

APLIKASI BANK SAMPAH DI KELURAHAN LOKTABAT SELATAN BANJARBARU BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN WA GATEAWAY

Muhammad Muhammad Ma'ruf¹ , Fauzi Yusa Rahman ² , Fathur Rahman³

¹Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NPM18630361

²Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas
Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN1115058601

³Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN4077701

email: marufanaksigam@gmail.com

Abstrak

Sampah merupakan hasil akhir (sisa) dari sebuah produksi yang keberadaannya pasti ditemukan dalam setiap sudut kehidupan manusia. Segala macam sampah ini biasanya akan ditemukan ditempat pembuangan akhir sampah, yang mana pada akhirnya sampah-sampah tersebut akan terus menumpuk di tempat tersebut.

Observasi dilakukan untuk menentukan analisis kebutuhan dari aplikasi yang dibuat dan menentukan data data apa saja terkait pelayanan bank sampah data yang membangun aplikasi. Observasi dilakukan dengan mengunjungi peternakan ayam syuriani. Dengan metode ini bisa berdialog secara langsung kepada pengelols bank sampah dan juga para petugas yang bertugas dalam menangani pengelolaan bank sampah dan pengelolaan data sesuai dengan topik penelitian metode menelaah berbagai literatur-literatur pelayanan bank sampah yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

Oleh karena itu setelah mengetahui masalah pengelolaan sampah yang masih kurang di sekitar kelurahan loktabat selatan, saya berencana untuk membuat sebuah masukan dalam membantu cara kerja tata pelayanan pengambilan sampah yang bertujuan untuk memudahkan bagi masyarakat yang ingin membuang sampah namun tidak mau repot, oleh karena itu saya akan membuat dengan judul “Aplikasi Pengelolaan Bank Sampah Di Kelurahan Loktabat Selatan Banjarbaru Berbasis Web Dengan Wa Gateway” yang berguna Mempermudah dalam pembuatan laporan bulanan atau tahunan yang meliputi seluruh laporan mengenai data bank sampah sehingga dapat dilakukan dengan efisien. Saran untuk penelitian selanjutnya, Perlunya dikembangkan sistem keamanan, agar aplikasi yang sudah disediakan dapat terjaga dari hal-hal yang tidak di inginkan, dan Desain tampilan masih sederhana, perlunya pengembangan untuk desain lebih

6. Kesimpulan

Dalam pembuatan laporan skripsi ini dapat disimpulkan bahwa sangat mempermudah pekerjaan dan mempercepat dalam pembuatan data laporan. Hal-hal yang dapat disimpulkan dalam perancangan bahwa laporan Aplikasi Bank Sampah Di Kelurahan Loktabat Selatan Banjarbaru Berbasis Web, yaitu :

1. Untuk mempermudah pegawai dalam mendata laporan.
2. Bisa mengurangi kesalahan saat pendataan dan menghemat waktu dalam mencari data.
3. Membuat laporan menjadi lebih mudah karena sudah terstruktur.

REFERENSI

- Anggraeni, D. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS PROGRESSIVE WEB APPS PADA DISTRO ROMUSHA. *Jurnal Informatika*, 5–20.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Penjelasan Web. *Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter*, 32.
- Kartini, D. (2013). *“Corporate social responsibility transformasi konsep sustainability management dan implementasi di indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Pasaribu, J. S. (2017). Penerapan framework yii pada pembangunan sistem ppdb smp bppi baleendah kabupaten bandung. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan 3.2*, 154-163.
- Pohan, A. S. (2020). Pengenalan Perangkat Keras Pada Komputer. *Jurnal Informatika 1*, 1–10.
- Pratama, A. R. (2016, Juli 28). *Belajar Unified Modeling Language (UML)*. Retrieved from Codepolitan: <https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>
- Riyanti, R. U. (2020). Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 20–29.
- Sebok, S. L. (2018). DISCOVERING COMPUTER . *Digital Technology, Data, and Devices, Boston: Cengage Learning.*, 70.
- Supono, d. V. (2016). *emograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Vossen, G. e. (2017). *The Web at Graduation and Beyond*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.