

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. M. Harimurti *et al.*, “Pengolahan Sampah Anorganik: Pengabdian Masyarakat Mahasiswa pada Era Tataan Kehidupan Baru,” *Pros. Konf. Nas. Pengabd. Kpd. Masy. dan Corp. Soc. Responsib.*, vol. 3, pp. 565–572, 2020, doi: 10.37695/pkmsr.v3i0.883.
- [2] K. S. Nindya Ovitarsari, D. Cantrika, Y. A. Murti, E. S. Widana, and I. G. A. Kurniawan, “Edukasi Pengolahan Sampah Organik dan Anorganik di Desa Rejasa Tabanan,” *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 2, p. 352, 2022, doi: 10.20527/btjpm.v4i2.4986.
- [3] F. D. Astuti and Rokhmayanti, “Pengelolaan sampah sebagai pencegahan penyakit tular vektor,” *Semin. Nas. Has. Pengabd. Kpd. Masy. Univ. Ahmad Dahlan*, no. September, pp. 273–276, 2019.
- [4] M. Kristanto, D. Prasetyawati, and D. H. Purwadi, “Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Limbah Kdp (Kertas, Daun, Dan Plastik) Paud Di Kota Semarang,” *J. Penelit. PAUDIA*, vol. 2, no. 1, pp. 43–63, 2013.
- [5] S. B. Santoso, S. Margowati, K. Dyah, U. Pujiyanti, P. E. Pudyawati, and S. Prihatiningtyas, “Pengelolaan Sampah Anorganik Sebagai Upaya Pemberdayaan Nasabah Bank Sampah,” *Community Empower.*, vol. 6, no. 1, pp. 18–23, 2020, doi: 10.31603/ce.4045.
- [6] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Log. J. Ilmu Komput. ...*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023.
- [7] R. Muryani, S. Santoso, and F. Firdiyani, “PENGELOLAAN BANK SAMPAH BERBASIS APLIKASI MOBILE DALAM MEWUJUDKAN SMART ENVIRONMENT (Studi Kasus Bank Sampah Meranti Kelurahan Buaran Indah Kota Tangerang),” *J. Multiling.*, vol. 3, no. 4, pp. 1412–482, 2023.
- [8] Senja Ike and Indarwati Azizah, “Pendampingan Digitalisasi Manajemen Administrasi Sampah Di Desa Kertosari Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan,” *Soeropati*, vol. 3, no. 2, pp. 93–104, 2021, doi: 10.35891/js.v3i2.2791.
- [9] R. BAHTIAR, “Apa Saja Keuntungan Aplikasi Mobile Dibandingkan Website?,” *techarea*. <https://techarea.co.id/keuntungan-aplikasi-mobile-dari-website/> (accessed Nov. 18, 2023).
- [10] B. Vallendito, “Pemodelan User Interface Dan User Experience

Menggunakan Design Thinking,” *Cent. Libr. Maulana Malik Ibrahim State Islam. Universty*, p. 30, 2020.

- [11] B. S. Utama, “Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes,” *E-Library UNIKOM*, pp. 8–45, 2020.
- [12] N. R. Wiwesa, “User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [13] R. Sugangga, “Pengembangan Produk Menggunakan Design Thinking pada Masa Pandemi Covid-19,” *Akademika*, vol. 18, no. 2, pp. 82–86, 2020.
- [14] M. L. Lazuardi, I. Sukoco, D. Administrasi, F. I. Sosial, M. L. Lazuardi, and D. P. Aplikasi, “Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek,” vol. 02, no. 01, pp. 1–11, 2019.
- [15] T. Lockwood and E. Papke, “Innovation by Design: How Any Organization Can Leverage Design Thinking to Produce Change,” 2017.
- [16] J. Tsoi, “Apa kekurangan Design Thinking?,” 2021. <https://uxdesign.cc/what-are-the-flaws-of-design-thinking-83e22213232a> (accessed Nov. 27, 2023).
- [17] Hawari Hisyam, Musnansyah Ahmad, and Al Anshary Faishal Mufied, “Perancangan Ulang UI/UX Website Pengolahan Sampah Menggunakan Metode Design Thinking (Startup XYZ),” *Jatisi*, vol. 10, no. 1, pp. 432–446, 2023.
- [18] A. BIMANTARA, “Perancangan Ui/Ux Desain Aplikasi Mobile Taman Sampah Desa Cepogo Dengan Metode Design Thinking,” 2022.
- [19] R. F. Sunartama, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, “Implementasi Design Thinking pada UI/UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 590, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6078.
- [20] D. iyan Mulyana, *DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA*. 19/12/2023, 2019.
- [21] I. Juliansyah, “Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan tangan dengan Metodologi Design Thinking,” pp. 1–60, 2022.

- [22] adelia nuroktaviany wisan Putri, “perancanganan ui/ux website laksmi muslimah menggunakan metode design thingkig untuk memudahkan transaksi klien memilih paket pernikahan,” pp. 1–14, 2023.
- [23] Y. Lestari, A. Istiani, N. D. Farhanah, and M. A. Yaqin, “Survei Metrik Kompleksitas User Interface Menggunakan Systematic Literature Review,” *Ilk. J. Comput. Sci. Appl. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 146–161, 2022, doi: 10.28926/ilkomnika.v4i2.463.
- [24] W. Wibawanto and R. Nugrahani, “Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi,” *J. Imajin.*, vol. XI, no. 1, pp. 9–18, 2017.
- [25] P. Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, . “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer.,” *Demandia : jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan*, 2018. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549> (accessed Dec. 13, 2023).
- [26] A. Yunus, “Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design.,” *J. user Interface*, vol. 1, p. 95, 2018.
- [27] B. A. B. I. Pendahuluan, “Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik BAB I PENDAHULUAN,” pp. 1–5, 2015.
- [28] G. N. A. Pamungkas, “User Experience Pada Desain Aplikasi Booking Personal Photographer Dengan Penerapan Ux Heuristic Principles,” pp. 6–17, 2018.
- [29] S. R. Henim and R. P. Sari, “User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire,” *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1 (2020), pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [30] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [31] H. Naufal and A. G. Persada, “Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 45–49, 2020.
- [32] A. P. Nugroho, “Rancang bangun aplikasi bank sampah berbasis web dengan menggunakan algoritma kriptografi advanced

- encryption standard (aes) untuk keamanan data,” *Repository.Uinjt.Ac.Id*, 2019.
- [33] Eka Utami, “Buku Panduan Sistem Bank Sampah dan 10 Kisah Sukses.” p. 46, 2014.
- [34] M. T. . P. D. Ir. Sri Sunarjono, “Buku Program Simposium Nasional Rekayasa Aplikasi Perancangan Dan Industri (Rapi) Xviii Tahun 2019,” *Simp. Nas. RAPI XVIII Tahun 2019 FT UMS*, 2019.
- [35] M. Multazam, “Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design,” *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020.
- [36] A. S. Hussein, *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. 4/12/2023, 2018.
- [37] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [38] S. J. Nurfitriyani, “Sitemap dan Navigation Map beserta Cara Pembuatan pada Axure 9,” *Retrieved from SCHOOL OF INFORMATION SYSTEMS BINUS.*, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/sitemap-dan-navigation-map-beserta-cara%02pembuatan-pada-axure-9> (accessed Dec. 05, 2023).
- [39] BigCommerce, “Locating Your Sitemap,” *help center*, 2019. https://support.bigcommerce.com/s/article/Sitemaps?language=en_US (accessed Dec. 05, 2023).
- [40] Gie, “User Flow: Pengertian, Peran, dan Contohnya.,” *Retrieved from Accurate.*, 2021. <https://accurate.id/digital-marketing/user-flow-pengertian-peran-dan-contohnya/> (accessed Dec. 05, 2023).
- [41] A. Kathleen, R. P. Sutanto, and A. P. K., “Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, pp. 121–131, 2021.
- [42] Dwinawan, “Berlatih membuat User Flow,” *medium*, 2018. <https://medium.com/insightdesign/berlatih-membuat-user-flow-caa8c8b3f596> (accessed Dec. 05, 2023).
- [43] M. Adieb, “Kupas Tuntas Moodboard, Papan yang Bisa Dijadikan Panduan Desain,” *glitns*, 2021. <https://glitns.com/id/lowongan/moodboard-adalah/#.Y0LSK3ZBy3C> (accessed Dec. 06, 2023).

- [44] Justinmind, “Inspiring mood board examples,” *justinmind*, 2020. <https://www.justinmind.com/blog/mood-board-examples-design-website-app/> (accessed Dec. 06, 2023).
- [45] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in,” *TeIKa*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2922.
- [46] C. Paskalina, “Kenalan dengan Wireframe yuk!,” *skilvul*, 2021. <https://skilvul.com/blogs/kenalan-dengan-wireframe-yuk> (accessed Dec. 07, 2023).
- [47] R. I. Nashrullah, “Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes in Figma,” *BarajaCoding*, 2023. <https://www.barajacoding.or.id/low-fidelity-and-high-fidelity-prototypes-in-figma/> (accessed Dec. 07, 2023).
- [48] N. Rahmalia, “Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI/UX,” *glints*, 2023. <https://glints.com/id/lowongan/wireframe-adalah/#.Yv3mU3ZBy3A> (accessed Dec. 07, 2023).
- [49] C. Paskalina, “Kenalan dengan Wireframe yuk!,” *skilvyl*, 2021. <https://skilvul.com/blogs/kenalan-dengan-wireframe-yuk> (accessed Dec. 07, 2023).
- [50] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, “Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [51] T. Yuliyana, I. K. R. Arthana, and K. Agustini, “Usability Testing pada Aplikasi POTWIS,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, pp. 12–22, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i1.12081.
- [52] H. Aliya, “Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya,” *glints*, 2023. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/#.Y2uhRXZBy3A> (accessed Dec. 07, 2023).
- [53] R. A. Sari, R. Alfarezy, A. S. Maulana, and M. Adrezo, “Rancangan Design Ulang UI (User Interface) Aplikasi MySmash Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking,” *Senamika*, no. September, pp. 344–352, 2021.
- [54] Y. A. S. Pratama and S. Suprihadi, “Pengembangan UI/UX Berbasis Metode Design Thinking Fitur Send Your Waste Perusahaan Waste4change,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 99–110, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.554.

- [55] Z. Aulia Putri Prasetyo, O. Virgantara Putra, and T. Harmini, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu," *Ikraith-Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 1–10, 2022, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i2.2245.
- [56] D. M. Alfirahmi, D. S. Kania, and D. Yusup, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 219–233, 2023.