

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aria Ar Razi, Intan Rizky Mutiaz, dan Pindi Setiawan. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Prancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia*, 78.
- Baryadi, I. O. (2007). *Teori Ikon Bahasa: Salah Satu Pintu Masuk ke Dunia Semiotika*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Creswell. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. -: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Denzin & Lincoln . (2009). *Handbook of Qualitative Research*. California, USA: Sage Publication.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design*. Indianapolis: Wiley Pub.
- Gatra, S. (2022, November 05). *Rendahnya Kecerdasan Intelektual Manusia Indonesia*. Retrieved from Kompas.com:
<https://www.kompas.com/sains/read/2022/11/05/070000623/rendahnya-kecerdasan-intelektual-manusia-indonesia?page=all>
- Gayeski, D. M. (1992). *Making Sense of Multimedia: Introduction to This Volume*. -: Educational Technology Publications, Inc.
- Hartono, J. (2008). *Analisis & Desain*. Bandung: Andi Publisher.
- Holloway, I & Wheeler, S. (1996). *Qualitative research for nurses*. London: Blackwell Science.
- Jogiyanto, H. M. (2005). Analisis dan desain sistem informasi. *Andi Offset*, -.
- Johnson, J. (1975). *Doing Field Research*. Newyork: Free Press.
- kementrian PPN/Bappenas, Embassy of Denmark, UNDP. (2021, - -). *Low Carbon Development Indonesia*. Retrieved from Kementrian PPN/Bappenas:
<https://lcdi-indonesia.id/ekonomi-sirkular/>

- Macarthur, E. (2023, 04 02). *Circular Economy Introduction*. Retrieved from Ellen Macarthur Foundation: <https://ellenmacarthurfoundation.org/topics/circular-economy-introduction/overview#:~:text=It%20is%20based%20on%20three,business%2C%20people%20and%20the%20environment>.
- Polito, T. (1994). How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom. *Journal of Research in Childhood Education* , 32-45.
- Prensky dalam Hidayat. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: -
- Prof. Dr. Munir, M. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Qolbiyah, A., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Media Informasi Metode Self-Care Sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik Dan Mental Mahasiswi Di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 2074.
- Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan Design Thinking. *Desain Komunikasi Visual UNIKOM*, 3.
- Rini Mayasari - Nono Heryana. (2023). *Konsep dan Teori Design User Experience Perangkat Lunak*. Karawang: PT. Neo Santara Indonesia.
- Sandora, M. (2019). KONSEP PENDIDIKAN ANAK MARGINAL DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT. *Jurnal Perempuan, Agama dan Jender*, 205-206.
- Santana, S. K. (2007). Menulis Ilmiah: Metode Penelitian Kualitatif. *Yayasan Obor Indonesia*, 127.
- Santosa, P. (2015). Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan penerapan. *Metodologi Penelitian Sastra*, -.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Andi.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suryanto, S. (2007). *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Semarang: Penerbit Andi & Wahana Komputer.
- Tim detikEdu. (2024, Januari 17). *IQ Orang Indonesia Rata-rata 78,49, Peringkat Berapa di Asia?* Retrieved from Detik Sumut:
<https://www.detik.com/sumut/berita/d-7145800/iq-orang-indonesia-rata-rata-78-49-peringkat-berapa-di-asia>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Yunus, H. S. (2010). *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zender, Adream Blair-Early and Mike. (2008). User Interface Design Principles for Interaction Design. *Massachusetts Institute of Technology*, 88 - 89.