

## DAFTAR PUSTAKA

- Milbar Gamas, A. W., Wardani, A. S., & Muzaki, M. N. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 19(2), 122–133. <https://doi.org/10.52958/iftk.v19i2.6297>
- Ghufiron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99.
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/377>
- Zarkasi, A. C., Wardani, A. S., & Sucipto, S. (2022). Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(6), 174–179. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol6no2.pp174-179>
- Sucipto S, Indriati R, Harini D, et al. Pelatihan Penggunaan QR Code terhadap Pengembang Kurikulum dalam Menggunakan untuk Presensi Siswa pada SMK PGRI 2 Kediri. *Kontribusi J Penelit dan Pengabd Kpd Masy*. 2023;3(2):98–108. doi:10.53624/kontribusi.v3i2.187
- Pramaisshela NV, Indriati R, Firliana R. Sistem Pemilihan Bahan Baku Tempe Berkualitas. *Semin Nas Inov Teknol*. 2020;4(3):65–72. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/65>
- Sasmita IA, Indriati R, Muzaki MN. Rekomendasi Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan. *Jambura J Electr Electron Eng*. 2021;3(2):84–88. doi:10.37905/jjee.v3i2.10943
- Karaman J, Gunawan PM, Firdhossiah S, Fitriani LMM, Sucipto S, Indriati R. Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer (Hayward)*. 2024;4(1):1–15. <https://journal.fkpt.org/index.php/Explorer/article/view/818>
- Andriyanto T, Harini D, Wardani AS, Indriati R. Pembuatan dan Pelatihan Website Daf Tour Travel. *Dimastara J ....* 2021;1(1). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/dimastara/article/view/17065>
- Wicak, A., Sari Wardani, A., & Najibulloh Muzaki, M. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *JURNAL INFORMATIK Edisi ke-19*.
- Ariefahnoor, D., Hasanah, N., & Surya, A. (2020). Pengelolaan Sampah Desa Gudang Tengah Melalui Manajemen Bank Sampah. *Jurnal Kacapuri* :

*Jurnal Keilmuan Teknik Sipil*, 3(1), 14.  
<https://doi.org/10.31602/jk.v3i1.3594>

- Ghaffar, Z. M. A., Syamsih, M., Widyati, N. A., & Wasonowati, C. (2021). *Pengelolaan Bank Sampah dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat di Desa Banangkah Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan*. 1(1), 13–19.
- 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 Empowerment*, vol. 6, no. 1, pp. 18–23, Dec. 2020, doi: 10.31603/ce.4045
- E. C. Shirvanadi, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center).”
- Siti, R., Fasabuma, N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE)* (Vol. 4). Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Veni Manik. (2020). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE ACC.ONE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN USABILITY TESTING*.
- S. Sarahazna Ulfa, P. F. Alam, and M. D. Akbar, “ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI SYBAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODELOGI DESIGN THINKING.”
- Prasetyo, A., Gerda Pertiwi, E., & Restu Bagja, B. (2023). PERANCANGAN DESAIN UIUX APLIKASI E-COMMERCEBAHAN PANGAN DI PASAR WAGE PURWOKERTO. *ASKARA, Volume 2 Nomor 1*.
- A. R. Rabbani, A. Muftiadi, and I. Sukoco, “Jurnal Terapan Sains & Teknologi PENERAPAN DESIGN THINKING TERHADAP USAHA BAJU DI TOKO SETAL PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI,” vol. 3, no. 3, p. 2021, [Online]. Available: [www.katadata.co.id](http://www.katadata.co.id)
- D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- Y. Yulius and M. E. Pratama Putra, “BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 6 No.2 SEPTEMBER 2021 Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual”.
- Dewanti, M., Purnomo, E. P., & Salsabila, L. (2020). Analisa Efektifitas Bank Sampah Sebagai Alternatif Pengelolaan Sampah Dalam Mencapai Smart City Di Kabupaten Kulon Progo. *Publisia: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 5(1), 21–29. <https://doi.org/10.26905/pjiap.v5i1.3828>