



**SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH BERBASIS WEBSITE DI  
PERUMAHAN KIRANA CIBITUNG RW19**

**TUGAS AKHIR**

**AMATULLAH HIDAYATI ROFI'AH**

**2010501013**

**PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA  
2023**



**SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH BERBASIS *WEBSITE* DI PERUMAHAN  
KIRANA CIBITUNG RW19**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya  
Komputer**

**AMATULLAH HIDAYATI ROFI'AH**

**2010501013**

**PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA  
2023**

# LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan deng benar.

Nama : Amatullah Hidayati Rofi'ah

NIM : 2010501013

Tanggal : 12 Juli 2023

Apabila di kemudian hari ditemukan ketidak seusaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 12 Juli 2023

Yang Menyatakan



Amatullah Hidayati Rofi'ah

# LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Amatullah Hidayati Rofi'ah

NIM : 2010501013

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non – exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH BERBASIS WEBSITE DI PERUMAHAN KIRANA CIBITUNG RW19

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 12 Juli 2023

Menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
10000  
SDY/ARX444546666

Amatullah Hidayati Rofi'ah

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Amatullah Hidayati Rofi'ah

NIM : 2010501013

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Judul : Sistem Informasi Bank Sampah Berbasis Website di Perumahan Kirana Cibitung RW19

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti Sidang Proposal/Tugas Akhir/Skripsi pada Program Studi D3 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSI.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 06 Juni 2022

# LEMBAR PENGESAHAN

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

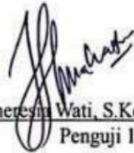
Nama : Amatullah Hidayati Rofi'ah

NIM : 2010501013

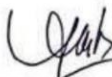
Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Bank Sampah Berbasis Website di Perumahan  
Kirana Cibitung RW19

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.




Theresa Wati, S.Kom., MTL  
Penguji 1



Ati Zaidiah, S.Kom., MTL  
Penguji 2



Rudhy H Purabaya, S.E., M.M.S.I  
Pembimbing



Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I  
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 22 Juni 2023



## ABSTRAK

Pengelolaan layanan di Bank Sampah Perumahan Kirana Cibitung RW19 masih dilakukan secara manual, pengelolaan tersebut dilakukan oleh petugas dengan menggunakan media kertas untuk mencatat data-data bank sampah. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya hilangnya data akibat kertas tersebut hilang atau disebabkan *human error*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi mengenai pengelolaan yang belum terkomputerisasi. Alur penelitian ini menggunakan metode SLDC (*System Development Life Cycle*) dengan pendekatan *waterfall*. Pendekatan *waterfall* ini memiliki alur kerja penelitian sistem yang jelas dan terstruktur. Pada tahap perancangan penulis menggambarkan tools berorientasi objek UML (*Unified Modelling Language*) dengan pemodelan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter dan MySQL sebagai *databasenya*. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis *website* yang diharapkan dapat membantu petugas bank sampah dalam hal pengelolaan dan pelayanan Bank Sampah Perumahan Kirana Cibitung RW19, kemungkinan hilangnya data-data nasabah, hasil penjualan, hasil penyetoran sampah dapat teratasi karena data telah tersimpan dengan baik kedalam *database*.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Bank Sampah, *Website*

## **ABSTRACT**

*The management of services at the Kirana Cibitung RW19 Residential Garbage Bank is still carried out manually, this management is carried out by officers using paper media to record waste bank data. This can cause data loss due to lost paper or human error. This research was conducted with the aim of helping solve problems that occur regarding management that has not been computerized. The flow of this research uses the SLDC (System Development Life Cycle) method with a waterfall approach. This waterfall approach has a clear and structured systems research workflow. At the design stage the author describes the UML (Unified Modeling Language) object-oriented tools with modeling use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and class diagrams. The development of this information system uses the PHP programming language with the CodeIgniter framework. For testing information systems, the author uses the black box testing method. This research produces a website-based information system that is expected to help waste bank officers in terms of management and service of the Kirana Cibitung RW19 Housing Waste Bank, the possibility of losing customer data, sales results, waste deposit results can be resolved because the data has been properly stored in the database.*

**Keywords:** *Information System, Garbage Bank, Website*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat Rahmat dan ridho-Nya penulis mampu menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Bank Sampah Berbasis Website di Perumahan Kirana Cibitung RW19” tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini diajukan guna memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Diploma Sistem Informasi. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua penulis yang telah membimbing dan mendidik dengan penuh kesabran dan keikhlasan.
2. Bu Dr. Ermatita, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Bapak Rio Wirawan S.Kom., MMSI. selaku Kepala Prodi D3 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSI. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.
5. Bapak Iwan dan dan petugas bank sampah di Perumahan Kirana Cibitung RW19 yang telah memberikan data-data yang diperlukan untuk Tugas Akhir penulis.
6. Seluruh tenaga kependidikan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah membantu proses penyelesaian sidang Tugas Akhir.
7. Kepada idola penulis yaitu Stray Kids, Plave, Seventeen, dan Wang Yibo atas motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari dalam penulisan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, karenanya penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun yang akan menyempurnakan penulisan Tugas Akhir ini serta bermanfaat bagi penulis dan pembacanya.

Bekasi, 14 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.6 Luaran yang Diharapkan</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 Sistem</b> .....	5
<b>2.2 Informasi</b> .....	5
<b>2.3 Sistem Informasi</b> .....	6
<b>2.4 Sampah</b> .....	6
<b>2.5 Bank Sampah</b> .....	6
<b>2.6 Website</b> .....	7
<b>2.7 Metode Pengembangan Sistem Waterfall</b> .....	7
<b>2.8 Unified Modeling Language (UML)</b> .....	7
2.8.1 <i>Activity Diagram</i> .....	8
2.8.2 <i>Class Diagram</i> .....	8
2.8.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	8

2.8.4	<i>Use Case Diagram</i> .....	8
<b>2.9</b>	<b><i>Codeigniter</i></b> .....	9
<b>2.10</b>	<b>Basis Data (<i>Database</i>)</b> .....	9
<b>2.11</b>	<b><i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i></b> .....	9
<b>2.12</b>	<b><i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i></b> .....	9
<b>2.13</b>	<b><i>Cascading Style Sheet (CSS)</i></b> .....	10
<b>2.14</b>	<b>MySQL</b> .....	10
<b>2.15</b>	<b><i>PIECES</i></b> .....	10
<b>2.16</b>	<b><i>Black Box Testing</i></b> .....	11
<b>2.17</b>	<b>Penelitian Terdahulu</b> .....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		16
<b>3.1</b>	<b>Alur Pengerjaan</b> .....	16
3.1.1	Pengumpulan Data .....	16
3.1.2	Analisis Sistem.....	17
3.1.3	Perancangan Sistem .....	17
3.1.4	Implementasi Pembuatan Sistem .....	17
3.1.5	Pengujian Sistem.....	17
3.1.6	Pemeliharaan Sistem .....	18
<b>3.2</b>	<b>Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	18
<b>3.3</b>	<b>Alat dan Bahan Penelitian</b> .....	18
3.3.1	Perangkat Keras .....	18
3.3.2	Perangkat Lunak .....	18
<b>3.4</b>	<b>Jadwal Kegiatan</b> .....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		20
<b>4.1</b>	<b>Tinjauan Umum Perusahaan</b> .....	20
4.1.1	Gambaran Umum Bank Sampah Perumahan Kirana Cibitung RW19 .....	20
4.1.2	Struktur Perangkat Bank Sampah Perumahan Kirana Cibitung RW19 .....	20
<b>4.2</b>	<b>Analisa Kegiatan yang Sedang Berjalan</b> .....	20
4.2.1	Prosedur Kegiatan Berjalan .....	20
4.2.2	Kondisi Pelayanan di Bank Sampah RW19.....	21
4.2.3	Analisis Dokumen Sistem Berjalan .....	22
<b>4.3</b>	<b>Rancangan Sistem Usulan</b> .....	25
4.3.1	Rancangan Kebutuhan Sistem .....	25
4.3.2	Rancangan <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan .....	27

1.	Rancangan Activity Diagram.....	43
2.	Rancangan <i>Sequence Diagram</i> .....	53
3.	Rancangan <i>Class Diagram</i> .....	58
<b>4.4</b>	<b>Rancangan Basis Data</b> .....	<b>59</b>
<b>4.5</b>	<b>Rancangan Kode</b> .....	<b>63</b>
1.	Rancangan kode idAdmins .....	63
2.	Rancangan kode idBerita .....	63
3.	Rancangan idPengepul.....	63
4.	Rancangan kode idUser .....	63
5.	Rancangan kodes idTarik.....	64
6.	Rancangan kode idJual.....	64
7.	Rancangan kode idTransaksi .....	64
8.	Rancangan kode idSampah .....	64
9.	Rancangan kode idSetor.....	64
10.	Rancangan kode idStock.....	64
<b>4.6</b>	<b>Implementasi Antar Muka</b> .....	<b>65</b>
<b>4.7</b>	<b>Pengujian Dengan Black Box Testing</b> .....	<b>76</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>80</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>80</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	<b>81</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>82</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
<b>Tabel 2.1</b>	Penelitian Terdahulu .....	12
<b>Tabel 3.1</b>	Jadwal Kegiatan .....	19
<b>Tabel 4.1</b>	Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	22
<b>Tabel 4.2</b>	Dokumen Masukan .....	23
<b>Tabel 4.3</b>	Dokumen Keluaran .....	23
<b>Tabel 4.4</b>	Deskripsi Use Case Diagram.....	28
<b>Tabel 4.5</b>	Use Case Skenario Pendaftaran Sistem Usulan .....	32
<b>Tabel 4.6</b>	Use Case Skenario Login Sistem Usulan.....	33
<b>Tabel 4.7</b>	Use Case Skenario Pengelolaan Data Admin Bank Sampah .....	34
<b>Tabel 4.8</b>	Use Case Skenario Mengelola Data Nasabah Bank Sampah .....	35
<b>Tabel 4.9</b>	Use Case Skenario Mengelola Data Pengepul Bank Sampah.....	36
<b>Tabel 4.10</b>	Use Case Skenario Mengelola Data Sampah Bank Sampah.....	37
<b>Tabel 4.11</b>	Use Case Skenario Mengelola Data Setoran Bank Sampah.....	39
<b>Tabel 4.12</b>	Use Case Skenario Mengelola Data Penarikan Bank Sampah.....	40
<b>Tabel 4.13</b>	Use Case Skenario Data Penjualan Bank Sampah .....	41
<b>Tabel 4.14</b>	Use Case Skenario Mengelola Data Berita Sampah .....	42
<b>Tabel 4.15</b>	Rancangan Basis Data Tabel Admin.....	59
<b>Tabel 4.16</b>	Rancangan Basis Data Tabel Berita .....	59
<b>Tabel 4.17</b>	Rancangan Basis Data Tabel Nasabah .....	60
<b>Tabel 4.18</b>	Rancangan Basis Data Tabel Penarikan.....	60
<b>Tabel 4.19</b>	Rancangan Basis Data Tabel Penjualan .....	61
<b>Tabel 4.20</b>	Rancangan Basis Data Tabel Saldo_Bank .....	61
<b>Tabel 4.21</b>	Rancangan Basis Data Tabel Sampah.....	62
<b>Tabel 4.22</b>	Rancangan Basis Data Tabel Setoran.....	62
<b>Tabel 4.23</b>	Rancangan Basis Data Tabel Stock_Sampah.....	63
<b>Tabel 4.24</b>	Pengujian Sistem dengan Black Box Testing.....	76

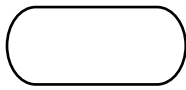
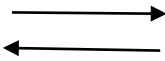

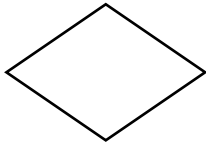

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
<b>Gambar 3.1</b>	Flowchart Alur Pengerjaan.....	16
<b>Gambar 4.1</b>	Kondisi Pelayanan yang Sedang Berjalan .....	21
<b>Gambar 4.2</b>	Use Case Diagram Usulan.....	27
<b>Gambar 4.3</b>	Activity Diagram Pendaftaran Nasabah .....	44
<b>Gambar 4.4</b>	Activity Diagram Login.....	45
<b>Gambar 4.5</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Admin.....	46
<b>Gambar 4.6</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Nasabah .....	47
<b>Gambar 4. 7</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Pengepul .....	48
<b>Gambar 4.8</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Sampah .....	49
<b>Gambar 4.9</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Setoran.....	50
<b>Gambar 4.10</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Penarikan .....	51
<b>Gambar 4.11</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Penjualan .....	52
<b>Gambar 4.12</b>	Activity Diagram Pengelolaan Data Berita .....	53
<b>Gambar 4.13</b>	Sequence Diagram Pendaftaran Nasabah .....	54
<b>Gambar 4. 14</b>	Sequence Diagram Login .....	55
<b>Gambar 4.15</b>	Sequence Diagram Input Data Sampah .....	55
<b>Gambar 4.16</b>	Sequence Diagram Data Setoran .....	56
<b>Gambar 4.17</b>	Sequence Diagram Input Data Penarikan .....	56
<b>Gambar 4.18</b>	Sequence Diagram Input Data Penjualan .....	57
<b>Gambar 4.19</b>	Sequence Diagram Input Data Berita .....	57
<b>Gambar 4.20</b>	Class Diagram Sistem Usulan .....	58
<b>Gambar 4.21</b>	Tampilan Beranda Website .....	66
<b>Gambar 4.22</b>	Tampilan Login Website .....	67
<b>Gambar 4.23</b>	Tampilan Pendaftaran website.....	67
<b>Gambar 4.24</b>	Tampilan dashboard Admin .....	68
<b>Gambar 4.25</b>	Tampilan Dashboard Nasabah.....	68
<b>Gambar 4.26</b>	Tampilan Data Admin .....	69
<b>Gambar 4.27</b>	Tampilan Daftar Data Nasabah .....	69
<b>Gambar 4.28</b>	Tampilan Pengeditan Data Nasabah.....	70
<b>Gambar 4.29</b>	Tampilan Pengeditan Data Admin.....	70
<b>Gambar 4.30</b>	Tampilan Pengelolaan Data Sampah .....	71
<b>Gambar 4.31</b>	Tampilan Penginputan Data Sampah.....	71
<b>Gambar 4.32</b>	Tampilan Pengelolaan Data Setoran.....	72
<b>Gambar 4.33</b>	Penginputan Data Setoran .....	72
<b>Gambar 4.34</b>	Pengelolaan Data Penarikan Tabungan .....	72
<b>Gambar 4.35</b>	Tampilan Penginputan Data Penarikan Tabungan .....	73
<b>Gambar 4.36</b>	Tampilan Pengelolaan Data Penjualan .....	73
<b>Gambar 4.37</b>	Tampilan Penginputan Data Penjualan.....	73
<b>Gambar 4.38</b>	Tampilan Pengelolaan Data Berita .....	74
<b>Gambar 4.39</b>	Tampilan Penginputan Data Berita.....	74
<b>Gambar 4. 40</b>	Tampilan Berita Informasi Sampah.....	75
<b>Gambar 4.41</b>	Tampilan Hasil Pengumpulan Tabungan Sampah Nasabah .....	75
<b>Gambar 4.42</b>	Tampilan Pernarikan Tabungan Sampah Nasabah .....	76



**Gambar 4.43** Tampilan Data Pengepul ..... 76

## DAFTAR SIMBOL

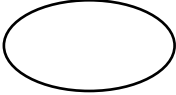
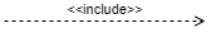
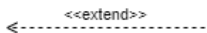
### a. Flowchart

No.	Nama	Simbol	Fungsi
1.	<i>Terminator</i>		Digunakan untuk menyatakan awal atau akhir dari suatu sistem.
2.	<i>Flow Line</i>		Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antar simbol dengan simbol lainnya.
3.	<i>Process</i>		Simbol yang digunakan untuk menyatakan suatu proses pada sistem.
4.	<i>Decision</i>		Simbol yang digunakan untuk menunjukkan kondisi tertentu yang menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya atau tidak.
5.	<i>Input/Output</i>		Simbol yang digunakan untuk menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> .




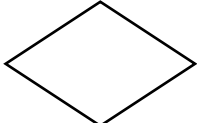
### b. Use Case Diagram

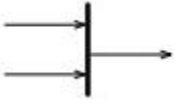
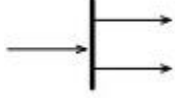
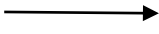
No.	Nama	Simbol	Fungsi
1.	Aktor		Digunakan untuk menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2.	Asosiasi		Digunakan untuk menghubungkan antar



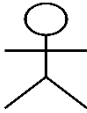
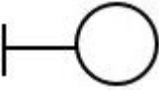

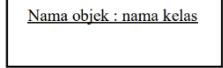
			objek satu dengan objek lainnya.
3.	<i>Use Case</i>		Digunakan untuk menjelaskan kegiatan suatu proses sistem.
4.	<i>Include</i>		Digunakan untuk menunjukkan perilaku use case yang dimasukkan ke dalam perilaku use case.
5.	<i>Extend</i>		Digunakan untuk memperluas use case pada suatu titik yang diberikan.


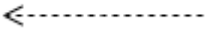

c. Activity Diagram

No.	Nama	Simbol	Fungsi
1.	<i>Initial State</i>		Digunakan untuk menandakan awal dimulainya aliran kerja <i>activity diagram</i> .
2.	<i>Final State</i>		Digunakan untuk menandakan akhir dari aliran kerja <i>activity diagram</i> .
3.	<i>Activity</i>		Digunakan untuk menunjukkan aktivitas atau pekerjaan yang sedang dilakukan dalam aliran kerja <i>activity diagram</i> .
4.	<i>Desicion</i>		Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan



			yang harus dilakukan pada kondisi tertentu.
5.	<i>Join</i>		Digunakan untuk menggabungkan dua atau lebih <i>activity</i> yang paralel.
6.	<i>Fork</i>		Digunakan untuk membagi aliran tunggal menjadi beberapa <i>activity</i> yang bersamaan.
7.	<i>Connector</i>		Digunakan untuk menunjukkan arah aliran kerja sebuah <i>activity</i> .

d. Sequence Diagram

No.	Nama	Simbol	Fungsi
1.	Aktor		Digunakan untuk menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2.	<i>Boundary Class</i>		Digunakan untuk menggambarkan dari sebuah form.
3.	<i>A life line</i>		Digunakan untuk menunjukkan tempat dimulainya dan berakhirnya sebuah <i>message</i> .
4.	<i>Object</i>		Digunakan untuk menyatakan objek yang berinteraksi dengan <i>message</i> .

5.	<i>Message</i>		Digunakan untuk mengirimkan <i>message</i> ke objek lainnya.
6.	<i>Return Message</i>		Digunakan untuk mengirimkan <i>message</i> kembali yang telah dilakukan sebelumnya kepada objek lainnya.
7.	<i>Looping</i>		Digunakan untuk menunjukkan pengulangan kejadian yang terjadi dalam sistem.

e. Class Diagram

No.	Nama	Simbol	Fungsi
1.	<i>Class</i>		Digunakan untuk menunjukkan himpunan objek-objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2.	<i>Association</i>		Digunakan untuk menghubungkan objek satu dengan objek lainnya.

## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	
<b>Lampiran 1.</b>	Data Tabungan Bank Sampah .....	84
<b>Lampiran 2.</b>	Data Penjualan Sampah ke Pengepul.....	85
<b>Lampiran 3.</b>	Turnitin .....	86