

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. Y. N. A. (2024). TANTANGAN DAN PELUANG IMPLEMENTASI KEBIJAKAN ZERO WASTE DI KOTA BAUBAU. *Journal Publicuho*, 7(1), 212–223. <https://doi.org/10.35817/publicuho.v7i1.348>
- Agnestisia, A. E., Wenas, M. B., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan UI/UX pada website Arttrash menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi*, 21(1), 14–28. <https://doi.org/10.24246/aiti.v21i1.14-28>
- Agustiono, W., Prasetya, Y. D., & Kustiyahningsih, Y. (2023). Pengukuran Usability Aplikasi E-Wallet dengan Model PACMAD Menggunakan Metode Fuzzy-AHP dan TOPSIS. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(1), 12–20. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v9i1.2023.12-20>
- Ananta, F., Ridwan, T., & Heryana, N. (2024). Perancangan UI/UX Point of Sale Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(4), 1994–2004. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1572>
- Apriliyanti, P., Irmayanti, D., & Alam, S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 9(2), 716–733. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1665>
- Aprilli, R. P., Kharisma, A. P., & Brata, A. H. (2023). Perancangan User Experience Sistem Manajemen Bank Sampah Teratai Putih Kota Batu (SIMBASTU) berbasis Android dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 1969–1978.
- Azisz, A. M., & Kusuma, W. A. (2024). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i2.20915>
- Babar, M. R. (2023). Wireframes “Essential” Part Of UX. *Medium.Com*. <https://medium.com/@ruslandurrani/wireframes-essential-part-of-ux-1dd591ad78b7>
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 8(1), 31–35. <https://doi.org/10.48558/58Z7-3J85>
- Course-net, M. (2023). SDLC : Pengertian, Tahapan, dan Model. *Course-Net.Com*. [https://course-net.com/blog/sldc-adalah/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=\(organic\)](https://course-net.com/blog/sldc-adalah/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=(organic))
- Cunha, L. (2024). *Maze reports* (Maze). <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722693-Maze-reports#report-usability-metrics>
- Darmalaksana, W. (2020). *METODE DESIGN THINKING HADIS Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat* (1st ed.). Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN%20THINKING%20HADIS%2004102020.pdf>
- Dewa, R. F., Suratno, T., & Utomo, P. E. P. (2024). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX SISTEM RECALL DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN REMOTE USABILITY TESTING. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 12(2), 277. <https://doi.org/10.26418/justin.v12i2.74013>

- Diharja, A. W., Aziz, R. A., & Setiyawan, M. (2024). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Website MARQETIQ. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)*, 2(3), 222–233. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v2i3.2351>
- Fathurahman, D., Maharani, S., Hodizah, S., & Mazia, L. (2024). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN BISNIS UMKM MELALUI PLATFORM INSTAGRAM: STUDI KASUS DAPUR QUEENSHA. *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital dan Manajemen*, 3(1), 8–17. <https://doi.org/10.33480/jasdim.v3i1.4310>
- Fauziah, S. (2023). PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERUMAHAN KLASER VILLA GADING MAYANG KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/60149>
- Fithri, P., Muluk, A., & Rayhanda, R. H. (2024). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi PT. XYZ. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(3), 280–289. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v9i3.2023.280-289>
- Ghifari, B. R. A., Fauzi, A., & Darmawan, D. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengelolaan Sampah di Bank Sampah Perumahan Samaji Asri Kecamatan Taktakan, Kota Serang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(2), 340–350. <https://doi.org/10.36312/linov.v9i2.1981>
- Glowdy, A. G., Fauzi, R., & Alam, E. N. (2020). PERBAIKAN TAMPILAN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI NGANGGUR.ID MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN. *e-Proceeding of Engineering*, 7(2), 7617–7624.
- Gumilang, N. A. (2021). Pengertian Wawancara: Jenis, Teknik, dan Fungsinya. *Gramedia.Com*. https://www.gramedia.com/literasi/wawancara/#google_vignette
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Information Technology Journal*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Heryana, A. (2018). *INFORMAN DAN PEMILIHAN INFORMAN DALAM PENELITIAN KUALITATIF*.
- Hidayatullah, S., Wahyudin, W. C., Prihandono, A., & Ulya, S. (2024). PERANCANGAN WEBSITE RESPONSIF SIMAS UNTUK PENYULUHAN STUNTING DAN GIZI ANAK PADA MASYARAKAT. *Jurnal Ilmu Komputer dan Matematika*, 5(1), 36–44.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Juniantari, M., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). Design Thinking Approach in The Development of Cirgeo's World Media. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 42–55. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.55203>
- Kasih, A. M. & Ismail. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Online Pada Elaine Studio Dengan Metode Design Thinking. *Portal Jurnal Universitas Labuhanbatu*, 12(3), 417–426.

- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). UI/UX DESIGN OF RESEARCH MANAGEMENT APPLICATION AND COMMUNITY SERVICE USING FIGMA APP. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7.
- Lingga, L. J., Yuana, M., Sari, N. A., Syahida, H. N., Sitorus, C., & Shahron. (2024). Sampah di Indonesia: Tantangan dan Solusi Menuju Perubahan Positif. *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12235–12247.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i4.3190>
- Margaretha, V., Firliana, R., & Muzaki, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(5).
- Maulana, M. D., Defriani, M., & Muttaqin, M. R. (2024). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan Alat Bulu Tangkis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD). *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(5), 51–61. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i5.284>
- Mulyati, M. I. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7465–7468. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9519>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. *Nngroup.Com*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Ningsih, W., & Nurfauziah, H. (2023). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN METODE PROTOTYPE UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI PADA SISTEM INFORMASI. *Jurnal Ilmiah METADATA*, 5(1), 83–95. <https://doi.org/10.47652/metadata.v5i1.311>
- O'Donoghue, J. (2023). Empathy Mapping In UX Design: The Quick Start Guide. *Makeiterate.Com*. <https://makeiterate.com/empathy-mapping-in-ux-design-the-quick-start-guide/>
- Owen, M. (2025). *How your Usability Score is calculated* (Maze). <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722693-Maze-reports#report-usability-metrics>
- Pandian, D. G., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2021). Evaluasi Usability pada Website Mejakita menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4517–4525.
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi*, 7(1), 73–86. <https://doi.org/10.56327/jtksi.v7i1.1635>
- Pratomo, L. C., Siswandari, S., & Wardani, D. K. (2021). The Effectiveness of Design Thinking in Improving Student Creativity Skills and Entrepreneurial Alertness. *International Journal of Instruction*, 14(4), 695–712. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14440a>
- Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 96–107. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.52662>

- Putra, A. D. E., & Bhakti, H. D. (2024). Implementasi Website Bank Sampah pada Kelurahan Pekelingan. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, 2(4), 12–22. <https://doi.org/10.62951/switch.v2i4.177>
- Putra, A. R. F. (2023). Efektifitas Peraturan Daerah Kota Jambi Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Pengelolaan Sampah. *UNJA Journal of Legal Studies*, 1(3), 214–232.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Rizqi, P. N., Kaniawulan, I., & Sulistyio, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE DI SMAN 1 PURWAKARTA MENGGUNAKAN GOAL DIRECTED DESIGN. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 3(3), 191–196. <https://doi.org/10.55123/storage.v3i3.3971>
- Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS. *VISUALITA*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Rodhiah, Wijaya, Y. L. A., & Bakti, K. K. (2022). PENGENALAN STRATEGI PEMASARAN PADA PRODUK DAUR ULANG DI PAMULANG TANGERANG SELATAN. *PRIMA: PORTAL RISET DAN INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT*, 1(4), 63–72. <https://doi.org/10.55047/prima.v1i4.295>
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321.
- Rosadi, I. (2020). Peran Pelatihan Pengelolaan Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dalam Mengelola Sampah Mandiri (Studi Kasus di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung). *Jurnal Widyaaiswara Indonesia*, 1(4), 199–207.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Salam, M. I., Setiawan, A., & Sukmasetya, P. (2024). Perancangan UI/UX Pada Sistem Perpustakaan dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 676–685. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i2.4654>
- Salsabila, S., Dede Irmayanti, & Irsan Jaelani. (2024). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wisata Purwakarta Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD): (Studi Kasus: Dinas Kepemudaan Olahraga Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta). *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(5), 90–100. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i5.287>
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Fifth Edition* (Fifth Edition). John Wiley & Sons, Inc.
- Sukmaniar, Saputra, W., Hermansyah, M. H., & Anggraini, P. (2023). Bank Sampah Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Di Perkotaan. *Environmental Science Journal (esjo): Jurnal Ilmu Lingkungan*, 1(2), 61–67. <https://doi.org/10.31851/esjo.v1i2.11960>

- Sunartama, R. F., Sukmasetya, P., & Maimunah, M. (2023). Implementasi Design Thinking pada UI/UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 590. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6078>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Sutrisno, G. P., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). DESIGNING USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF MOBILE-BASED NGURILING KOTA TASIK (NGULISIK) BUS E-TICKET APPLICATION WITH DESIGN THINKING METHOD. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 97–110. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.3047>
- Syah, M. A. A., Defriani, M., & Minarto Minarto. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Pada Aplikasi Mydrim Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(5), 169–179. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i5.292>
- Visual Paradigma Online. (2024). Simple Homepage Sitemap. *Online.Visual-Paradigm.Com*. <https://online.visual-paradigm.com/id/diagrams/templates/site-map-diagram/simple-homepage-sitemap/>
- Wahyu, S., & Hapsari, I. N. (2021). Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Menggunakan Activity-Centered Design. *Cogito Smart Journal*, 7(2).
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
- Zain, H. R., & Aji, R. I. (2023). PERANCANGAN WEBSITE MAGETIART MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 10(2), 2715–4629.