

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, “Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, Apr. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3135.
- [2] N. Khamim, A. Asyhari andiasyhari, and iainkudusacid IAIN Kudus, “Upaya Masyarakat Dalam Membentuk Lingkungan Bersih dan Implikasinya Dalam Pelaksanaan Pendidikan Islam Anak di Desa Manyarejo Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik.,” *Journal of Early Childhood Islamic Education*, vol. 8, 2021.
- [3] M. Miswar, M. Andirfa, B. Rahman, Shalawati, A. Baharuddin, and A. Lailatul Fitri, “Pengelolaan Sampah Berbasis 4R Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat Dan Lingkungan Lestari Di Kota Lhokseumawe,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 8, no. 2, pp. 306–318, Jun. 2023, doi: 10.36312/linov.v8i2.1237.
- [4] D. Ariefahnoor, N. Hasanah, and A. Surya, “Pengelolaan Sampah Desa Gudang Tengah Melalui Manajemen Bank Sampah,” *Jurnal Keilmuan Teknik Sipil*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [5] N. Luh, P. M. Lestari, I. Made, A. Pradnyana, and G. A. Pradnyana, “Usability Testing Menggunakan Model PACMAD Pada Aplikasi Mobile Tabanan Dalam Genggaman Usability Testing Use The PACMAD Model On Mobile Application ‘Tabanan Dalam Genggaman,’” *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, vol. 4, no. 1, pp. 53–65, 2021.
- [6] V. Margaretha, R. Firliana, and M. N. Muzaki, “Perancangan UI/UX Website Campaign Dan Manajemen Transaksi Bank Sampah Rahayu,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 5, 2024.

- [7] W. Buana and B. Nurina Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” *Journal of Computer and Information Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 91–97, 2022, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- [8] S. Fachrurrazi and H. Hizli, “Digital Signage Sebagai Media Layanan Informasi,” *Jurnal Sistem Infomasi*, 2021.
- [9] C. P. W. Perdana, “Desain UI/UX Aplikasi ‘Mental Help’ Menggunakan Metode Design Thingking, COgnitive Walkthrough, dan System Usability Scale,” 2023.
- [10] A. Wardhanie and K. Lebdaningrum, “Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 165–174, Mar. 2023, doi: 10.35912/yumary.v3i3.1536.
- [11] E. Prasetyo, K. Nugroho, and K. Hadiono, “Analisis Pengujian User Experience Website Stmik Aki Menggunakan Supr-Q Dalam Perspektif Human-Computer Interaction,” *Jurnal SOSCIED*, vol. 6, Jul. 2023.
- [12] J. Karaman, P. Miya Gunawan, S. Firdhossiah, L. Mustikasari Mahardhika Fitriani, and R. Indriati, “Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo,” *Journal of Computer Science and Information Technology E-ISSN*, vol. 4, no. 1, 2024.
- [13] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, “Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, Apr. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3135.
- [14] A. Cory Zarkasi and A. Sari Wardani, “Analisa User Experience Terhadap Fitur di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework,” *Jurnal*

- Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179.
- [15] R. Siti, N. P. Fasabuma, H. Tolle, and S. H. Wijoyo, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 4, pp. 1324–1332, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, “Penerapan Metode User Centered Design Dalam Perancangan Desain UI/UX Website SMAN 5 KARAWANG,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591.
- [17] L. dieno putra, A. Primajaya, and K. Prihandani, “Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Online Untuk Mengurangi Dampak Technostress,” *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 5, Dec. 2022.
- [18] E. C. Shirvanadi, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” 2021.
- [19] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [20] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, “Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek,” *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.

- [21] S. Nurrohmah and R. Andrian, “Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 13, Mar. 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.
- [22] Z. Zakiya Maulidia and R. Andrian, “Perancangan Website Majalengka Saber Hoaks dalam Mendukung Proses Verifikasi Informasi dengan Menggunakan Metode Design,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 13, Mar. 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.
- [23] M. Taufiqul Hidayat, B. Zaman, and S. Bahri, “Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking,” *JTRISTE*, vol. 9, no. 2, pp. 50–64, Oct. 2022, doi: 10.55645/jtriste.v9i2.377.
- [24] Y. Martha *et al.*, “Implementasi Metode Double Diamond Design Untuk Redesain Antar Muka Aplikasi SBS Exam Pada SMP Negeri 3 Waru,” *JSIKA*, vol. 10, no. 3, 2021.
- [25] R. Fitria, C. Meurah Nurul, R. Meiyanti, N. Kartika, and U. Malikussaleh, “Artificial Intelligence and Engineering Applications Integrating Heuristic Evaluation and Think-Aloud Protocols By Applying Nielsen’s Metrics on Indonesian e-Pangan Application,” *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications*, vol. 3, no. 3, pp. 2808–4519, 2024, [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/>
- [26] ISO 9241-11:2018, “<https://www.iso.org/standard/63500.html>.”
- [27] M. Mulyani, K. Rizky, and N. Wardani, “Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang,” *Jurnal Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 2685–4236, 2022.
- [28] W. Sudiarsa and G. B. Wiraditya, “Heuristic Evaluation Usability Analisis On Information And Tracking Covid-19 Application Peduli Lindungi Using

- Heuristic Evaluation,” *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 3, no. 2, 2020.
- [29] K. Meliana, D. Nada1, and A. Dwi, “Penggunaan Metode People at the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Sebagai Analisis Ketergunaan (Usability) pada Aplikasi Fore Coffee,” *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 03, 2022.
- [30] T. A. Puspito, “Evaluation of Website Performance and Usability Using GTMetrix, Usability Testing, and System Usability Scale (SUS) Methods,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 17, no. 2, pp. 162–170, Oct. 2024, doi: 10.15408/jti.v17i2.38530.
- [31] N. Fauzi and H. Az-Zahra, “Analisis Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Jual Beli Online dengan Model People At The Center of Mobile Application Development (PACMAD) (Studi Kasus : Tokopedia, Bukalapak dan,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [32] R. Fitria, R. Meiyanti, H. A. K. Aidilof, A. Ruzanna, W. Hamsi, and I. Na’syakban, “Developing Prototype Model Based on Analysis of The People at The Center of Mobile App Development (PACMAD) on The Panel Harga Pangan Application,” *JINAV: Journal of Information and Visualization*, vol. 5, no. 2, pp. 194–205, Dec. 2024, doi: 10.35877/454RI.jinav3115.
- [33] J. Nielsen, “Success Rate: The Simplest Usability Metric,” <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>.
- [34] H. Annaasthasya Suryanto and R. Setyadi, “Evaluasi Web Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Bappelitbangda Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 43–48, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>

- [35] I. Komang Bayu Krisnayana, I. Made Ardwi Pradnyana, and I. Bagus Nyoman Pascima, “Usability Testing Aplikasi Jinom Customer Menggunakan Model Pacmad Usability Testing of Jinom Customer Application using The Pacmad Model,” *Jurnal Techno.COM*, vol. 23, no. 1, pp. 243–255, 2024.
- [36] W. Agustiono, Y. D. Prasetya, and Y. Kustiyahningsih, “Pengukuran Usability Aplikasi E-Wallet dengan Model PACMAD Menggunakan Metode Fuzzy-AHP dan TOPSIS,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 12–20, May 2023, doi: 10.25077/teknosi.v9i1.2023.12-20.
- [37] K. Saputri, “Pengaruh Program Bank Sampah Terhadap Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Kelurahan Tejo Agung Kecamatan Metro Timur Kota Metro),” 2022.
- [38] R. F. Sunartama, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, “Implementasi Design Thinking pada UI/UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 590, Apr. 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6078.
- [39] A. H. Luthfi and I. Arfiani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design),” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2024.
- [40] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users>.
- [41] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).”