilayer SSD Input Data Sampah Customer

4.10.10 Multilayer SSD : Update Status Order



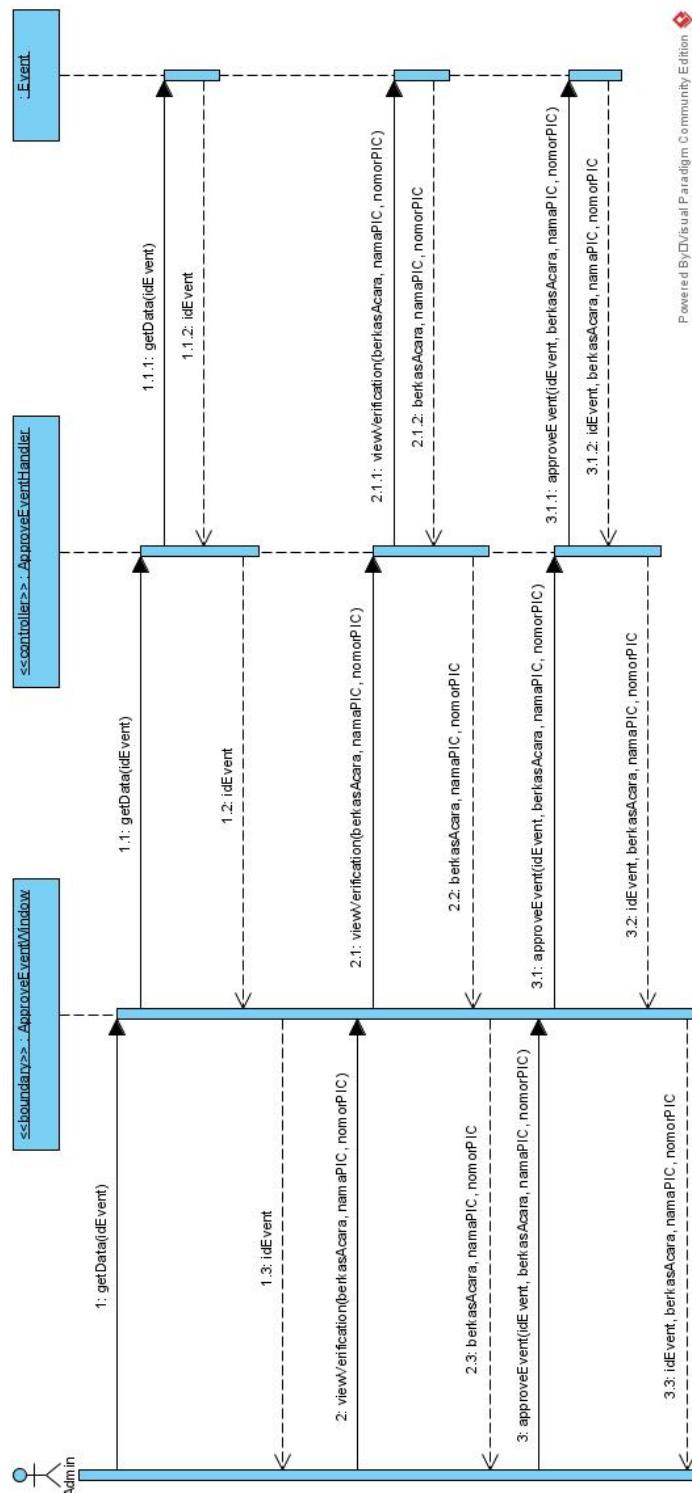
Gambar 4. 51 Multilayer SSD Update Status Order

4.10.11 Multilayer SSD : Create Account Petugas



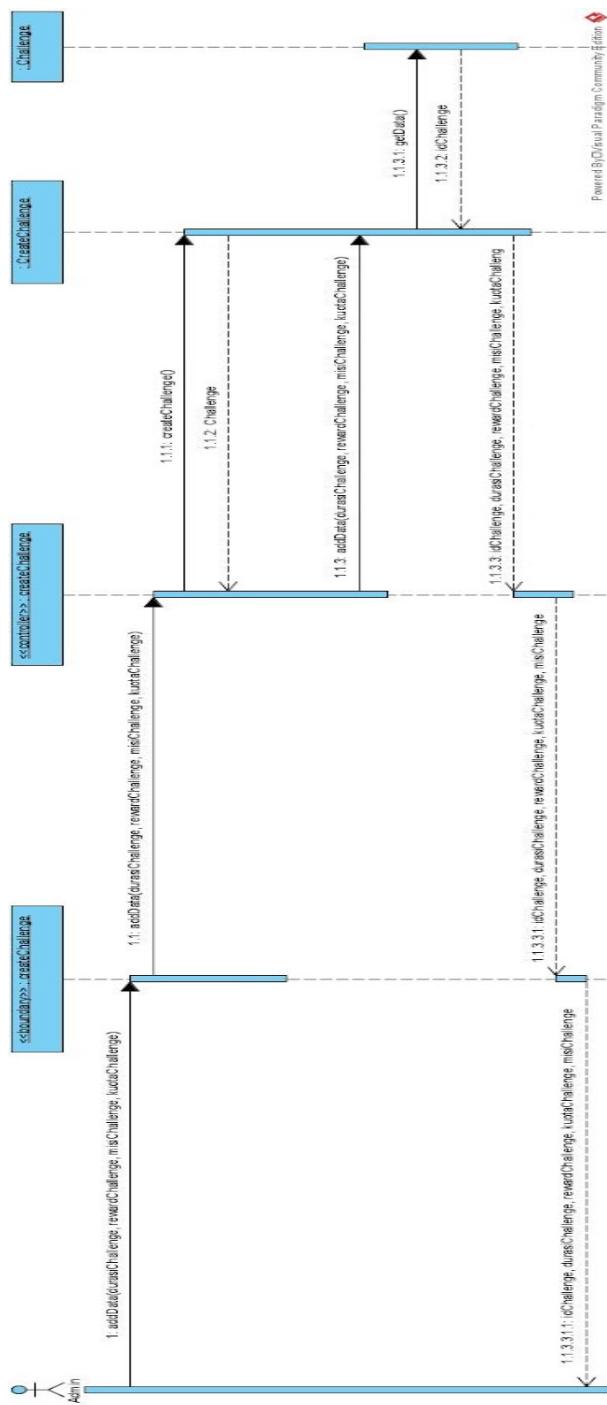
Gambar 4. 52 Multilayer SSD Create Account Petugas

4.10.12 Multilayer SSD : Approve Event Data



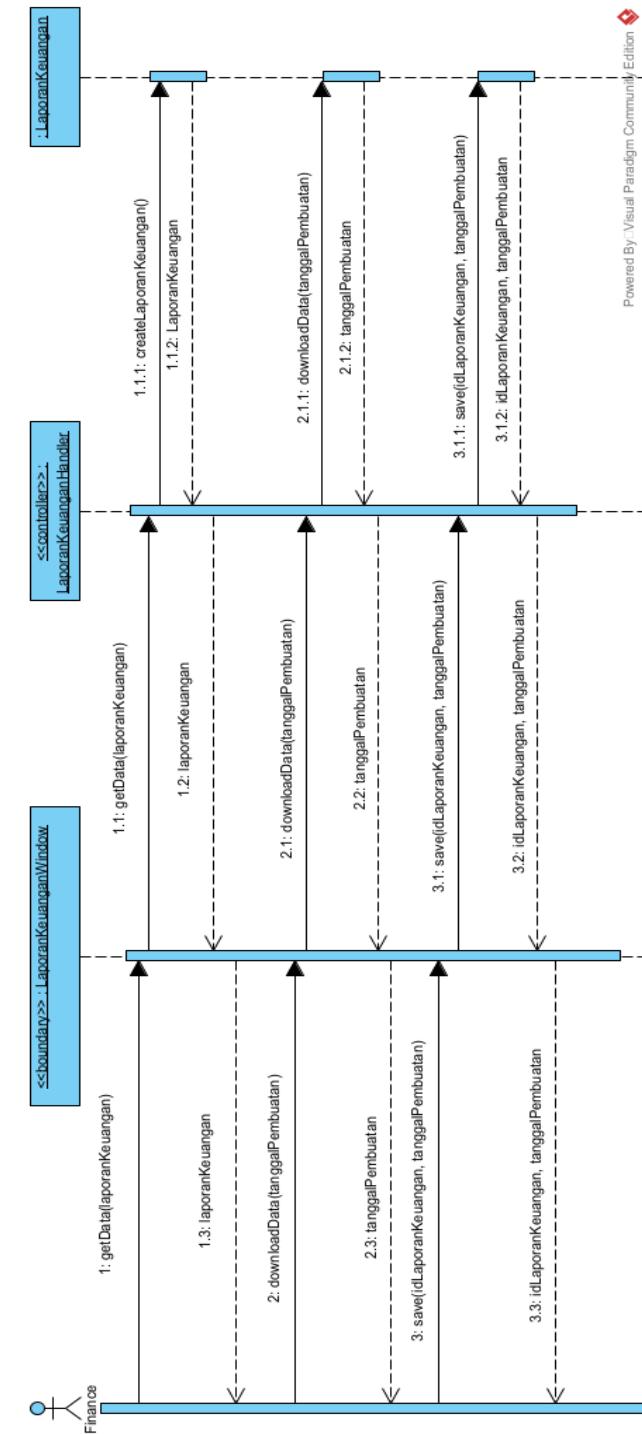
Gambar 4. 53 Multilayer SSD Approve Event Data

4.10.13 Multilayer SSD : Create Challenge



Gambar 4. 54 Multilayer SSD Create Challenge

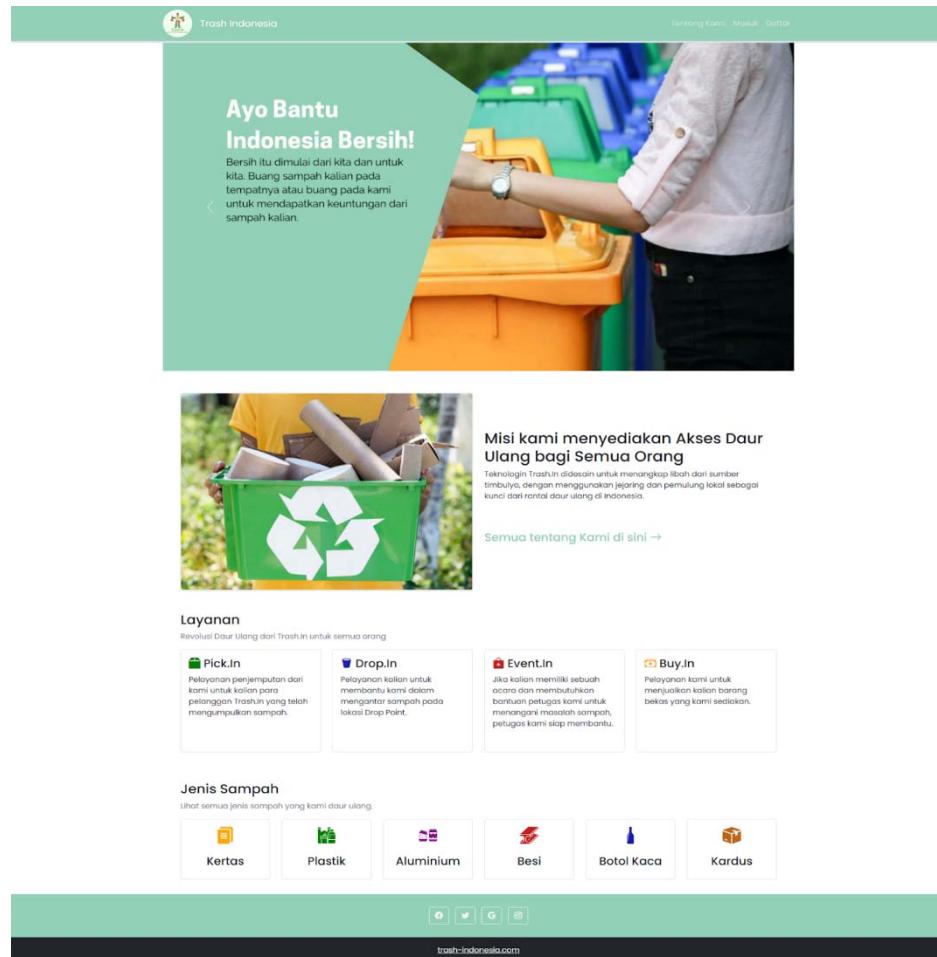
4.10.14 Multilayer SSD : Download Finance Service



Gambar 4. 55 Multilayer SSD Download Finance Service

4.11 User Interface

4.11.1 Home Page (Customer, Admin, Petugas)

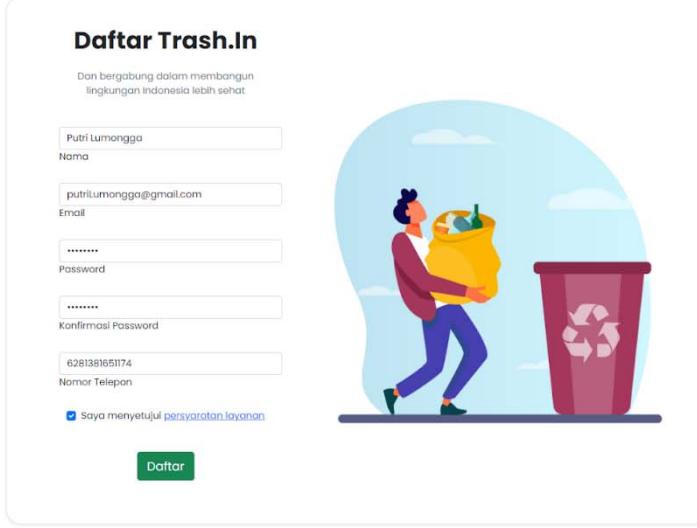


Gambar 4. 56 User Interface Homepage

Tampilan dari halaman pertama website Trash.In. Tampilan ini merupakan tampilan pertama saat pengguna membuka website Trash.In. Pada tampilan landing page, terdapat carousell yang dapat menampilkan foto atau video informasi tentang Trash Indonesia dan iklan dari partner yang berlangganan. Pengguna juga dapat melihat informasi singkat tentang layanan yang tersedia, jenis sampah yang kami terima, dan

label yang dapat diakses menuju menu tentang kami. Terdapat logo sosial media yang dapat diakses menuju social media yang dipilih oleh pengguna. Pada bagian header website terdapat logo Trash Indonesia lalu button menuju tentang kami, button masuk untuk melakukan login, dan button daftar untuk melakukan registrasi.

4.11.2 Fill Account Registration Form (Customer)



Daftar Trash.In

Dan bergabung dalam membangun lingkungan indonesia lebih sehat

Nama: Putri Lumongga

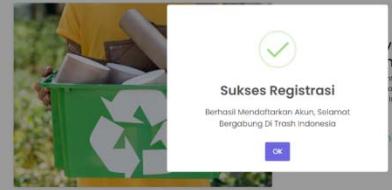
Email: putrilumongga@gmail.com

Password:
Konfirmasi Password:

Nomor Telepon: 6281381651174

Saya menyetujui persyaratan layanan

Daftar



sampah kalian.

Layanan

Pick.In: Petunjuk perjalanan dari kami untuk kirim barang perlengkapan Trash.In yang telah mengumpulkan sampah.

Drop.In: Petunjuk lokasi untuk membantai komunitas yang mengantarkan sampah pada lokasi Drop.In.

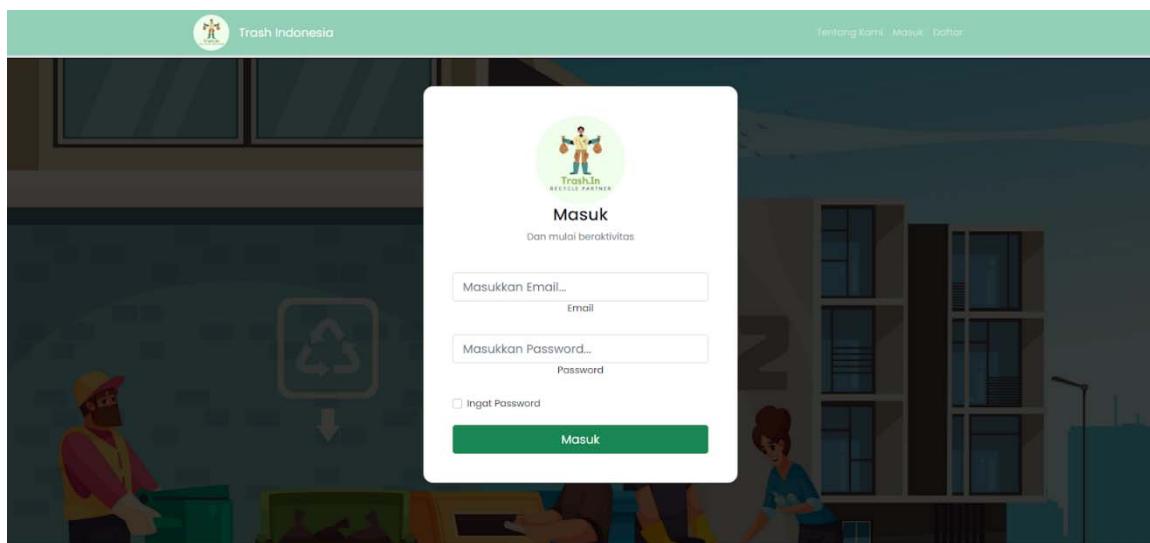
Event.In: Jika lokasi memiliki sebuah acara dan membutuhkan bantuan petugas komi untuk merangani masyarakat sampah, petugas komi akan membantu.

Buy.In: Petunjuk komi untuk menyewakan lokasi barang bekas yang komi sediakan.

Gambar 4. 57 User Interface Fill Registration Form

Tampilan diatas adalah tampilan dari halaman registrasi dimana customer dapat melakukan pendaftaran akun pada website Trash.In. Apabila customer belum memiliki akun Trash.In, customer dapat melakukan registrasi dengan mengisi data diri berupa nama lengkap, email dan password dan nomor telepon. Setelah melakukan pendaftaran customer akan kembali pada tampilan home dari website Trash.In.

4.11.3 Login account (Customer, Petugas, Admin, Finance)



Gambar 4. 58 User Interface Login Account

Pada tampilan ini pengguna akan mendapatkan form email dan password yang harus diisi sebagai syarat untuk login. Ada juga button ingat password untuk mempermudah pengguna di login selanjutnya agar tidak perlu menginput email dan password kembali. Setelah pengguna login, maka pengguna akan diarahkan ke beranda Trash.In. Beranda untuk customer, petugas, admin, dan finance disini berbeda - beda karena mempunyai tampilan masing - masing sesuai dengan pekerjaan nya.

4.11.4 Request Pick Up (Customer)

The screenshot shows the 'Pick.In' service page. At the top, there are input fields for different types of waste:

- Kertas & Plastik:** 5 pieces, Kosongan Jika Tidak Ada
- Besi / Stainless:** Masukkan Berat (kg), Kosongan Jika Tidak Ada
- Botol Plastik:** 3 pieces, Kosongan Jika Tidak Ada
- Kardus:** 10 pieces, Kosongan Jika Tidak Ada
- Aluminium:** Masukkan Berat (kg), Kosongan Jika Tidak Ada
- Mika:** Masukkan Berat (kg), Kosongan Jika Tidak Ada

Below the input fields, it says "Berat Sampah: 18 kg Total Harga: Rp. 33.600". A green button labeled "Request Pickup" is visible.

A modal window titled "Konfirmasi Pembayaran" (Payment Confirmation) is displayed in the center. It asks if the user is sure about using the service with the following details:

- Berat Sampah: 18 kg
- Total Harga: Rp. 33.600

The modal also contains a text field for "Masukkan Pengantar" (Enter Address) with the value "Cluster Rose Garden, Jl. Bangau 5 no.3". At the bottom of the modal are two buttons: "Tutup" (Close) and "Request".

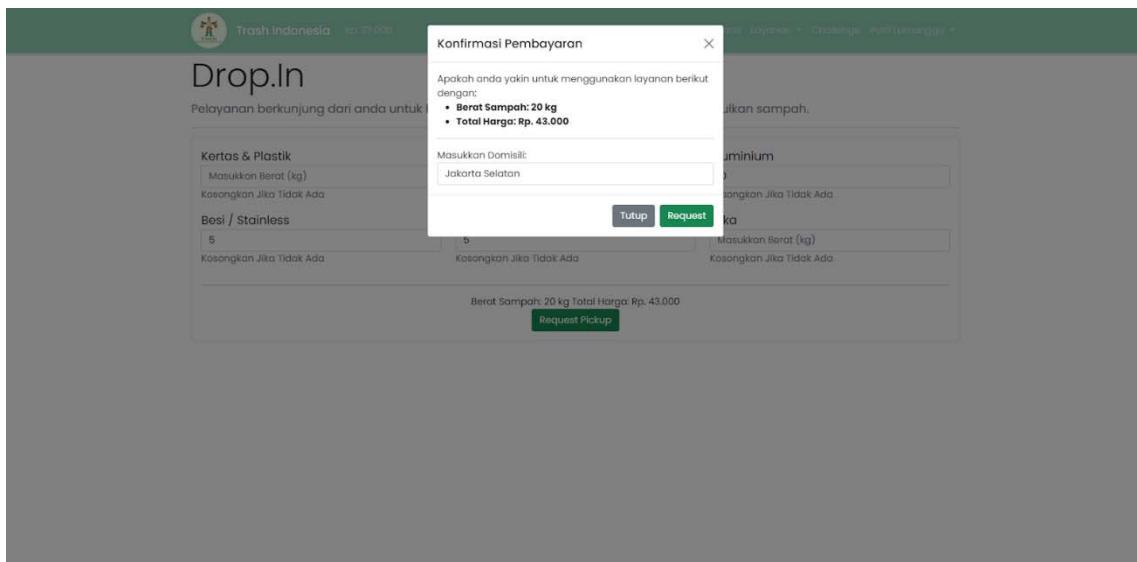
Gambar 4. 59 User Interface Request Pick Up

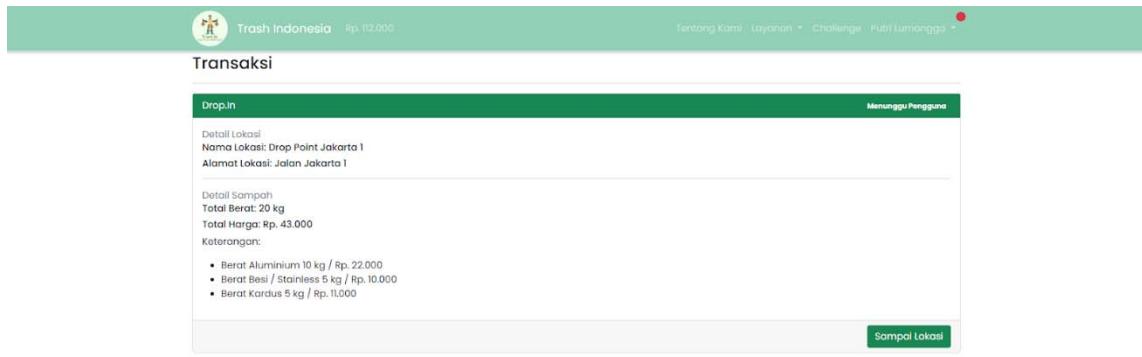
Tampilan ini adalah tampilan dari menu layanan Pick.In. Pada menu ini customer akan melakukan booking penjemputan sampah dengan mengisi form yang ditampilkan. Pertama customer diminta mengisi data sampah yaitu total berat sampah

dari setiap kategori. Setelah itu customer akan melihat total keuntungan dan jika sudah yakin maka customer diminta memilih button “Request Pickup”. Setelah itu akan muncul pop up yang menampilkan detail dari berat sampah dan total harga, customer juga diminta mengisi alamat lengkap pada kolom yang telah disediakan. Setelah selesai customer baru dapat melakukan “Request” pada layanan Pick.In.

4.11.5 Request Drop Point (Customer)

The screenshot shows a mobile application interface for 'Trash Indonesia'. At the top, there's a green header bar with the app logo, 'Trash Indonesia', and a balance of 'Rp. 37.000'. On the right side of the header are links for 'Tentang Kami', 'Layanan', 'Challenge', 'Putri Lumonggo', and a dropdown arrow. Below the header, the main title 'Drop.In' is displayed in large, bold letters. A sub-instruction 'Pelayanan berkunjung dari anda untuk kami para petugas Trash.In yang telah mengumpulkan sampah.' follows. The form is divided into four sections: 'Kertas & Plastik', 'Botol Plastik', 'Aluminium', and 'Besi / Stainless'. Each section has an input field for weight ('Masukkan Berat (kg)') and a note ('Kosongan Jika Tidak Ada'). In the 'Kertas & Plastik' section, the value '5' is entered. In the 'Botol Plastik' section, the value '5' is entered. In the 'Aluminium' section, the value '10' is entered. In the 'Besi / Stainless' section, the value '5' is entered. Below the form, a summary message 'Berat Sampah: 20 kg Total Harga: Rp. 43.000' is shown, along with a prominent green 'Request Pickup' button.

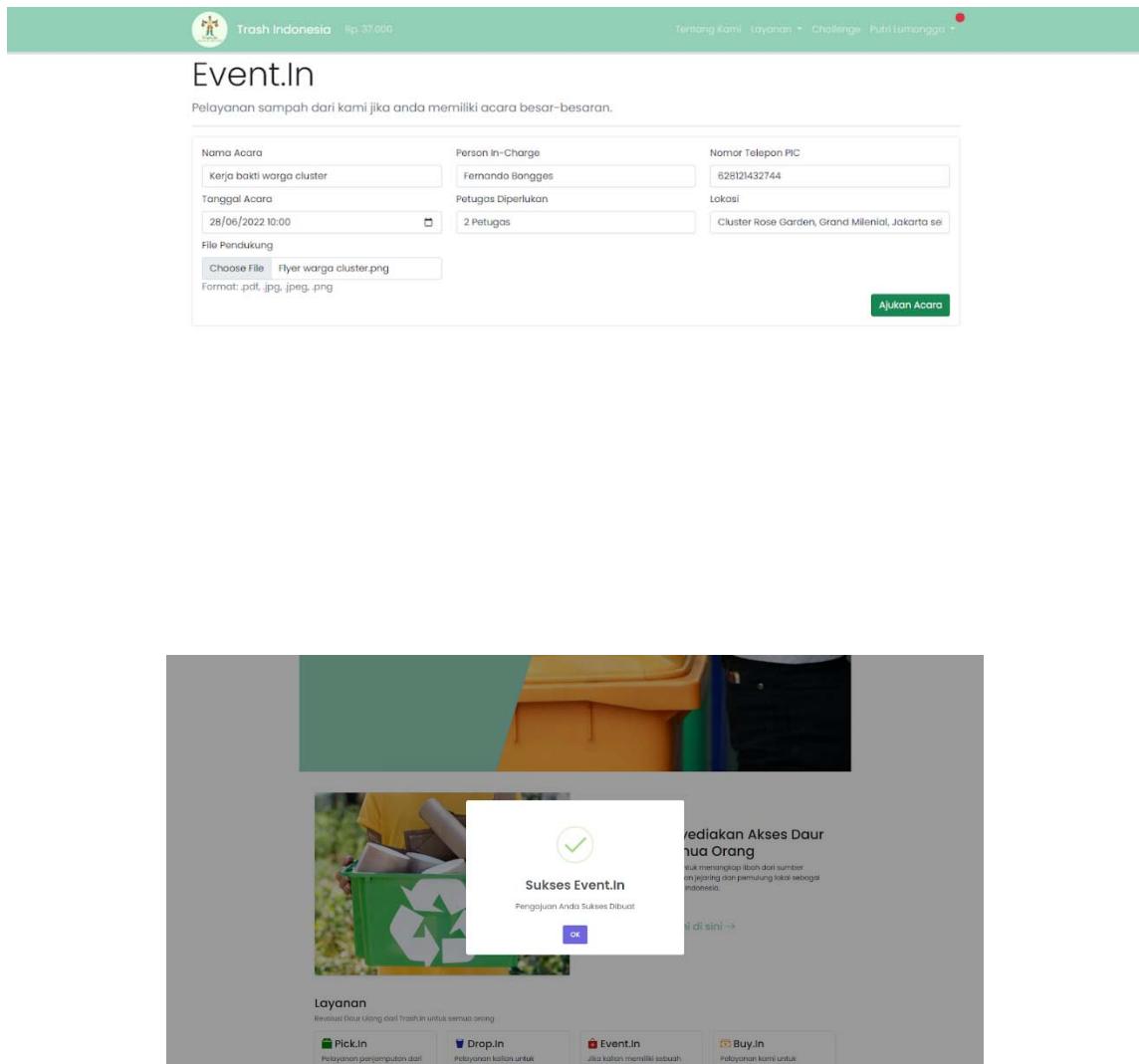




Gambar 4. 60 User Interface Request Drop Point

Tampilan ini adalah tampilan dari menu layanan Drop.In. Pada menu ini customer akan melakukan booking penjemputan sampah dengan mengisi form yang ditampilkan. Pertama customer diminta mengisi data sampah yaitu total berat sampah dari setiap kategori. Setelah itu customer akan melihat total keuntungan dan jika sudah yakin maka customer diminta memilih button “Request Drop Point”. Setelah itu akan muncul pop up yang menampilkan detail dari berat sampah dan total harga, customer diminta memilih domisili mengisi alamat lengkap pada kolom yang telah disediakan. Setelah selesai customer baru dapat melakukan “Request” pada layanan Pick.In.

4.11.6 Request Event (Customer)



The screenshot shows the Event.In service request interface. At the top, there's a header with the Trash Indonesia logo and a balance of Rp. 37.000. Below the header, the page title is "Event.In" with the subtitle "Pelayanan sampah dari kami jika anda memiliki acara besar-besaran." A form is displayed for booking a trash collection service for an event. The form fields include:

- Nama Acara: Kerja bakti warga cluster
- Person In-Charge: Fernando Bongges
- Nomor Telepon PIC: 628121432744
- Tanggal Acara: 28/06/2022 10:00
- Petugas Diperlukan: 2 Petugas
- Lokasi: Cluster Rose Garden, Grand Milenial, Jakarta sel.
- File Pendukung: Choose file: Flyer warga cluster.png (Format: .pdf, .jpg, .jpeg, .png)

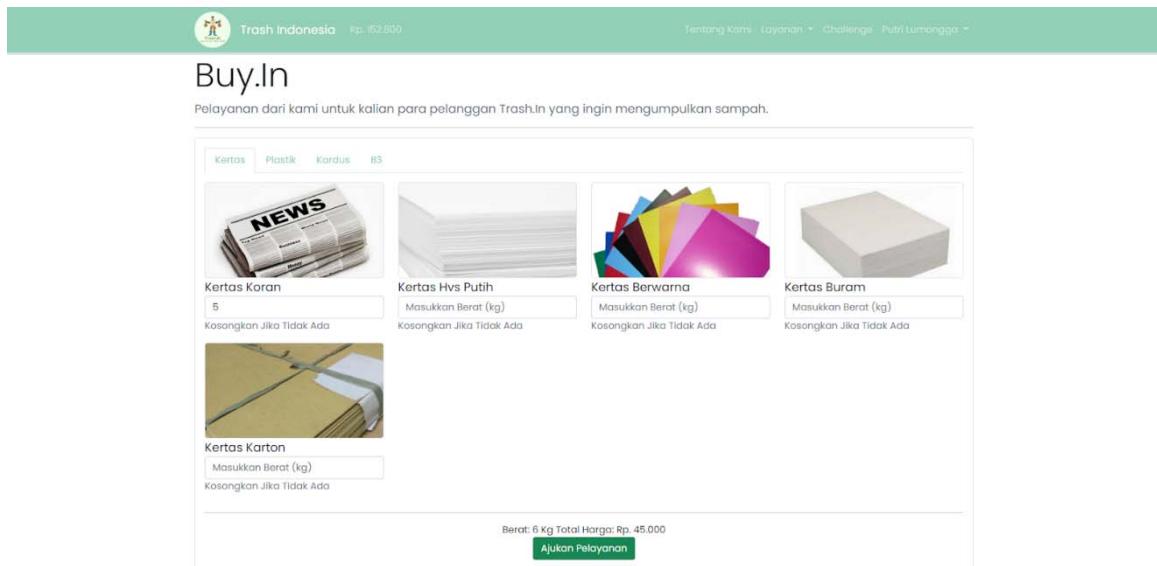
A green "Ajukan Acara" button is located at the bottom right of the form. A success message box is overlaid on the page, stating "Sukses Event.In" with a checkmark icon, "Pengajuan Anda Sukses Dibuat.", and an "OK" button. The background of the page shows a person in a yellow shirt working with recycling bins.

Gambar 4. 61 User Interface Request Event

Tampilan ini adalah tampilan dari menu layanan Event.In. Pada menu ini customer akan melakukan booking penjemputan sampah dengan mengisi form yang ditampilkan. Pertama customer diminta mengisi data yaitu nama acara tanggal acara, nama person-in-charge, nomor telepon person-in-charge, jumlah petugas yang

diperlukan, lokasi acara dan upload file pendukung yang akan diverifikasi oleh admin. Setelah itu customer akan memilih “Ajukan Acara”. Customer akan langsung di direct pada halaman home dan menerima pop up bahwa data sudah berhasil di upload.

4.11.7 Make a Trash Order (Customer)

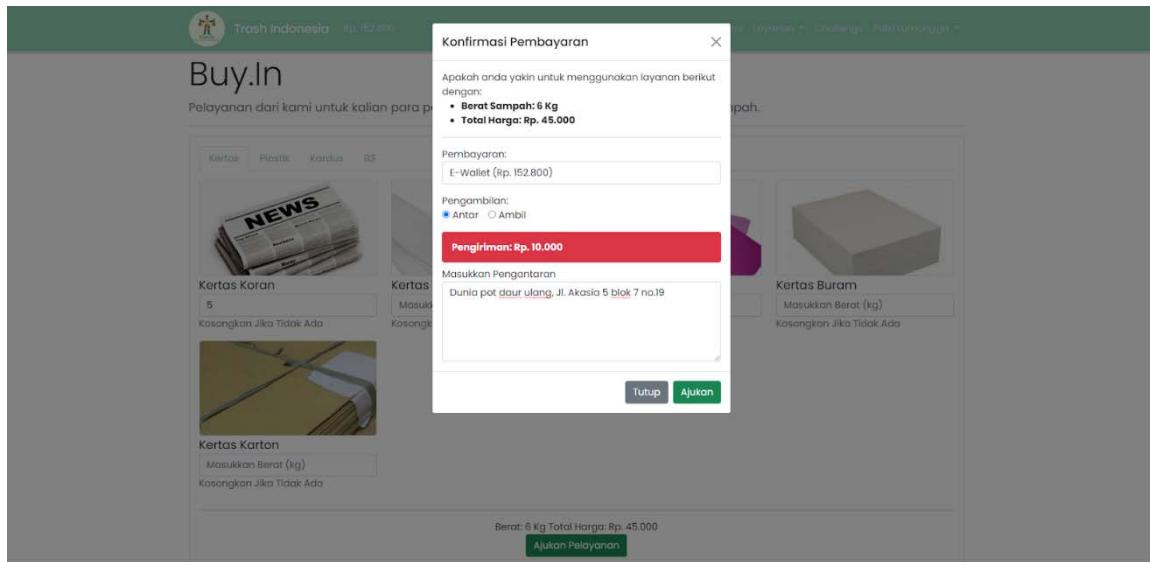


The screenshot shows a web interface for a trash collection service. At the top, there's a header with the logo 'Trash Indonesia' and the price 'Rp. 152.800'. To the right are links for 'Tentang Kami', 'Layanan', 'Challenge', and 'Putri Lumonggo'. Below the header, the title 'Buy.In' is displayed, followed by the subtitle 'Pelayanan dari kami untuk kalian para pelanggan Trash.In yang ingin mengumpulkan sampah.' A navigation bar below the title includes categories: Kertas, Plastik, Kordus, and B3. The main content area features four categories of paper waste with corresponding input fields:

- Kertas Koran**: Shows a stack of newspapers. Input fields: 'Masukkan Berat (kg)' and 'Kosongkan Jika Tidak Ada'. Value: 5.
- Kertas Hvs Putih**: Shows a stack of white paper. Input fields: 'Masukkan Berat (kg)' and 'Kosongkan Jika Tidak Ada'.
- Kertas Berwarna**: Shows a stack of colored paper. Input fields: 'Masukkan Berat (kg)' and 'Kosongkan Jika Tidak Ada'.
- Kertas Buram**: Shows a stack of textured paper. Input fields: 'Masukkan Berat (kg)' and 'Kosongkan Jika Tidak Ada'.

Below these categories, there's a section for **Kertas Karton** (cardboard) with input fields: 'Masukkan Berat (kg)' and 'Kosongkan Jika Tidak Ada'.

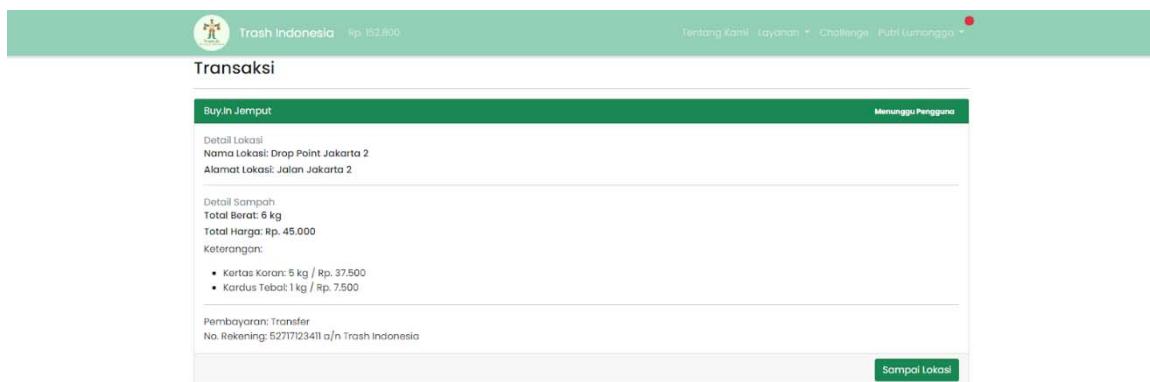
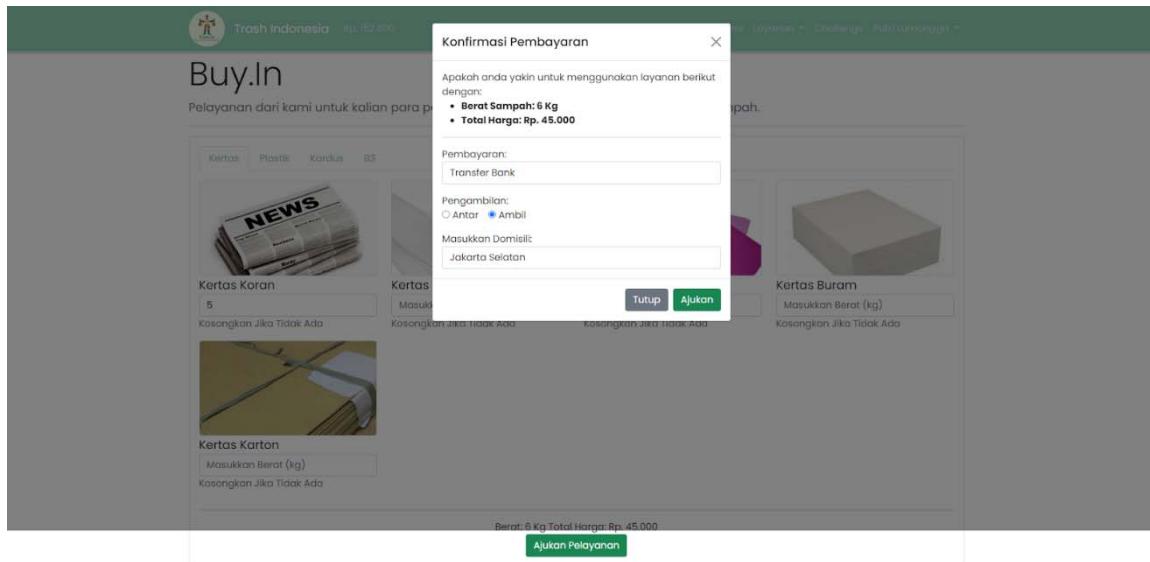
At the bottom of the form, it says 'Berat: 6 Kg Total Harga: Rp. 45.000' and contains a green button labeled 'Ajukan Pelayanan'.



Gambar 4. 62 User Interface Make a Trash Order

Tampilan ini adalah salah satu menu dari layanan Buy.In. Pada menu ini customer diminta untuk mengisi jumlah berat sampah yang ingin dibeli, terdapat beberapa kategori sampah yaitu kertas, plastik, kardus, dan B3. Di dalam kategori tersebut terdapat jenis - jenis sampah yang dapat dipilih oleh customer, setelah itu customer dapat melihat total berat sampah yang dibeli dan total harganya. Setelah customer mengajukan pembayaran, sistem akan menampilkan konfirmasi pembayaran yang berisi detail berat sampah, total harga sampah, pilihan pembayaran, pilihan layanan (“antar ” atau “ambil”). Jika customer memilih untuk diambil maka customer diminta untuk memilih domisili tempat tinggal nya, jika customer memilih di antar maka customer diminta untuk memasukan alamat tempat tinggal nya dan pada total harga ditambahkan biaya ongkos kirim.

4.11.8 Make a Payment (Customer)

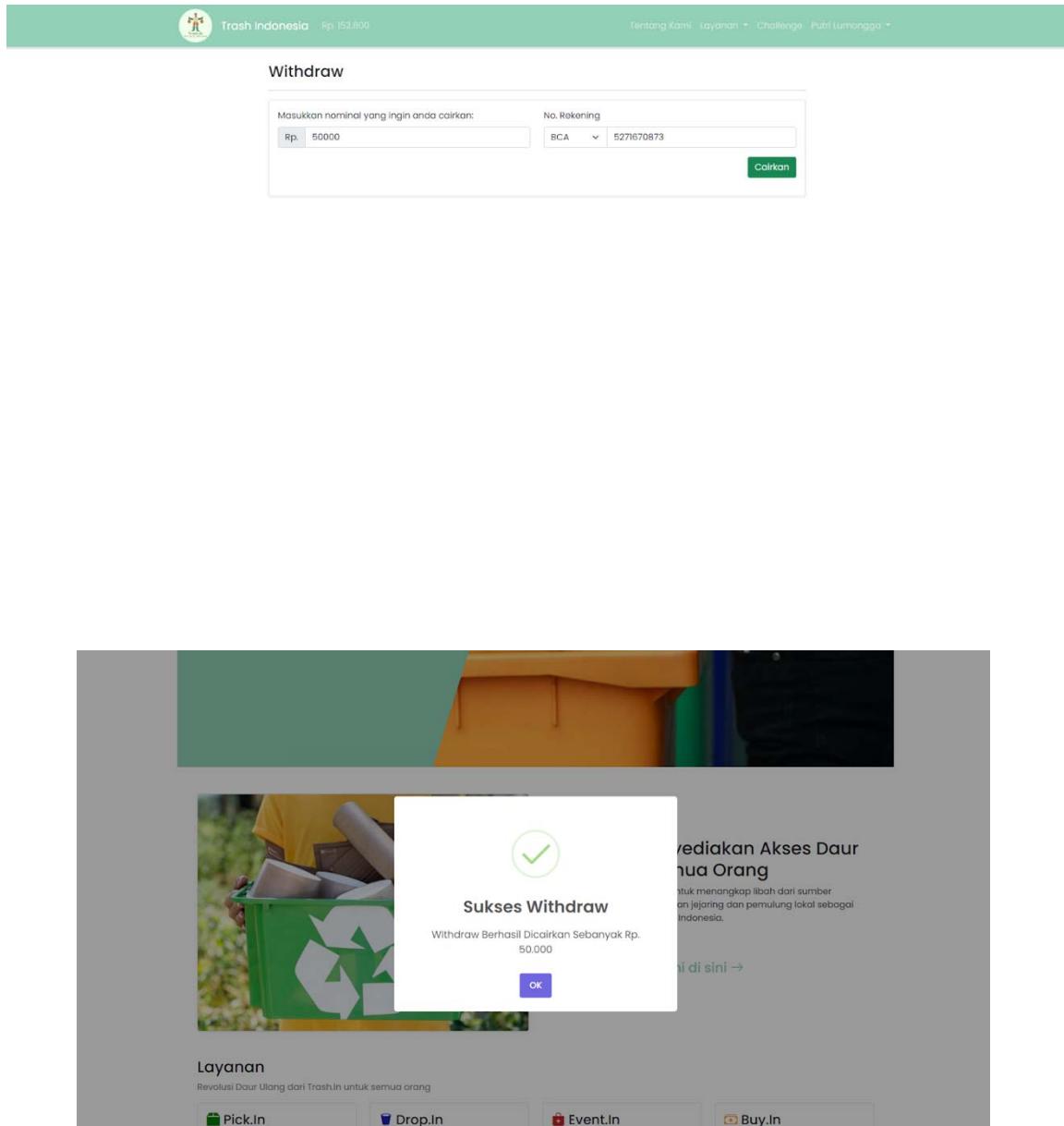


Gambar 4. 63 User Interface Make a Payment

Pada tampilan payment customer akan diberikan detail dari konfirmasi pembayaran, jika customer memilih dengan transfer bank maka customer akan masuk pada menu transaksi untuk melihat nomor rekening dan bank tujuan untuk melakukan pembayaran sesuai dengan total dari harga yang ditentukan. Jika customer memilih

dengan metode pembayaran e-Wallet, customer harus memastikan saldo pada e-Wallet mencukupi dan sistem akan menarik dana di e-Wallet.

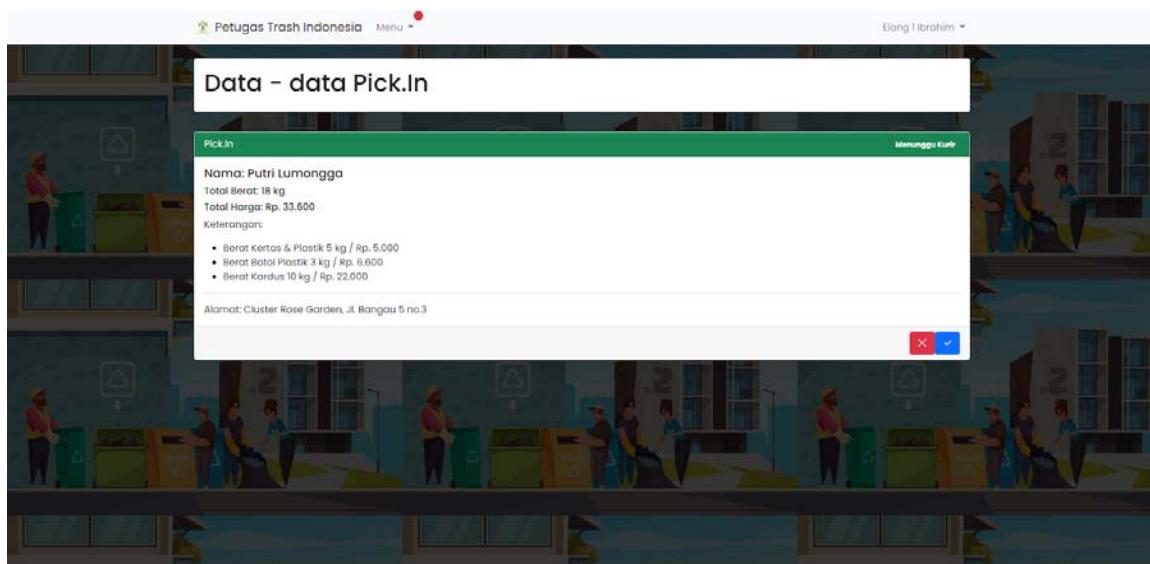
4.11.9 Withdraw Fund E-Wallet (Customer)



Gambar 4. 64 User Interface Withdraw fund E-Wallet

Pada menu ini customer akan ditampilkan dengan menu withdraw, customer diminta untuk mengisi nominal yang ingin ditarik dengan requirement minimal 10.000. Setelah itu customer diminta untuk memilih bank tujuan dan menginput nomor rekening yang dimiliki customer, kemudian customer memilih button withdraw yang artinya dana pada e-Wallet sudah berhasil ditarik.

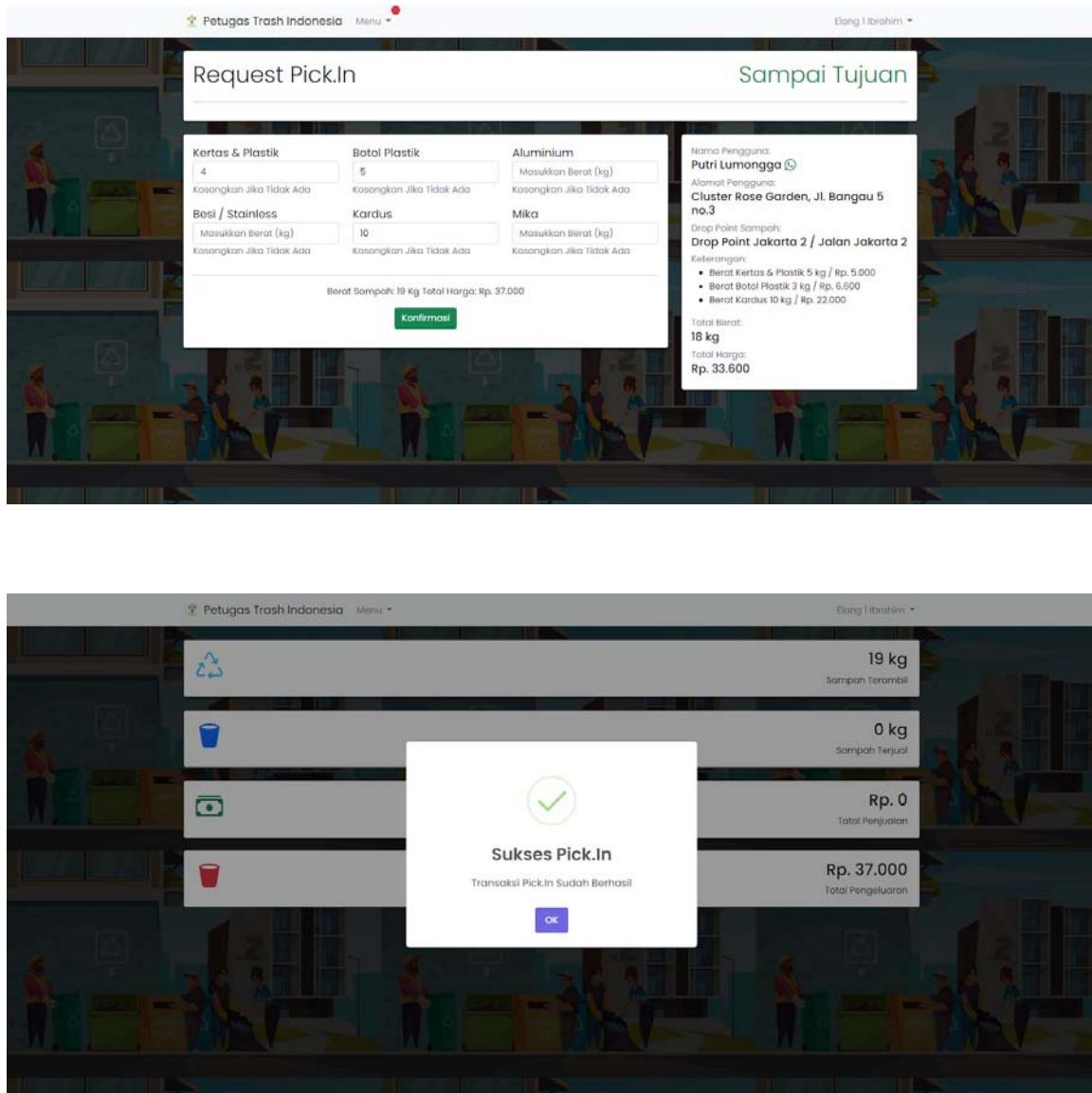
4.11.10 View Order Jobs (Petugas)



Gambar 4. 65 User Interface View Order Jobs

Pada view order jobs petugas akan ditampilkan dengan menu - menu layanan, petugas dapat memilih data - data seperti layanan Pick.In, Drop.In, Event.In, dan Buy.In. Di setiap layanan, jika ada pesanan yang masuk maka akan muncul detail dari pesanan tersebut seperti nama, total berat, total harga, dan alamat pengiriman.

4.11.11 Input Data Sampah Customer (Petugas)

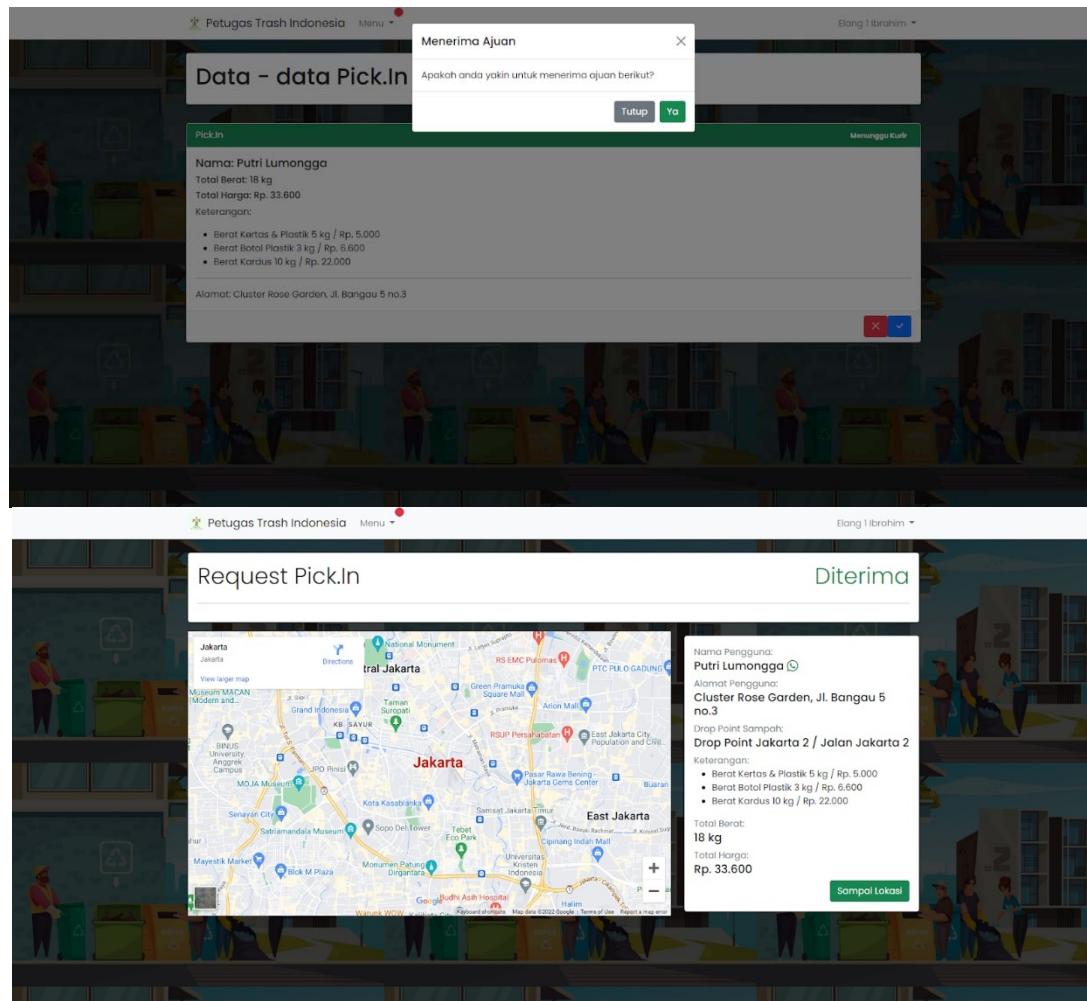


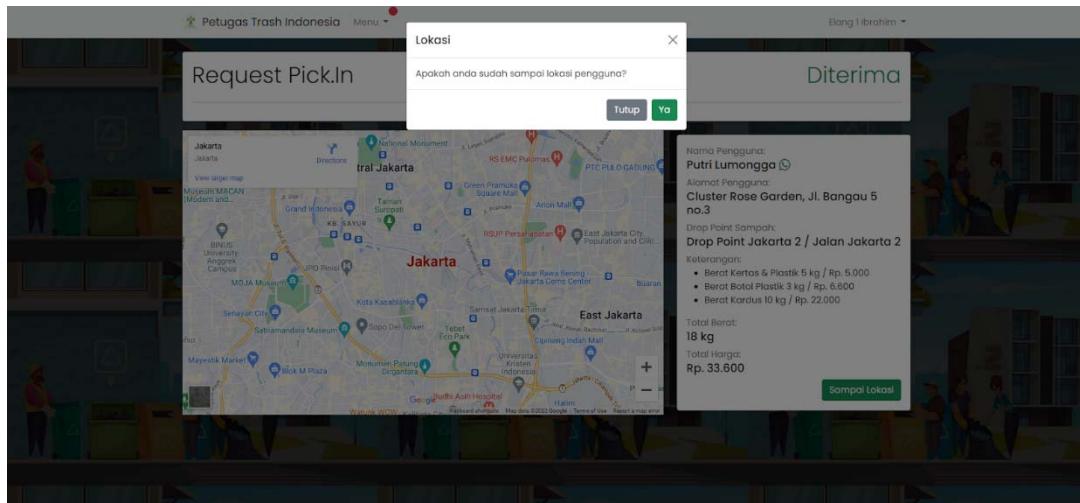
Gambar 4. 66 User Interface Input Data Sampah

Pada menu input data sampah petugas akan ditampilkan dengan form konfirmasi data sampah, lalu petugas diminta untuk mengisi kembali data sampah dari yang diterima

oleh customer dan sudah dilakukan penimbangan kembali. Setelah petugas menekan button konfirmasi, maka akan muncul pop up sukses / berhasil.

4.11.12 Update Status Order (Petugas)





Gambar 4. 67 User Interface Update Status Order

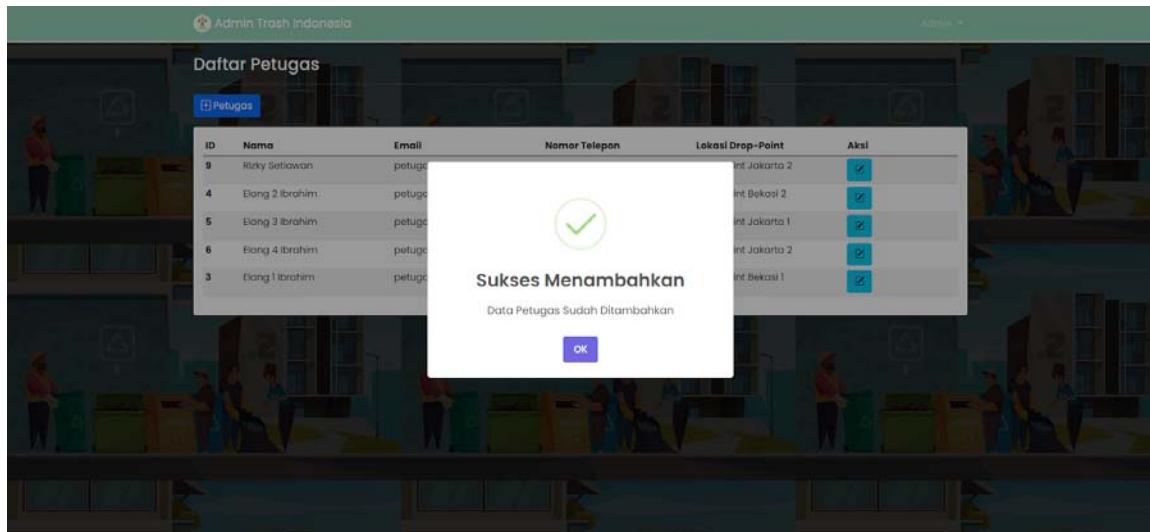
Pada menu update status order, petugas akan memilih button ceklis ataupun button sampai lokasi yang dimana sistem akan memberikan update status order nya pada customer. Jika petugas menerima pekerjaannya maka customer akan menerima update status order dari petugas menuju lokasi sampai dengan sudah tiba di lokasi tujuan.

4.11.13 Create Account Petugas (Admin)

ID	Nama	Email	Nomor Telepon	Lokasi Drop-Point	Aksi
4	Elang 2 ibrahim	petugas2@gmail.com	628127656262	Drop Point Bekasi 2	X
5	Elang 3 ibrahim	petugas3@gmail.com	628127656262	Drop Point Jakarta 1	X
6	Elang 4 ibrahim	petugas4@gmail.com	628127656262	Drop Point Jakarta 2	X
3	Elang 1 ibrahim	petugas1@gmail.com	628127656262	Drop Point Bekasi 1	X

Menambahkan petugas

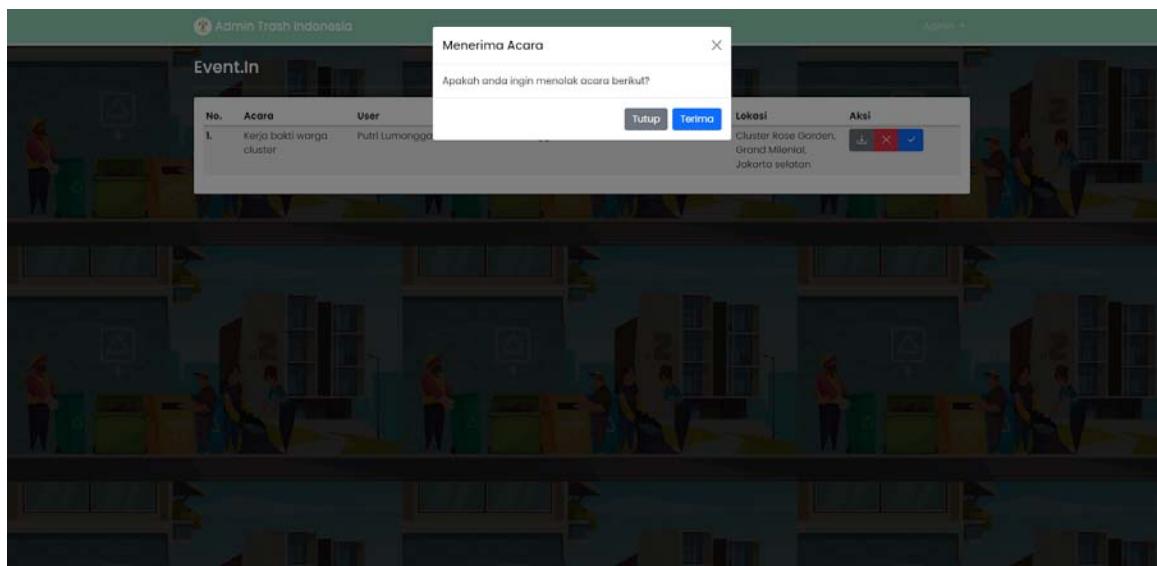
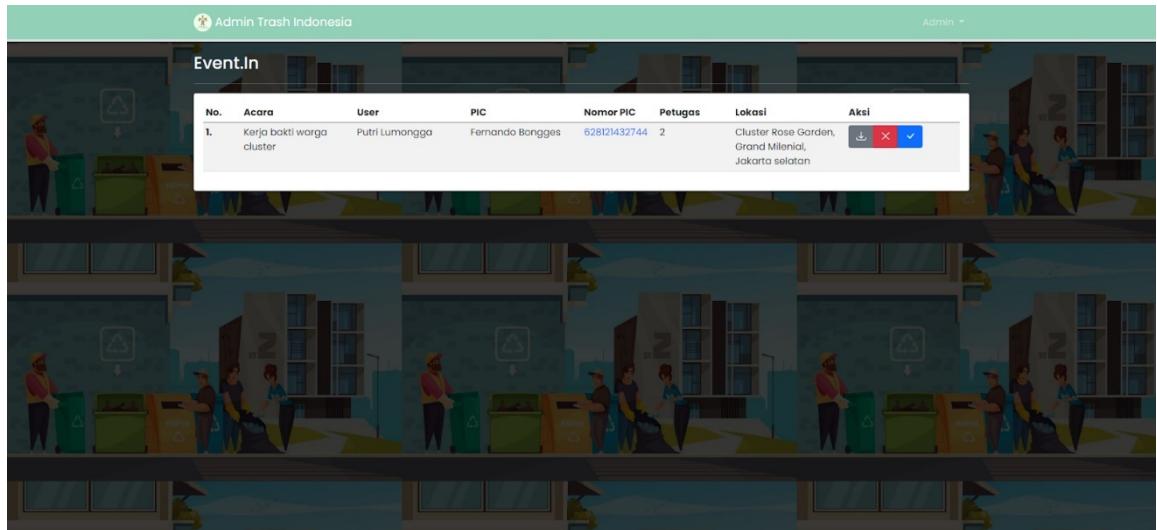
Drop-Point	Aksi
Bint. Bekasi 2	X
Jkt. Jakarta 1	X
Jkt. Jakarta 2	X
Bint. Bekasi 1	X

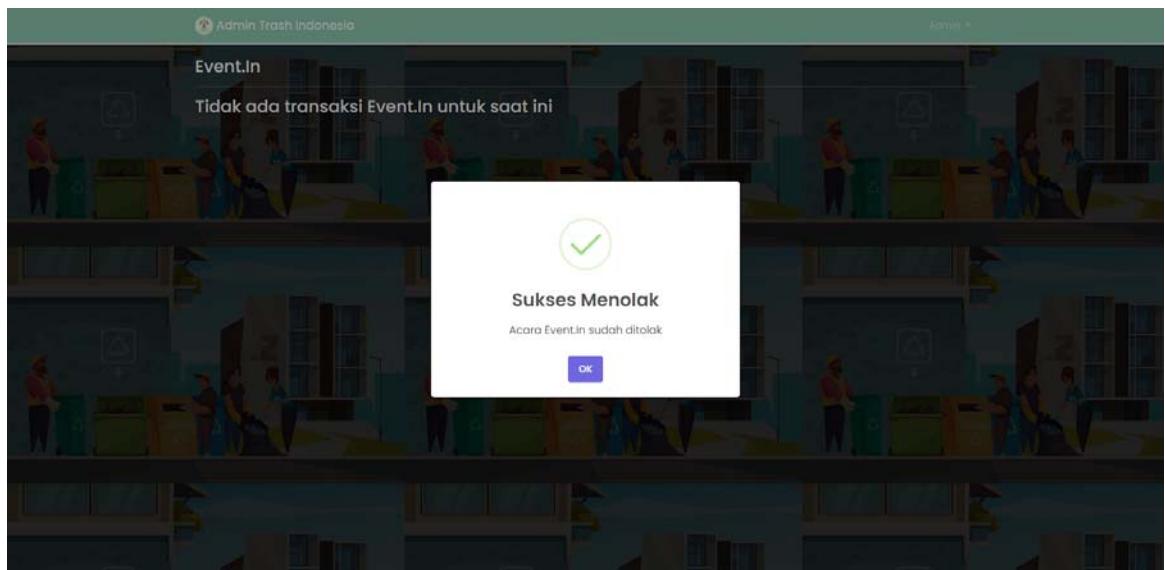
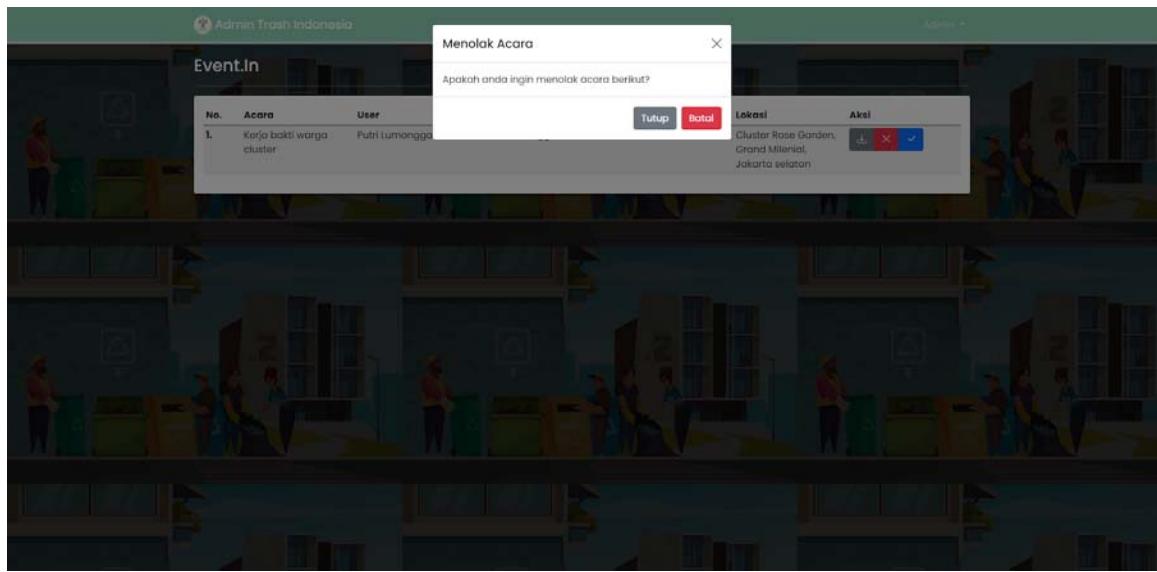


Gambar 4. 68 User Interface Create Account Petugas

Pada menu create account petugas untuk admin, admin akan melakukan registrasi account untuk petugas. Petugas harus masuk pada menu create petugas lalu admin akan memilih button yang disediakan untuk menambah petugas. Kemudian admin mengisi form yang berisi nama, email, password, konfirmasi password, nomor telepon, dan lokasi drop-point dari petugas tersebut. Setelah selesai, admin akan mengkonfirmasi tambahan petugas dan mendapatkan pop up sukses yang menandakan penambahan petugas sudah berhasil.

4.11.14 Approve Event Data (Admin)

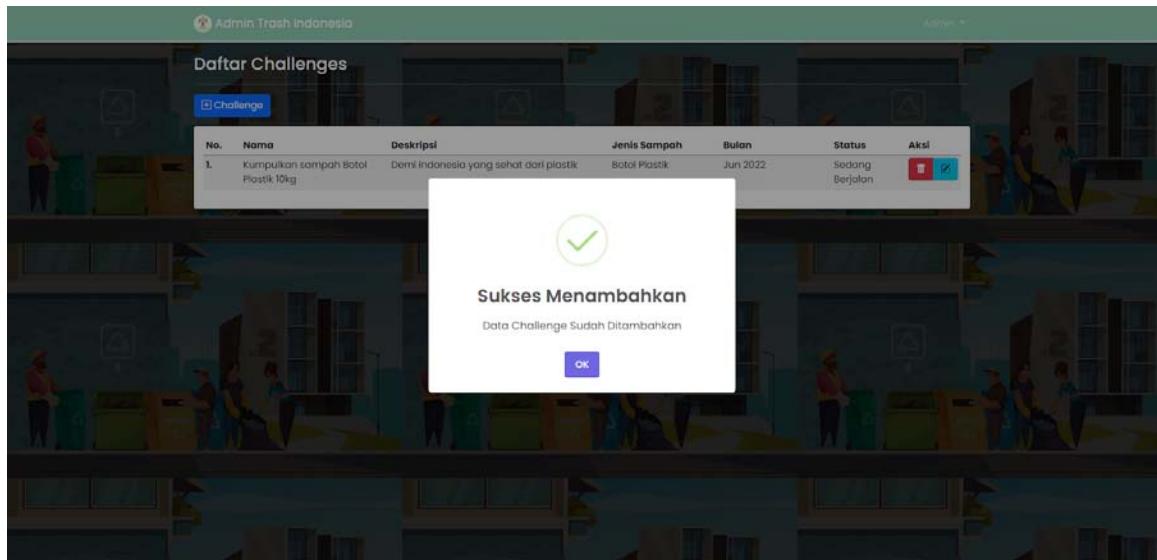
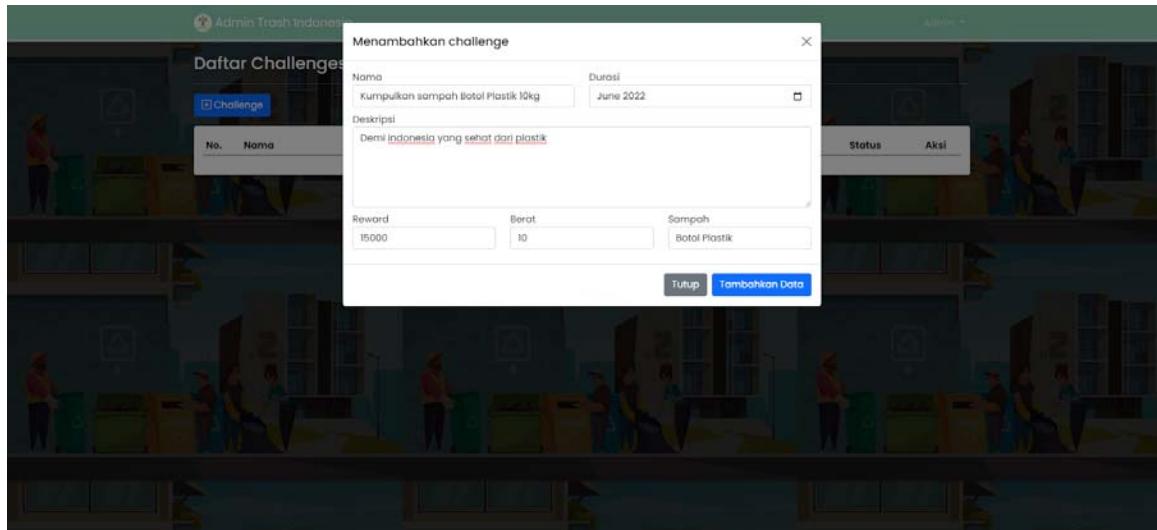




Gambar 4. 69 User Interface Approve Event Data

Pada menu approve event data untuk admin, admin dapat melihat data dari event yang diajukan oleh customer. Data yang tercantum seperti nama acara, nama user, nama person in charge, nomor person in charge, jumlah petugas yang dibutuhkan, dan lokasi. Admin juga dapat melakukan download file pendukung, setelah itu admin dapat melakukan approval atau decline untuk acara tersebut.

4.11.15 Create Challenge (Admin)



Gambar 4. 70 User Interface Create Challenge

Pada create challenge admin dapat mengakses menu create challenge, kemudian memilih button tambah challenge lalu menginput nama challenge, periode, deskripsi challenge, reward nya berapa, berat berapa kg, dan jenis sampah. Ketika semua sudah di input, admin menekan button tambahkan data kemudian muncul pop up datta challenge sukses ditambahkan.

4.11.16 Download Finance Service (Finance)

ID	Pengguna	Petugas	Nominal	Berat	Keterangan	Tipe	Tanggal
1	Putri Lumongga	Elang 1 Ibrahim	Rp. ~37.000	19 kg	<ul style="list-style-type: none"> Berat Kertas & Plastik 4 kg / Rp. 4.000 Berat Botol Plastik 5 kg / Rp. 11.000 Berat Kardus 10 kg / Rp. 22.000 	Pick.In	2022-06-25 04:43:46
2	Putri Lumongga	Elang 3 Ibrahim	Rp. ~40.800	19 kg	<ul style="list-style-type: none"> Berat Aluminium 10 kg / Rp. 22.000 Berat Besi / Stainless 5 kg / Rp. 10.000 Berat Kardus 4 kg / Rp. 8.800 	Drop.In	2022-06-25 04:54:21
3	Putri Lumongga	Elang 1 Ibrahim Elang 2 Ibrahim	Rp. -75.000	40 kg	<ul style="list-style-type: none"> Berat Kertas & Plastik 10 kg / Rp. 10.000 Berat Botol Plastik 10 kg / Rp. 22.000 Berat Aluminium 5 kg / Rp. 11.000 Berat Besi / Stainless 5 kg / Rp. 10.000 Berat Kardus 10 kg / Rp. 22.000 	Event.In	2022-06-25 05:06:50
4	Putri Lumongga	Elang 4 Ibrahim	Rp. +45.000	6 kg	<ul style="list-style-type: none"> Kertas Koran: 5 kg / Rp. 37.500 Kardus Tebal 1 kg / Rp. 7.500 	BuyIn Drop.In	2022-06-25 05:22:43

ID	Pengguna	Petugas	Nominal	Berat	Keterangan	Tipe	Tanggal
1	Putri Lumongga	Elang 1 Ibrahim	- Rp. 37.000	19 kg	<ul style="list-style-type: none"> Berat Kertas & Plastik 4 kg / Rp. 4.000 Berat Botol Plastik 5 kg / Rp. 11.000 Berat Kardus 10 kg / Rp. 22.000 	Pick.In	2022-06-25 04:43:46
2	Putri Lumongga	Elang 3 Ibrahim	- Rp. 40.300	19 kg	<ul style="list-style-type: none"> Berat Aluminium 10 kg / Rp. 22.000 Berat Besi / Stainless 5 kg / Rp. 10.000 Berat Kardus 4 kg / Rp. 8.800 	Drop.In	2022-06-23 04:54:21
3	Putri Lumongga	Elang 1 Ibrahim Elang 2 Ibrahim	- Rp. 75.000	40 kg	<ul style="list-style-type: none"> Berat Kertas & Plastik 10 kg / Rp. 10.000 Berat Botol Plastik 10 kg / Rp. 22.000 Berat Aluminium 5 kg / Rp. 11.000 Berat Besi / Stainless 5 kg / Rp. 10.000 Berat Kardus 10 kg / Rp. 22.000 	Event.In	2022-06-23 05:06:50

Gambar 4. 71 User Interface Download Finance Service

Pada menu download financial service, finance dapat melakukan login kemudian akan ditampilkan dengan halaman awal financial. Lalu finance menekan button download yang nantinya akan dapat hasil download dalam bentuk pdf. Finance dapat melihat

daftar transaksi pengguna seperti nama pengguna, petugas, nominal, berat sampah, keterangan, tipe layanan, dan tanggal. Finance juga dapat melihat data sampah terambil, sampah terjual, total penjualan, dan total pengeluaran.