

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitri, H. R., Rani, F., & Studi, I. K. S. C. (2013). Artikel/Jurnal. *Transnasional*, 5(1).  
<https://transnasional.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTS/article/view/1798/1769>
- [2] Nur Fitriani(2023). Kota Terbesar Ketiga di Indonesia, ternyata Kota Bandung Miliki Kecamatan Paling Sepi.  
<https://tanahbumbu.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-2997465495/kota-terbesar-ketiga-di-indonesia-ternyata-kota-bandung-miliki-kecamatan-paling-sepi?page=all>
- [3] Viva Budy Kusnandar (2021). Jumlah Penduduk Kota Bandung Sebanyak 2,44 juta Jiwa pada 2020.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/01/jumlah-penduduk-kota-bandung-sebanyak-244-juta-jiwa-pada-2020>
- [4] Susilawati (2023). 3 wilayah di Kota Bandung yang paling ramai dan padat, nomor satu bukan Cibeunying Kidul, tapi inilah juaranya.  
<https://www.bandunginsider.com/bandung-roya/8939107388/3-wilayah-di-kota-bandung-yang-paling-ramai-dan-padat-nomor-satu-bukan-cibeunying-kidul-tapi-inilah-juaranya>
- [5] Vika Azkiya Dihni (2022). Sampah Harian Warga Kota Bandung Terbanyak se-Jawa Barat.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/02/sampah-harian-warga-kota-bandung-terbanyak-se-jawa-barat>
- [6] Admin (2020). Produksi Sampah Menurut Jenisnya Di Kota Bandung.  
<https://bandungkota.bps.go.id/statictable/2021/03/23/1457/produksi-sampah-menurut-jenisnya-di-kota-bandung-2020.html>
- [7] Dopades, M., Sumarlin, R., & Deanda, T. R. (2023). ANALISIS UI DAN UX APLIKASI HALODOC TERHADAP PENGGUNA LAYANAN KESEHATAN. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 8(1), 1-20. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.4685>
- [8] Admin, Bank Sampah Bersinar.  
<https://www.banksampahbersinar.com/837asbdhsdiu>
- [9] Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk

- Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121-129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- [10] Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2. Diambil dari <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2/>
- [11] Wiranata, C., & Bahri, S. (2023). ANALISIS DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PENGGUNA APLIKASI ANTIMACET. *KHARISMA Tech*, 18(1), 113-126. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v18i1.307>
- [12] D. Lanter, Rupert Essinger. “User Centered Design (6 Maret 2017)” (Computer Science). <https://doi.org/10.1002/9781118786352.WBIEG0432>
- [13] Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design. *Automata*, 1(2). <https://www.semanticscholar.org/paper/Perancangan-User-Interface-dan-User-Experience-pada-Multazam-Paputungan/13caab6022b240db0b58ac82a7e5a24ace8b5fb7>
- [14] Safinatunnajah, D. I., Ada, S. T. R., & Agussalim, A. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi PetPat Berbasis Mobile Menggunakan Metode LeanUX. *JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT*, 6(2), 38-45. Diambil dari [https://pdfs.semanticscholar.org/75e5/36adc22ee41592ea4ef164f348643ad5ce5d.pdf?\\_gl=1\\*q09n2q\\*\\_ga\\*MTYwOTIxMTg0MC4xNzEwMjM1Mjc2\\*\\_ga\\_H7P4ZT52H5\\*\\_MTcxMDI1MzAzMi40LjAuMTcxMDI1MzAzNS41Ny4wLjA](https://pdfs.semanticscholar.org/75e5/36adc22ee41592ea4ef164f348643ad5ce5d.pdf?_gl=1*q09n2q*_ga*MTYwOTIxMTg0MC4xNzEwMjM1Mjc2*_ga_H7P4ZT52H5*_MTcxMDI1MzAzMi40LjAuMTcxMDI1MzAzNS41Ny4wLjA)
- [15] RI, S. R., & Saputra, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 25(1), 7-14. <https://doi.org/10.33557/jurnalatrik.v25i1.2279>
- [16] Dakhilullah, T. D. A., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *AUTOMATA*, 3(2). Diambil dari <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24107>
- [17] Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*,

- I(4), 197-208. Diambil dari <https://journal.jis-institute.org/index.php/jpsii/article/view/552/333>
- [18] Anggoro, A., & Mailangkay, A. B. (2021, July). Perancangan UI/UX Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di BPPT Menggunakan Metode User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, No. 1, pp. 24-26). Diambil dari <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/385/214>
- [19] Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24-36. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2175>
- [20] Hannah, M. P., & Kholiza, R. N. (2024). Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(4), 2342-2356. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1722>
- [21] Kusumah, F. S. F., Fajri, H., & Mahendra, D. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi Sensus Pajak Daerah DKI Jakarta berbasis Mobile dengan metode User Centered Design. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(11), 1286-1304. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i11.618>
- [22] Wang, X., & Cheng, Z. (2020). Cross-sectional studies: strengths, weaknesses, and recommendations. *Chest*, 158(1), S65-S71. <https://doi.org/10.1016/j.chest.2020.03.012>
- [23] Arbiyanto, M. R. (2021). Pengaruh Motif Mengonsumsi Situs corona. jakarta. go. id Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2016/Muhammad Rizky Arbiyanto / 67160223 / Pembimbing: Siti Meisyaroh. Diambil dari <http://eprints.kwikkiangie.ac.id/2026/>
- [24] Sinaga, D. (2014). Buku Ajar Statistik Dasar. <http://repository.uki.ac.id/5482/1/BukuAjarStatistikaDasar.pdf>
- [25] Indriyani, N. D. (2022). *PENGARUH MOTIVASI KERJA, DISIPLIN KERJA, DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP PERSEPSI KINERJA KARYAWAN (Studi Kasus Pada Karyawan Produksi Bagian Trimming di PT KRAMA YUDHA RATU MOTOR)* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta). Diambil dari <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/8945>
- [26] Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability

Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus Pt. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3281–3290. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7941>

- [27] Susila, A. A. N. H., & Arsa, D. M. S. (2023). Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 21(1), 3-8. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.9>
- [28] Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA. COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ): USER EXPERIENCE EVALUATION ON SOCIOLLA. COM E-COMMERCE USING USABILITY TESTING AND USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57-63. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.9>
- [29] Manik, V., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., & Irianto, A. B. P. (2021). Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia. *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- [30] Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83-88. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.9>
- [31] Fauziah, S. T., Nurmalasari, D., Safputra, A., Sumiati, T., & Yuliani, Y. (2021). Peran Bank Sampah dalam Perekonomian Masyarakat dan Kebersihan Lingkungan di Kampung Cikeresek Rw 02 Desa Ganjarsabar Kecamatan Nagreg. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(84), 133-145. Diambil dari <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1103>
- [32] Rubiyannor, M., Abdi, C., & Mahyudin, R. P. (2016). 4. Kajian Bank Sampah Sebagai Alternatif Pengelolaan Sampah Domestik Di Kota Banjarbaru. *Jukung (Jurnal Teknik Lingkungan)*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.20527/jukung.v2i1.1066>
- [33] Gefin Nugraha (2022). Slovin Dan Taroyamane. <https://www.scribd.com/document/603827043/Slovin-dan-Taroyamane#:~:text=Rumus%20Slovin%20dan%20Taro%20Yaman>

[e.dapat%20digu nakan%20untuk%20populasi%20besar.](#)

- [34] Nuryadi, N., & Rahmawati, P. (2018). Persepsi siswa tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek ditinjau dari kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 53-62. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i1.656>
- [35] Reyhan, A. F., Aknuranda, I., & Rokhmawati, R. I. (2020). Pengujian Usability Untuk Aplikasi Silsilah Keluarga Myheritage Dalam Memenuhi Kebutuhan Umat Islam Dengan Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2111-2120. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7554>
- [36] Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press. Diambil dari [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=metode+wawancara+menurut+para+ahli&ots=yyEOB8X47X&sig=r8-D11P6JUvM1nkHrRCGnCmjxdU&redir\\_esc=y#v=onepage&q=metode%20wawancara%20menurut%20para%20ahli&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=metode+wawancara+menurut+para+ahli&ots=yyEOB8X47X&sig=r8-D11P6JUvM1nkHrRCGnCmjxdU&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20wawancara%20menurut%20para%20ahli&f=false)
- [37] Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.20885/snati.v2i1.16>
- [38] Kholida Qothrunnada, detikEdu (2021). 7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur – Unsurnya. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- [39] Ghufron, 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. Diambil dari <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sintechjournal/article/view/587>
- [40] Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132-146. Diambil dari <http://journal.admi.or.id/index.php/JUIT/article/view/826>
- [41] Prasetyo, S. M., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang

Lingkup Web Development. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(06), 1015-1020. Diambil dari

<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/1570>

- [42] Rokhmawati, N. F., & Arifa, A. B. (2024). Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 7(1), 64-77. Diambil dari <http://www.j-ilkominfo.org/index.php/ejournalaikom/article/view/233>
- [43] Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2). Diambil dari <https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/2294>
- [44] Ahsyar, T. K., & Afani, D. (2019). Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 34-41. Diambil dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/7373>
- [45] Juliandoni, A. (2013). Pelaksanaan Bank Sampah dalam Sistem Pengelolaan Sampah di Kelurahan Gunung Bahagia Balikpapan. *Skripsi. FH Universitas Mulawarman*. Diambil dari [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Julia%2C+ndoni%2C+A.+%282013%29.+Pelaksanaan+Bank+Sampah+dalam+Sistem+Pengelolaan+Sampah+di+Kelurahan+Gunung+Bahagia+Balikpapan.+Skripsi.+FH+Universitas+Mulawarman.&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Julia%2C+ndoni%2C+A.+%282013%29.+Pelaksanaan+Bank+Sampah+dalam+Sistem+Pengelolaan+Sampah+di+Kelurahan+Gunung+Bahagia+Balikpapan.+Skripsi.+FH+Universitas+Mulawarman.&btnG=)
- [46] Creswell, J. W. (2015). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. pearson. Diambil dari <https://thuvienso.hoasen.edu.vn/handle/123456789/12789>
- [47] Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010-8025. Diambil dari <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1339>
- [48] Muallif. (2024). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Metode Gabungan. Universitas Islam An Nur Lampung. Diambil dari <https://an-nur.ac.id/penelitian-sosial-metode-kuantitatif-kualitatif-dan-campuran-mixed-methods/>
- [49] Maulana, H., & Kartikasari, R. D. Analisis Efisiensi Penggunaan Figma dalam Desain Antarmuka Pengguna bagi Mahasiswa.

Diambil dari  
[https://www.academia.edu/download/104237335/Analisis Efisiensi Penggunaan Figma dalam Desain Antarmuka Pengguna bagi Mahasiswa.pdf](https://www.academia.edu/download/104237335/Analisis_Efisiensi_Penggunaan_Figma_dalam_Desain_Antarmuka_Pengguna_bagi_Mahasiswa.pdf)

- [50] Amini, A. N., & Suswanto, B. (2022). PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA MAHASISWA MAGANG SCTV 2023. *INTERPRETASI: Communication & Public Relation*, 3(1), 34-47. Diambil dari <https://ojs.ibm.ac.id/index.php/interpretasi/article/view/243>
- [51] Marthiawati, N., Kurniawansyah, K., Nugraha, H., & Khairunnisa, F. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw. io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 1(2), 25-33. Diambil dari <https://pkm.lpkd.or.id/index.php/Transformasi/article/view/109>
- [52] Ra'uf Al Farras, A., Diharja, A. C., Fanrian, A. A., Yuliansyah, A. P., Darmawan, F. Z., Setiaji, H., ... & Putra, Y. A. (2023). Pelatihan HTML Dan CSS Dasar Menggunakan Visual Studio Code Di SMK Setia Bhakti. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 200-204. Diambil dari <http://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa/article/view/488>
- [53] Hutabarat, G. K., & Mulyaningsih, H. D. (2018). Identifikasi model ecopreneurship berbasis waste management studi kasus pada CV Bank Sampah Bersinar. *eProceedings of Management*, 5(3). Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/299926429.pdf>