

Pengembangan Dan Sosialisasi Aplikasi Sedekah Sampah RW 34 Padukuhan Banjeng Berbasis Android

Rifky Tyo Ramadhani Santoso¹, Arga Bathara Dipoyono², Deddy Rahmadi³

¹Program Studi Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

²Program Studi Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

³Program Studi Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: rifkytyo23@gmail.com¹, dipoyonoarga@gmail.com², deddyrahmadi@uin-suka.ac.id³

Article History:

Received: 05 Januari 2026

Revised: 28 Januari 2026

Accepted: 01 Februari 2026

Keywords: Aplikasi, Sedekah Sampah, Agile, Android, Kotlin

Abstract: Permasalahan pengelolaan sampah di wilayah perkotaan semakin kompleks seiring meningkatnya jumlah penduduk dan terbatasnya kapasitas tempat pembuangan. Salah satu inisiatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui program Sedekah Sampah yang diinisiasi oleh pemuda RW 34 Padukuhan Banjeng. Namun, pelaksanaan program ini masih menghadapi kendala dalam hal penyebaran informasi, pencatatan hasil, dan koordinasi kegiatan. Untuk itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi Sedekah Sampah berbasis Android guna meningkatkan efektivitas program. Metode yang digunakan meliputi wawancara, observasi, pengembangan aplikasi menggunakan pendekatan Agile, sosialisasi, dan pelaksanaan kegiatan. Aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur utama seperti jadwal kegiatan, notifikasi pengingat, panduan jenis sampah, dan pencatatan digital. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan partisipasi warga, mempermudah pengelolaan data, serta memperkuat koordinasi antara pengelola dan masyarakat. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital terbukti efektif dalam mendukung program pengelolaan sampah berbasis partisipatif dan berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran lingkungan di masyarakat. Aplikasi ini diharapkan dapat terus dikembangkan sebagai solusi jangka panjang dalam mendukung konsep circular economy di tingkat lokal.

PENDAHULUAN

Sampah adalah hasil buangan yang dihasilkan dari berbagai aktivitas manusia. JKika tidak dikelola dengan baik, sampah dapat mencemari lingkungan menimbulkan berbagai masalah. Namun, jika dikelola dengan tepat, sampah memiliki nilai tambah dan dapat didaur ulang untuk berbagai keperluan (Susiani Dewi, Hikmah, Rinawati, Marliahm, & Hadi, 2024). Seiring dengan

meningkatnya jumlah penduduk dan aktivitas industri, volume sampah yang dihasilkan pun semakin besar (Elsa Rosyidah, Rendra Dani Santoso, Rosyidah, & Sumiyarsono, 2024) . Jika tidak dikelola dengan baik sampah Volume sampah yang semakin membesar dapat mencemari lingkungan dan membahayakan kesehatan manusia serta ekosistem (Putra et al., 2024) . Permasalahan ini semakin kompleks di daerah perkotaan, dimana ruang untuk pembuangan sampah semakin terbatas sementara produksi sampah terus meningkat.

Pengelolaan sampah menjadi salah satu tantangan yang kompleks dan multidimensional besar di negara Indonesia_ (Julia Lingga, Yuana, Aulia Sari, Nur Syahida, & Sitorus, 2024) . Berdasarkan data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2021, volume sampah di beberapa kota besar terus meningkat setiap tahunnya. Kabupaten Sleman, sebagai salah satu daerah di di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi penyumbang sampah terbesar di provinsi tersebut dengan total 735,57 ton/hari. Namun, kapasitas tempat pembuangan sementara (TPS) yang tersedia hanya mampu menampung 500 ton/hari (Rajasa & Sejati, 2024) . Ketimpangan ini mengakibatkan penumpukan sampah yang dapat menurunkan kualitas hidup masyarakat melalui pencemaran lingkungan (Yusari & Purwohandoyo, 2020) . Ketidakseimbangan antara produksi sampah dan kapasitas pengelolanya menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti pencemaran tanah, air, dan udara (Erika & Gusmira, 2024). Sampah yang kurang dikelola dengan baik dapat menyebabkan berbagai permasalahan, terutama masalah kesehatan dan keindahan lingkungan (Fithri, Setiawan, Wibowo, Nugraha, & Latifah, 2024) . Selain itu, peningkatan volume sampah juga berkontribusi terhadap perubahan iklim akibat gas metana dari timbunan sampah organik (Sabilla, Musfiroh, & Adi, 2024).

Untuk mengatasi masalah permasalahan ini, berbagai upaya dilakukan, salah satunya melalui konsep *circular economy*, yaitu pengelolaan sampah dengan pendekatan daur ulang dan pemanfaatan kembali (Darmastuti, Cahyani, Afrimadona, & Ali, 2021) . Salah satu bentuk implementasi konsep ini adalah program Sedekah Sampah, yang mendorong warga untuk menyumbangkan sampah anorganik agar dapat dikelola secara lebih bermanfaat. Pemuda RW 34 Padukuhan Banjeng merupakan sekelompok organisasi yang memiliki program Sedekah Sampah. Tujuan dari program ini ialah untuk mengurangi volume sampaj dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan sampah yang sangat baik. Melalui program ini, masyarakat dapat mendonasikan sampah anorganik seperti plastik, kertas, barang bekas, yang kemudian akan dipilah terlebih dahulu pada barang yang masih bisa digunakan lalu dijual kembali ke pengepul sampah.

Meskipun program ini memiliki manfaat yang baik tetapi kurang efisien dalam pelaksanaannya. Salah satu masalah utama adalah penyebaran informasi mengenai jadwal kegiatan dan jenis sampah yang dapat didonasikan. Banyak warga yang belum mengetahui kapan dan dimana mereka dapat menyetorkan sampah, sehingga partisipasi mayarakat kurang optimal. Selain itu, koordinasi antara pengelola program dan masyarakat masih dilakukan secara manual, yang berpotensi menyebabkan ketidakefisienan dalam pengelolaan sampah. Dalam era digital seperti sekarang, teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas program pengelolaan sampah. Penggunaan aplikasi berbasis Android dapat membantu menyebarkan informasi secara lebih luas dan memudahkan koordinasi antara pengelola dan masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi ini, masyarakat dapat dengan mudah mengakses jadwal kegiatan, mengetahui jenis sampah yang dapat didonasikan, serta mendapatkan notifikasi pengingat sebelum kegiatan berlangsung.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi Sedekah Sampah berbasis Android yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi

program Sedekah Sampah di RW 34 Padukuhan Banjeng. Aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan oleh masyarakat dan pengelola, dengan fitur utama seperti informasi jadwal, notifikasi pengingat, serta pencatatan hasil pengelolaan sampah. Dalam penelitian ini menggunakan metode Agile dalam pengembangan perangkat lunak. Agile dipilih karena memungkinkan pengembangan aplikasi secara bertahap dengan mempertimbangkan umpan balik dari pengguna, sehingga aplikasi dapat lebih sesuai dengan kebutuhan mereka (Faruq & Maryam, 2023) . Proses pengembangan dilakukan menggunakan *Android Native* dengan bahasa Kotlin melalui bantuan [bantuan](#) software *Android Studio*.

Tahapan pengembangan aplikasi ini meliputi beberapa fase, yaitu perancangan kebutuhan sistem, desain antarmuka pengguna, implementasi fitur utama, pengujian aplikasi, dan tahap deployment. Pada tahap awal, analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi fitur yang perlu disediakan oleh aplikasi. Selanjutnya, dilakukan perancangan antarmuka pengguna agar aplikasi memiliki tampilan yang intuitif dan mudah digunakan. Setelah itu, aplikasi dikembangkan secara bertahap dengan pengujian berkala untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sedekah sampah dapat meningkatkan efektivitas koordinasi antara admin dan masyarakat. Aplikasi ini mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi terkait program Sedekah Sampah, serta membantu pengelola dalam mengatur jadwal dan mencatat hasil pengelolaan sampah. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan tingkat partisipasi masyarakat dalam program dapat meningkat, sehingga pengelolaan sampah menjadi lebih optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini di bidang teknologi dan lingkungan berkontribusi dengan menghadirkan solusi digital untuk pengelolaan sampah yang lebih baik. Di masa depan, aplikasi ini dapat terus dikembangkan dengan fitur tambahan seperti sistem insentif bagi mereka yang akan secara aktif berpartisipasi dalam program ini, serta integrasi dengan layanan daur ulang skala besar. Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi dalam bidang teknologi dan lingkungan dengan menghadirkan solusi berbasis digital untuk pengelolaan sampah yang lebih baik.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis dan terstruktur guna mencapai tujuan utama, yaitu pengembangan dan implementasi aplikasi Sedekah Sampah sebagai solusi digital dalam mendukung program pengelolaan sampah di RW 34 Padukuhan Banjeng. Metode ini dirancang tidak hanya untuk menghasilkan produk teknologi yang fungsional, tetapi juga untuk mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam mengelola sampah secara lebih bijak dan berkelanjutan. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, biasanya diterapkan berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan ceramah. Setiap metode tersebut memiliki fungsi strategis masing-masing, mulai dari menggali informasi kebutuhan masyarakat, menyampaikan pengetahuan atau informasi, hingga membangun partisipasi aktif dari warga (Annur et al., 2024) . Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan secara bertahap agar setiap proses dapat berlangsung efektif dan adaptif terhadap kondisi lapangan. Adapun tahapan dalam metode ini meliputi identifikasi kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan, pengembangan aplikasi berbasis Android dengan pendekatan iteratif [metode agile](#), sosialisasi dan ceramah edukatif mengenai penggunaan aplikasi kepada masyarakat, serta pelaksanaan langsung program Sedekah Sampah dengan dukungan aplikasi digital yang telah dibuat.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

1. Wawancara

Tahap awal dilakukan melalui wawancara langsung dengan ketua pemuda RW 34 Padukuhan Banjeng selaku pengurus program sedekah sampah. Wawancara bertujuan untuk menggali kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi, seperti informasi yang dibutuhkan warga, kendala dalam kegiatan, serta harapan terhadap penggunaan teknologi. Hasil wawancara dianalisis untuk menentukan fitur-fitur utama yang akan dikembangkan

2. Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara, dilakukan pengembangan aplikasi berbasis Android menggunakan metode *Agile*. Setiap iterasi pengembangan [Pengembangan Agile](#) melibatkan perancangan antarmuka pengguna, implementasi fitur serta pengujian berkala. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Kotlin dengan bantuan platform Android Studio. Proses ini dilakukan secara bertahap agar memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna.

3. Sosialisasi

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan sosialisasi kepada pemuda RW 34 Padukuhan Banjeng. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan fitur aplikasi, cara penggunaan, serta manfaat yang diperoleh. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pertemuan langsung dan pelatihan singkat yang melibatkan pengurus dan warga.

4. Pelaksanaan

Setelah sosialisasi, dilakukan pelaksanaan program Sedekah Sampah dengan dukungan aplikasi yang telah dikembangkan. Warga mulai menggunakan aplikasi untuk mengetahui jadwal kegiatan dan jenis sampah yang dapat disumbangkan. Pengelola menggunakan aplikasi untuk mencatat partisipasi warga dan hasil pengumpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di RW 34 Padukuhan Banjeng menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam mendorong pemanfaatan teknologi untuk mendukung pengelolaan sampah berbasis partisipatif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RW 34 Padukuhan Banjeng, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan program Sedekah Sampah sebelum adanya aplikasi. Salah satu kendala utama adalah kurangnya informasi yang tersebar secara luas mengenai jadwal pengumpulan sampah dan jenis sampah yang dapat didonasikan. Banyak warga yang tidak mengetahui kapan dan di mana mereka dapat menyetorkan sampah, sehingga menyebabkan partisipasi masyarakat masih rendah. Selain itu, sistem pencatatan hasil pengelolaan sampah masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan, yang berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan dan sulit untuk diakses kembali.

Hasil wawancara dengan ketua pemuda RW 34 menguatkan temuan dari observasi. Ketua pemuda menyatakan bahwa banyak warga yang ingin berpartisipasi tetapi tidak mendapatkan informasi tepat waktu. Selain itu, pengelola sering mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan kegiatan, karena komunikasi masih dilakukan melalui grup WhatsApp yang sering kali menyebabkan informasi penting tertumpuk oleh pesan lain. Dalam wawancara juga terungkap bahwa pengelola mengharapkan adanya sistem pencatatan yang lebih efisien serta fitur notifikasi pengingat agar warga tidak lupa dengan jadwal pengumpulan sampah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, aplikasi Sedekah Sampah dikembangkan dengan fitur utama yang dirancang untuk mengatasi kendala yang ada. Fitur pertama adalah jadwal kegiatan, yang memungkinkan warga untuk melihat tanggal dan lokasi pengumpulan sampah secara langsung melalui aplikasi. Fitur kedua adalah notifikasi pengingat, yang akan memberi pemberitahuan otomatis kepada warga sebelum jadwal pengumpulan berlangsung. Fitur ketiga adalah panduan sampah agar warga lebih tahu sampah mana yang bisa disedekahkan. Selain itu, aplikasi juga dilengkapi dengan sistem pencatatan digital, sehingga pengelola dapat mencatat jumlah sampah yang terkumpul dengan lebih akurat dan mudah diakses kapan saja.

Setelah dilakukan wawancara dan mengumpulkan berbagai informasi yang didapat



pengabdian dilanjutkan dengan pengembangan aplikasi menggunakan Android Native berbahasa pemrograman Kotlin yang menggunakan bantuan *software* Android Studio dengan menerapkan pola arsitektur MVVM. MVVM merupakan pola arsitektur yang membagi aplikasi menjadi tiga komponen



utama: tampilan (*View*), logika bisnis (*ViewModel*), dan model data (*Model*). Pemisahan ini bertujuan untuk mempermudah pengembang dalam proses pengembangan serta pemeliharaan aplikasi (Riyadhi, Purnamasari, & Prihandani, 2023). Pengembangan aplikasi menerapkan retrofit dan workmanager untuk menunjang fitur utama. Retrofit merupakan suatu *library REST Client* yang menghubungkan antara aplikasi Android dengan *web service* melalui pengambilan data yang ada dalam basis data dan dikonversikan ke dalam bentuk *GSON* (Widyaningtyas & Wahyono, 2024). *WorkManager* digunakan sebagai alat untuk menjalankan tugas di latar belakang secara terjadwal, termasuk mengirimkan notifikasi kepada pengguna aplikasi ketika terdapat koneksi internet (Zikra, Rezsa Kuntara, Sari, & Penelitian, 2024).

Gambar 2. Halaman Utama Warga

Halaman utama warga menampilkan jadwal terdekat dari kegiatan Sedekah Sampah, yang dirancang agar pengguna dapat dengan mudah mengetahui waktu pelaksanaan kegiatan. Selain



itu, fitur notifikasi yang terintegrasi dalam aplikasi akan memberikan pengingat otomatis kepada warga, yaitu 30 menit sebelum kegiatan dimulai, sehingga mereka tidak melewatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam program ini

Gambar 3. Halaman Utama Admin

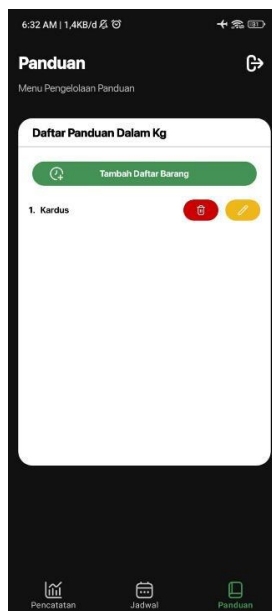
Halaman utama admin merupakan halaman khusus yang hanya dapat diakses oleh pengguna dengan peran sebagai admin. Pada halaman ini, admin memiliki akses penuh untuk mengelola uang kas, termasuk mencatat pemasukan, deskripsi pemasukan, pengeluaran, deskripsi pengeluaran dan tanggal catatan yang otomatis serta memantau perkembangan saldo kas yang ditampilkan dalam bentuk grafik interaktif. Selain itu, admin juga dapat melihat riwayat uang kas



dan mengunduh laporan keuangan secara otomatis dalam format Excel, sehingga memudahkan proses pencatatan dan analisis keuangan dalam program Sedekah Sampah.

Gambar 4. Navigasi Jadwal Admin

Navigasi jadwal admin merupakan menu kedua yang tersedia pada bottom bar navigation dalam aplikasi Sedekah Sampah. Fitur ini dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola jadwal kegiatan secara lebih efisien, termasuk menambahkan jadwal berupa tanggal kegiatan dan waktu mulai kegiatan. Selain itu admin dapat melakukan perubahan atau penyuntingan jadwal yang telah dibuat, serta menghapus jadwal yang sudah tidak diperlukan. Dengan adanya fitur ini, pengelolaan jadwal kegiatan Sedekah Sampah menjadi lebih terstruktur dan sistematis, sehingga koordinasi antara pengelola dan masyarakat dapat berjalan dengan lebih baik.



Gambar 5. Navigasi Panduan Admin

Navigasi panduan admin merupakan navigasi terakhir yang terdapat pada bottom bar navigation aplikasi. Pada navigasi ini, admin memiliki akses untuk menambahkan jenis sampah yang dapat disedekahkan, menghapus sampah yang tidak lagi diterima, serta mengedit informasi terkait kategori dan ketentuan sampah yang dapat didonasikan. Dengan fitur ini, admin dapat memastikan bahwa daftar sampah yang dapat disedekahkan selalu diperbarui dan sesuai dengan kebutuhan program.

Setelah aplikasi berhasil dikembangkan, selanjutnya dilaksanakan sosialisasi aplikasi Sedekah Sampah di Balai RW 34 bersama Pemuda dan sebagian warga RW 34. Saat dilakukan sosialisasi, warga diberikan penjelasan mengenai latar belakang pengembangan aplikasi serta manfaat yang diharapkan dari penggunaannya. Tim pengembang memaparkan cara menggunakan aplikasi mulai dari proses pendaftaran, melihat jadwal pengumpulan, hingga mencatat dan memantau donasi sampah yang telah disetorkan. Sosialisasi juga dilengkapi dengan sesi praktik langsung, di mana warga diajak untuk mencoba menggunakan aplikasi melalui ponsel masing-masing.

Selama kegiatan berlangsung, warga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mengajukan berbagai pertanyaan seputar fitur dan kemudahan akses aplikasi. Pengelola program mencatat beberapa masukan dari warga sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan aplikasi ke depannya. Sosialisasi ini menjadi langkah awal yang penting dalam memperkenalkan teknologi sebagai alat bantu dalam membangun budaya pengelolaan sampah yang lebih partisipatif dan terorganisir.



Gambar 6. Sosialisasi Aplikasi Sedekah Sampah

Setelah sosialisasi dilakukan, kegiatan Sedekah Sampah pun berjalan dengan lancar. Warga mulai antusias berpartisipasi dengan membawa sampah yang telah dipilah sesuai panduan yang diberikan. Proses pengumpulan berlangsung tertib di lokasi yang telah ditentukan, dan para pengelola dapat mencatat hasil donasi sampah secara digital melalui aplikasi. Notifikasi pengingat juga terbukti efektif dalam meningkatkan kehadiran warga, karena mereka tidak lagi lupa jadwal pengumpulan. Kegiatan ini tidak hanya membantu dalam pengelolaan sampah, tetapi juga

memperkuat semangat gotong royong dan kepedulian lingkungan di kalangan masyarakat Padukuhan Banjeng.



Gambar 7. Kegiatan Sedekah Sampah

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di RW 34 Padukuhan Banjeng melalui pengembangan aplikasi Sedekah Sampah berbasis Android telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan sampah secara partisipatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menjawab berbagai permasalahan yang sebelumnya menghambat pelaksanaan program, seperti kurangnya informasi, pencatatan manual yang rentan kesalahan, serta koordinasi yang tidak optimal. Dengan fitur-fitur seperti jadwal kegiatan, notifikasi pengingat, panduan sampah, serta pencatatan digital, aplikasi ini telah mempermudah warga untuk berpartisipasi dan membantu pengelola dalam menyusun kegiatan secara lebih sistematis. Antusiasme warga selama proses sosialisasi hingga pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan digital mampu menjadi solusi tepat dalam mendukung program lingkungan di tingkat komunitas.

Kelebihan dari pengabdian ini adalah pendekatan sistematis yang dilakukan sejak tahap identifikasi kebutuhan, pengembangan berbasis Agile yang adaptif terhadap umpan balik pengguna,

hingga implementasi lapangan yang melibatkan warga secara langsung. Namun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan ke depan. Salah satu keterbatasannya adalah cakupan pengguna aplikasi yang masih terbatas pada wilayah RW 34, serta belum adanya integrasi sistem insentif untuk mendorong partisipasi yang lebih berkelanjutan. Selain itu, kendala teknis seperti keterbatasan akses internet dan perangkat pada sebagian warga juga menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Ke depannya, aplikasi ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas dengan penambahan fitur-fitur lanjutan seperti sistem penghargaan bagi warga aktif, integrasi dengan bank sampah, dan dashboard monitoring bagi pemerintah setempat. Evaluasi berkelanjutan juga diperlukan untuk memastikan aplikasi tetap relevan dengan kebutuhan masyarakat. Dengan pengembangan yang berkelanjutan dan kolaborasi berbagai pihak, aplikasi Sedekah Sampah diharapkan dapat menjadi model pengelolaan sampah berbasis digital yang dapat diterapkan di berbagai wilayah lainnya. Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah berperan dalam penelitian ini. Rasa terima kasih khusus ditujukan kepada pemuda RW 34 Padukuhan Banjeng atas dukungan serta kerja sama mereka dalam menyukseskan program Sedekah Sampah. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan Kelompok KKN yang telah bekerja keras, saling mendukung, dan berkontribusi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga atas doa, semangat, dan dukungan moral yang tiada henti selama proses pelaksanaan kegiatan hingga penyusunan laporan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada xxx yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Annur, S., Mulyani, S., Destriyati, Imron, Sahniarti, & Yana, L. (2024). Strategi Pengembangan Sistem Manajemen Mutu Pendidikan yang Efektif dan Berkelanjutan di Madrasah Indonesia. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 242–250.
- Darmastuti, S., Cahyani, I. P., Afrimadona, A., & Ali, S. (2021). Pendekatan Circular Economy Dalam Pengelolaan Sampah Plastik di Karang Taruna Desa Baros, Kecamatan Baros, Kabupaten Serang. *Indonesian Journal of Society Engagement*, 1(2), 1–18. <https://doi.org/10.33753/ijse.v1i2.13>
- Elsa Rosyidah, K., Rendra Dani Santoso, M., Rosyidah, E., & Sumiyarsono, E. (2024). Artikel Nusantara Technology and Engineering Review Peningkatan Kapasitas TPA Melalui Proyeksi Timbulan Sampah dan Pertumbuhan Penduduk. *NTER*, 2(2), 64–73. Retrieved from <https://journal.unusida.ac.id/index.php/nter/>
- Erika, & Gusmira, E. (2024). Analisis Dampak Limbah Sampah Rumah Tangga Terhadap Pencemaran Lingkungan Hidup. *Profit: Jurnal Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 3(3), 90–102. <https://doi.org/10.58192/profit.v3i3.2245>
- Faruq, M. N., & Maryam. (2023). IMPLEMENTASI METODE AGILE PADA PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN PENGELOLAAN LAYANAN WIFI.

- In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7).
- Fithri, D. L., Setiawan, R., Wibowo, B. C., Nugraha, F., & Latifah, N. (2024). Pengelolaan Bank Sampah Muria Berseri berbasis Digital Desa Gondangmanis Kabupaten Kudus. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 51–58.
- Julia Lingga, L., Yuana, M., Aulia Sari, N., Nur Syahida, H., & Sitorus, C. (2024). Sampah di Indonesia: Tantangan dan Solusi Menuju Perubahan Positif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12235–12247.
- Putra, M. N. A., Zahrani, N. A., Zahra, T. A., Bella, B. C., Hariyadi, A. G., Fadhila, D. S., ... Pandu Firmansyah. (2024). Sampah Plastik sebagai Ancaman terhadap Lingkungan. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, 2(1), 154–165. <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i1.725>
- Rajasa, B. R., & Sejati, RR. H. P. (2024). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Bank Sampah Online Berbasis Android Di Bank Sampah Lintas Winongo. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 400–409. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1315>
- Riyadhi, I. M., Purnamasari, I., & Prihandani, K. (2023). PENERAPAN POLA ARSITEKTUR MVVM PADA PERANCANGAN APLIKASI PENGADUAN MASYARAKAT BERBASIS ANDROID. *INFOTECH Journal*, 9(1), 147–158. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.5246>
- Sabilla, A. M., Musfiroh, L., & Adi, N. P. (2024). ANALISIS DAMPAK TIMBUNAN SAMPAH TERHADAP PENCEMARAN LINGKUNGAN DI TPA SAMPAH WONOREJO KABUPATEN WONOSOBO. In *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* (Vol. 8).
- Susiani Dewi, K. A., Hikmah, D., Rinawati, Marliahm, S., & Hadi, F. (2024). PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA. In *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3).
- Widyaningtyas, S., & Wahyono, T. (2024). IMPLEMENTASI REST API MENGGUNAKAN RETROFIT PADA APLIKASI MONITORING GROOMING BERBASIS ANDROID. *IT-EXPLORE*.
- Yusari, T., & Purwohandoyo, J. (2020). Potensi timbulan sampah plastik di Kota Yogyakarta tahun 2035. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 25(2), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um017v25i22020p088>
- Zikra, A. A., Rezsa Kuntara, M., Sari, K., & Penelitian, A. (2024). Perancangan Sistem Pelaporan Masyarakat untuk Fasilitas Pelayanan Publik di Kota Palu Berbasis Android dengan Metode Waterfall Design of a Public Service Facility Reporting System for the City of Palu Based on Android Using the Waterfall Method. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(7), 2523–2532. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i7.5633>