

RANCANG BANGUN APLIKASI BANK SAMPAH BERBASIS ANDROID DENGAN METODE PROTOTYPING (STUDI KASUS: BANK SAMPAH KELURAHAN GENDING)

Nama : Aldinata Noer Hidayat
NIM : 3011910007
Pembimbing : Taufiqotul Bariyah, S.Kom., M.IM

ABSTRAK

Sampah merupakan konsekuensi dari adanya aktivitas manusia seiring peningkatan populasi penduduk dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia saat ini. Dengan jumlah penduduk yang sedemikian banyak, hal tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap banyaknya timbunan sampah yang dihasilkan. Bank Sampah Kelurahan Gending merupakan tempat bagi masyarakat Kelurahan Gending untuk menukarkan sampah yang akan ditimbang dan dihargai sesuai dengan hasil timbangan dari penukaran sampah. Namun proses bisnis Bank Sampah Kelurahan Gending memiliki beberapa kendala seperti pencatatan yang masih manual dengan menggunakan buku serta penyampaian informasi harga sampah yang kurang efektif, dikarenakan masyarakat Kelurahan Gending tidak dapat memonitoring secara langsung saldo tabungan dan informasi harga dan jenis sampah yang ada. Proses bisnis yang ada dirasa kurang efisien sehingga diperlukan proses bisnis yang baru. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan rancang bangun Aplikasi Bank Sampah berbasis Android. Sehingga dalam penelitian ini. Dalam Pembangunan aplikasi bank sampah ini, penulis menggunakan metode *prototyping*. Metode *prototyping* dirasa sesuai karena memungkinkan pembangunan sistem yang cepat.

Kata Kunci: Bank Sampah, Manajemen Bank Sampah, Kelurahan Gending, Aplikasi, *Prototype*

**DESIGN AN ANDROID-BASED WASTE BANK APPLICATION
WITH A PROTOTYPING METHOD (CASE STUDY: GENDING
VILLAGE WASTE BANK)**

Name : Aldinata Noer Hidayat
Student ID Number : 3011910007
Advisor : Taufiqotul Bariyah, S.Kom., M.IM

ABSTRACT

Garbage is a consequence of human activity in line with the increase in population and economic growth in Indonesia today. With such a large population, this will certainly affect the amount of landfill waste produced. The Gending Village Garbage Bank is a place for the Gending Village community to exchange waste which will be weighed and valued according to the results of the scales from the waste exchange. However, the business process of the Gending Kelurahan Garbage Bank has several obstacles such as manual recording using a book and ineffective delivery of waste price information, because the Gending Kelurahan community cannot directly monitor savings balances and information on prices and types of waste that exist. Existing business processes are deemed inefficient so that new business processes are needed. Based on these problems, an Android-based Garbage Bank application design is needed. So in this research. In developing this garbage bank application, the author uses the prototyping method. The prototyping method is considered appropriate because it allows rapid system development.

Keywords: *Waste banks, Gending, Management waste banks, Application Android, Prototype*