

ABSTRAK

Bank Sampah Kencana di Kota Pati merupakan salah satu lembaga yang bergerak di bidang pengelolaan sampah. Namun, proses penjemputan sampah antara nasabah dan pihak bank sampah masih dilakukan secara manual, seperti mengunjungi langsung ke lokasi. Hal ini menyebabkan kurangnya efisiensi dan keterbatasan dalam layanan penjemputan sampah. Dari permasalahan tersebut, maka penulis bermaksud menyusun tugas akhir dengan mengambil judul Aplikasi Penjemputan Sampah Berbasis Android (Studi Kasus Bank Sampah Kencana Pati) yang dapat menyelesaikan permasalahan dari nasabah dan petugas Bank Sampah Kencana. Proses pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Waterfall. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan, desain, pengkodean dan pengujian, implementasi dan pemeliharaan. Adapun teknik pengumpulan data adalah membagikan kuesioner kepada responden selaku nasabah Bank Sampah, Penulis berharap agar aplikasi ini dapat membantu pihak nasabah dan Bank Sampah Kencana dalam proses penjemputan sampah secara lebih efektif, sehingga mampu meningkatkan pengelolaan sampah yang lebih baik di Kota Pati dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam memilah dan menjual sampah mereka ke Bank Sampah Kencana.

Kata Kunci : Bank Sampah Kencana, Penjemputan Sampah, Pengelolaan Sampah, Android, Waterfall, Sampah.