

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, I. K., & Desintha, S. (2019). Perancangan Desain Kemasan Gula Cikeris Sebagai Kuliner Khas Purwakarta. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.2* , 967.
- Basma, A. M., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenai Edukasi Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak Indonesia di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2*, 2192 - 2193.
- Chrysoula, G., & John, S. F. (2022). THE EVOLUTION OF THE GRAPHICAL USER. 11. doi:10.12681/dac.27466
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience*. Barkeley,CA: New Riders.
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)*. Barkeley,CA: New Riders.
- Hadi, M. (2010). *Perancangan Antarmuka Pengguna: Panduan Praktis untuk Pemula*. Jakarta: Andi Publisher.
- Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer* , 67 - 77.
- Inez, K., & Syahrier, F. (2022, Maret 18). *Sesendok-demi-sesendok-lama-lama-menjadi-gunungan-sampah-makanan*. Retrieved from <https://projectmultatuli.org/https://projectmultatuli.org/sesendok-demi-sesendok-lama-lama-menjadi-gunungan-sampah-makanan/>
- Lee, L. (2018). The Importance of User Flow in UX Design. *Journal of User Experience Design 2*.
- Pramiati, P., Astari, M., Hernani, Y., & Yolanda, T. J. (2023). Kajian Komposisi Sampah di Hotel Aston Kartika Grogol Jakarta. *Jurnal Serambi Engineering*, 6900 - 6906.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill. New York: McGraw-Hill.
- Ricky, W. P. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2013). *Designing the user interface : strategies for effective human-computer interaction*. New York: Addison-Wasley .
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metdologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sri Wahyuningsih, S. M. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.

- Stocchi, L., Pourazad, N., Michaelidou, N. T., & Harrigan, P. (2022). Marketing research on Mobile apps. *past, present and future* (Journal of the Academy of Marketing Science), 195–225.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Pendidikan pedenkatakn kuantitaif, kualitatif, fan R & D*. Bandung: Alfaberta.
- Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design* 3, 3.

Sumber Internet

- BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI DKI JAKARTA. (2024, Juli 9). *Persentase Penduduk yang Memiliki HP menurut Jenis Kelamin dan Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta (Persen), 2021-2023*. Retrieved from BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI DKI JAKARTA. Diakses pada 15 Juli 2024 <https://jakarta.bps.go.id/indicator/2/1098/1/persentase-penduduk-yang-memiliki-hp-menurut-jenis-kelamin-dan-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- Satrio, P. W., Albertus, K., & M Putri, R. (2022, Mei 20). *Pentingnya Data dalam Pengelolaan Sampah*. Retrieved from Kompas.id. Diakses pada 12 Mei 2024 <https://reader.kompas.id/pdf/show/20220519?open-from=my-epaper-section>
- Inez, K., & Syahrier, F. (2022, Maret 18). *Sesendok-demi-sesendok-lama-lama-menjadi-gunungan-sampah-makanan*. Retrieved from <https://projectmultatuli.org>. Diakses Pada 15 Agustus 2024 <https://projectmultatuli.org/sesendok-demi-sesendok-lama-lama-menjadi-gunungan-sampah-makanan/>
- Browne, C. (2024, Januari 22). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* Retrieved from CareerFoundry. Diakses Pada 20 Juni 2024 <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/>