

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Limbah merupakan suatu barang sisa yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan yang kebanyakan dari industri rumah tangga. Limbah sendiri memiliki banyak dampak negatif, dari segi masalah pencemaran lingkungan, seperti dapat mencemari sumber air dan membuat polusi udara yang di hasilkan dari aroma yang tidak sedap, tidak luput juga dari permasalahan kesehatan yang dapat menimbulkan bibit – bibit penyakit baru. Namun di balik itu masih banyak yang tidak tahu bahwa dari sekian banyak sampah yang dibuang dari hasil industry rumah tangga dapat di olah Kembali sehingga dapat mengurangi bahkan mencegah masalah masalah yang ada di masyarakat seperti masalah Kesehatan dan masalah lingkungan, limbah di kelompokkan dalam beberapa kategori yaitu, limbah anorganik merupakan sampah yang tidak membusuk dan susah untuk terurai di tanah, sementara limbah organik merupakan sampah yang berasal dari alam dan bisa membusuk.

Kedua jenis sampah ini dapat diolah Kembali, hal ini dapat dilakukan apabila terdapat sarana sistem yang dapat menghubungkan antara pihak penghasil limbah dengan pihak pendaur ulang limbah sehingga dapat melakukan kesepakatan transaksi, sisa – sisa barang produksi yang sudah tidak terpakai agar dapat diolah Kembali menjadi barang produksi, maka dari itu dampak masalah ini yang akhirnya untuk membuat sarana atau prasarana berupa sebuah sistem informasi berupa website yang dapat menghubungkan penghasil limbah dengan pihak pendaur ulang limbah yang dimana nantinya juga bisa membantu untuk mengurangi pembuangan limbah secara tidak wajar, dan dapat membantu menambah penghasilan bagi pihak pendaur ulang dan pihak penghasil limbah yang menjadikan bahan sisa produksi menjadi bahan produksi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Apa Saja Kendala yang dihadapi pada penjual dan pembeli kebutuhan limbah daur ulang?
2. Bagaimana cara membantu pendaur ulang limbah untuk mendapatkan limbah sisa produksi?

3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi website yang dapat menghubungkan para pengelola limbah daur ulang dengan penghasil limbah?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Target Pembelian limbah daur ulang dapat dilakukan pada berbagai kalangan.
2. Tidak Semua Jenis Limbah Dapat dijual atau dibeli
3. Jangkauan penjualan dan pembelian mencakupi lokasi mitra pendaur ulang limbah.
4. Sistem aplikasi yang dibuat berupa aplikasi website
5. Bahasa Pemrograman yang digunakan yaitu Php

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. mengurangi pembuangan limbah secara tidak wajar dan untuk mengetahui gambaran sistem yang sedang berjalan pada pemasaran limbah
2. Membantu para pendaur ulang limbah sisa hasil produksi mendapatkan limbah yang dapat diproduksi Kembali
3. Merancang aplikasi website penjualan limbah berbasis website

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu berupa Penjualan dan pengelolaan limbah rongsokan/ E-trashy, dalam bentuk buku, jurnal, paper, website terpercaya. Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

2. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Melakukan pencarian data yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini yaitu mempelajari cara kerja mengenai Penjualan dan pengelolaan limbah rongsokan/E-trashy

3. Tahap perancangan sistem

Merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Seperti Perancangan sistem,

database, kode, poster dan video.

4. Tahap implementasi

Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5. Tahap pengujian dan analisis

Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.

6. Tahap pembuatan laporan

Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Muhamad Panji Sujadmiko U

Peran : Website Developer, System Analyst, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi user
- Membuat fungsi aplikasi admin
- Membuat rancangan database
- Membuat video promosi
- Membuat poster
- Membuat dokumen