

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. F. Nababan, A. A. Shabrina, and I. Satria, “Implementasi Undang Undang Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah Terhadap Masyarakat Yang Membuang Sampah Sembarangan Di Kota Bandar Lampung:,” *Jaksa J. Kaji. Ilmu Huk. Dan Polit.*, vol. 2, no. 2, Art. no. 2, 2024, doi: 10.51903/jaksa.v2i2.1623.
- [2] “Dimas Satria Banyumas.” Accessed: Jun. 06, 2024. [Online]. Available: <https://dimassatria.banyumaskab.go.id/sektoral/tabellist/bms/1/65/lingkungan-hidup>
- [3] S. N. Utami, Wijayanto, and Supratiwi, “Implementasi Salinmas Sebagai Upaya Penanganan Sampah Organik (Studi Kasus: Kelurahan Grendeng, Kabupaten Banyumas),” *J. Polit. Gov. Stud.*, vol. 13, no. 2, Art. no. 2, Mar. 2024.
- [4] Y. Sitorus, S. Astiti, and R. Setyadi, “Evaluation Of The Level Of Usefulness Of The ‘Jeknyong’ Application Using The Computer System Usability Questionnaire (CSUQ) Method,” *J. Inform. Inf. Syst. Softw. Eng. Appl. INISTA*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, May 2023, doi: 10.20895/inista.v5i2.1004.
- [5] A. H. Aulia, S. T. Utami, T. U. Ma’rifah, and I. Kresna A, “Optimalisasi Manajemen Sampah Banyumas melalui Desain UI/UX Mobile Berbasis Design Thinking,” *J. Pendidik. Dan Teknol. Indones.*, vol. 4, no. 7, pp. 299–310, Dec. 2024, doi: 10.52436/1.jpti.516.
- [6] S. Sadiq, M. Umer, Dr. S. Ullah, S. Mirjalili, V. Rupapara, and M. NAPPI, “Discrepancy Detection between Actual User Reviews and Numeric Ratings of Google App Store using Deep Learning,” *Expert Syst. Appl.*, vol. 181, p. 115111, Apr. 2021, doi: 10.1016/j.eswa.2021.115111.
- [7] Rina Yulius, Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, Diyah Karmila Sari, and Mochamad Arsyad Alban, *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. in Eureka Media Aksara. Eureka Media Aksara, 2022.
- [8] Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, “Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital

- Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. FASILKOM*, vol. 13, no. 02, pp. 121–131, Aug. 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5265.
- [9] H. K. Gulo, I. Jaelani, and M. G. Resmi, “Perancangan UI/UX Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi ABC Reload Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. Dan Komput.*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Aug. 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1096.
- [10] C. V. Siagian, R. K. Dewi, and F. A. Huda, “Perancangan User Experience Aplikasi Online Market berbasis Mobile di Masa Pandemi menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 3, Art. no. 3, Feb. 2022.
- [11] S. Fuada, E. Setyowati, N. Restyasari, Y. M. Heong, and L. P. Hasugian, “UI/UX Redesign of SH-UPI App Using Design Thinking Framework,” *JOIV Int. J. Inform. Vis.*, vol. 8, no. 3, p. 1055, Sep. 2024, doi: 10.62527/joiv.8.3.2094.
- [12] T. Rusmawan, D. Kurniasih, and P. I. Setyoko, “Proses Collaborative Governance dalam Inovasi Pengelolaan Sampah Berbasis Digital (Studi di Kabupaten Banyumas),” vol. 12, no. 01, 2022.
- [13] I. Rochmawati, “Analisis User Interface Situs Web iwearup.com,” *VISUALITA*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, Feb. 2019, doi: 10.33375/vslt.v7i2.1459.
- [14] R. Tiriticco, “Evaluation and Implementation of Accessible Methods to Perform Remote Moderated Usability Testing on Websites,” 2021.
- [15] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan aplikasi Figma dalam membangun UI/UX yang interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya,” *J. BUANA Pengabdi.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, Jul. 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [16] T. Brown, *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins, 2009.
- [17] G. N. Matari and R. R. Pribadi, “Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas,” *MDP Stud. Conf.*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2022.

- [18] R. F. A. Aziza, “Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal,” *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, Jul. 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [19] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [20] S. Adam and S. Widianoro, “Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Appl. Inform. Comput.*, vol. 3, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2019, doi: 10.30871/jaic.v3i2.1738.
- [21] 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, Art. no. 02, Nov. 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2922.
- [22] A. S. Rahman, D. N. Ramadhan, S. S. Khansa, and M. Q. Huda, “Perancangan UI/UX Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile,” vol. 5, no. 1, 2024.
- [23] S. Soedewi, W. Swasty, A. Mustikawan, and F. E. Naufalina, “Information Architecture pada Aplikasi E-Commerce: Studi Komparasi Aplikasi Shopee dan Tokopedia,” *J. Bhs. Rupa*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Oct. 2021, doi: 10.31598/bahasarupa.v5i1.848.
- [24] F. Wijaya *et al.*, “Perancangan UI/UX pada aplikasi We-Care menggunakan metode Design Thinking,” *MDP Stud. Conf.*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2022.
- [25] S. Huldani and A. Finandhita, “Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak IBID Dengan Pendekatan Atomic Design,” *J. Penelit. Mhs. Tek. Dan Ilmu Komput. Jupit.*, vol. 1, no. 1, pp. 36–43, Aug. 2021, doi: 10.34010/jupiter.v1i1.5407.
- [26] N. Dayanah, F. Azzahra, M. R. Pribadi, and S. Sonia, “Desain Antarmuka Pada Aplikasi StudyVerse Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP Stud. Conf.*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2022.

- [27] “ISO 9241-11: Ergonomics of human-system interaction - Usability: Definitions and concepts,” International Organization for Standardization, 2018.
- [28] T. A. Puspito, “Evaluation of Website Performance and Usability Using GTMetrix, Usability Testing, and System Usability Scale (SUS) Methods,” *J. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 2, pp. 162–170, Oct. 2024, doi: 10.15408/jti.v17i2.38530.
- [29] T. Wahyuningrum;, *Buku referensi mengukur usability perangkat lunak*. Deepublish publisher, 2021.
- [30] T. Tullis and B. Albert, *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*, Second edition. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2013.
- [31] S. Aisyah, E. Saputra, N. E. Rozanda, and T. K. Ahsyar, “Evalusi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Ilm. Rekayasa Dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, Sep. 2021, doi: 10.24014/rmsi.v7i2.13066.
- [32] N. L. G. E. Aprilianti and I. N. T. A. Putra, “Analisis Sistem Informasi SMA Negeri 1 Kerambitan Menggunakan System Usability Scale,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 19, no. 1, pp. 3–11, Apr. 2021, doi: 10.34010/miu.v19i1.5069.
- [33] Z. Sharfina and H. B. Santoso, “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” in *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, Oct. 2016, pp. 145–148. doi: 10.1109/ICACSIS.2016.7872776.
- [34] C. Lim and R. Tanamal, “Analisis Usability Testing Pada Penggunaan Aplikasi Dognosis Menggunakan Metode System Usability Scale,” *JATISI J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, 2023.
- [35] Mikha Agus Widiyanto, *Statistika terapan : konsep & aplikasi SPSS/LISREL dalam penelitian pendidikan, psikologi & ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.