

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-MARKETPLACE*

BANK SAMPAH

Lilis Fatmawati

H1D016026

ABSTRAK

Bank sampah merupakan suatu sistem pengelolaan sampah kering secara kolektif yang mendorong masyarakat untuk ikut berperan aktif didalamnya. Dengan adanya bank sampah, nasabah akan mendapat tabungan dari sampah yang disetorkannya kepada bank sampah, kemudian sampah kering akan dijual kepada pengepul, pengrajin atau masyarakat yang membutuhkan. Namun dalam prosesnya, mereka seringkali mengalami kendala karena harus mendatangi langsung bank sampah yang terkadang di bank sampah tersebut stok sampah yang dibutuhkan terbatas atau tidak tersedia sehingga dirasa kurang efisien. Maka dari itu dibutuhkan suatu media untuk menjadi perantara yaitu sebuah Sistem Informasi *E-Marketplace* Bank Sampah agar nantinya para pengrajin dan masyarakat yang lebih luas dapat dengan mudah mendapatkan sampah kering yang dijadikan bahan utama kerajinan daur ulang mereka, sehingga mereka dapat melihat ketersediaan stok yang dibutuhkan tanpa harus mendatangi bank sampah secara langsung, membantu proses transaksi dan memasarkan hasil kerajinan dari bank sampah. Sistem ini dikembangkan dengan metode pengembangan sistem *waterfall* yang dimulai dengan analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan serta menggunakan bahasa pemrograman PHP Native dan basis data *MySql*.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Bank Sampah, E-Marketplace, Waterfall*

DESIGN AND BUILD E-MARKETPLACE INFORMATION SYSTEM

WASTE BANK

Lilis Fatmawati

H1D016026

ABSTRACT

The waste bank is a collective dry waste management system that encourages the community to take an active role in it. With the waste bank, customers will get savings from the waste they deposit in the waste bank, then the dry waste will be sold to collectors, craftsmen or people in need. However, in the process, they often encounter problems because they have to go directly to the waste bank, which is sometimes in the waste bank the required waste stock is limited or not available, so it feels less efficient. Therefore, a media is needed to act as an intermediary, namely an e-marketplace waste bank information system so that later craftsmen and the wider community can easily get dry waste which is used as the main ingredient for their recycling crafts, so they can see the availability of the stock needed. without having to go to the waste bank directly, assist in the transaction process and market the handicrafts from the waste bank. This system was developed using the waterfall system development method starting with analysis, design, implementation, testing and maintenance and using the PHP Native programming language and MySQL database.

Keywords: *Information Systems, Waste Bank, E-Marketplace, Waterfall*