

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Lingkungan Hidup, "Sistem Informasi Pengendalian Sampah Nasional." Accessed: Jan. 20, 2025. [Online]. Available: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/timbulan>
- [2] Direktorat Jendral Kependudukan dan Pencatatan Sipil, "Visualisasi Data Kependudukan." Accessed: Jan. 18, 2025. [Online]. Available: <https://gis.dukcapil.kemendagri.go.id/peta/>
- [3] Hamsapari, D. Aprilman, and S. Widodo, "Rancang Bangun Mesin Penyikat Galon Luar Dan Dalam Semi Otomatis," *J. Tek. Mesin*, vol. 8, no. 1, pp. 20–30, 2022, [Online]. Available: <https://www.ejournal.polraf.ac.id/index.php/JTM/article/view/142>
- [4] A. Rauf and A. T. Prastowo, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, p. 26, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [5] N. Saraswati, A. Sudana, and ..., "Perancangan User Interface dan User Experience Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana dan Prasarana," *JITTER J. Ilm. ...*, vol. 1, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/69465/38081>
- [6] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)," *J. Tek. ITS*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.12962/j23373539.v7i1.28723.
- [7] T. Schlatter, *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Morgan Kaufmann, 2013.
- [8] K. L. Norman and J. Kirakowski, "The Wiley Handbook of Human Computer Interaction Volume," 2018.
- [9] A. Sidhiq, Q. K. Rini, and U. Majorsy, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Learning Di Perguruan Tinggi," *J. Ilm. Inform. Komput.*, vol. 27, no. 3, pp. 206–215, 2022, doi: 10.35760/ik.2022.v27i3.7640.
- [10] N. K. Dewi, B. H. Irawan, E. Fitry, and A. S. Putra, "Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 26–33, 2021.
- [11] S. Wulandari, J. Jupriyadi, and M. Fadly, "Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq)," *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–16, 2021.
- [12] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021, doi:

10.33884/comasiejournal.v9i2.7624.

- [13] M. I. Maliki, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako Pada Toko LARIS," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 304–311, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1222.
- [14] N. S. Khairunisa and D. R. Safitri, "Integrasi Data Sampah Sebagai Upaya Mewujudkan Zero Waste Management: Studi Kasus Di Kota Bandung," *J. Anal. Sociol.*, vol. 9, pp. 108–123, 2020, doi: 10.20961/jas.v9i0.39829.
- [15] N. Nadjmi, "Pemberdayaan Masyarakat Pulau Wisata Lakkang Melalui Desain Dan Pemanfaatan Bahan Limbah Menjadi Industri Kreatif," *J. TEPAT Appl. Technol. J. Community Engagem. Serv.*, vol. 3, no. 1, pp. 47–57, 2020, doi: 10.25042/jurnal_tepat.v3i1.118.
- [16] M. Telaumbanua, "5 Tahap Design Thinking menurut Stanford (d.school)." [Online]. Available: <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>
- [17] A. C. Widodo and E. G. Wahyuni, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi," *J. Ilm. Farm.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [18] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [19] R. Chairul Soleh and Maukar, "UI/UX Design of Waste Management Application Using Design Thinking Method," *KESATRIA J. Penerapan Sist. Inf. (Komputer Manajemen)*, vol. 5, no. 2, pp. 648–656, 2024, doi: 10.32520/stmsi.v13i4.2845.
- [20] T. S. Putra and H. Ma'sum, "Perancangan UI / UX Aplikasi Jemput Sampah Berbasis Mobile UI / UX Design of Mobile-Based Trash Pickup Application," *Informattech J. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2024.
- [21] M. S. Abdillah, F. A. M. Dafa, and I. S. Widiati, "Penerapan Metode Design Thinking pada UI / UX Website SaveBite untuk Penjualan Sisa Makanan dalam Mengurangi Food waste dengan membuat platform online atau website penjualan makanan sisa atau donasi sisa menyelamatkan bumi kita dari sisa makanan yang akan," no. 3, 2024.
- [22] A. Haidar Luthfi and I. Arfiani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2024, doi: 10.55338/jikoms.v7i1.2175.
- [23] D. A. Refaldi *et al.*, "Implementasi Prinsip Agile pada Pembuatan Aplikasi Greentech : A Smarter Way to Reduce Electronic Waste," vol. 2, no. 2, 2024.