

DAFTAR PUSTAKA

Bahri, S. (2015). Skripsi “Strategi Pengelolaan Sampah oleh Dinas Kebersihan, Pertamanan dan Pemakanan di Kabupaten Tangerang”.

Kawuryan, I.S.S. (2019). Jurnal Lingkungan “Pengelolaan Sampah di Salatiga:Praktik dan Tantangan”.17(1) 90-99

Arisyanti, P. (2018). Skripsi “Pengelolaan Sampah Untuk Kesejahteraan Masyarakat : Studi Kasus di Kelurahan Bumi, Laweyan, Surakarta”

<https://www.kompasiana.com/niningkurnia/5cbef26595760e2b081e54a4/sampah-menjadi-masalah-lingkungan-di-indonesia>

Chandra, T. (2015) Jurnal Times “Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan”

https://id.wikipedia.org/wiki/Antarmuka_pengguna

Garret, J. 2003. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition). *New Riders Publishing*, CA, USA.

https://id.wikipedia.org/wiki/Bebas_sampah

<https://tirto.id/dlh-dki-gunakan-2-perda-untuk-tindak-pembuang-sampah-sembarangan-dfHQ>

<https://zerowaste.id/tentang-zero-waste-indonesia/>

<https://www.paper.id/blog/tips-dan-nasihat-umkm/tempat-iklan-paling-efektif/>

<https://wearesocial.com/digital-2020#>

https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_negara_menurut_median_umur_penduduk

Kaleka, Ir Norbertus. 2019. Pintar Membuat Kompos Dari Sampah Rumah Tangga & Limbah Pertanian / Peternakan. Yogyakarta. Pustaka Baru Press

Ika, Dian.2010. Jurnal Pengelolaan Sampah Menuju Zero Waste di Kelurahan Kebonmanis Cilacap. Undip

Adzani, Muhammad Leyri, 2016. Jurnal Analisis dan Perancangan UI/UX pada Prototype Aplikasi Mobile E-commerce Gramedia.com . UMN

Widiarti, Ika W, 2012. Jurnal Pengelolaan Sampah Berbasis “Zero Waste” Skala Rumah Tangga Secara Mandiri. UPN Yogyakarta. Neliti

Pressman, Roger, 2010. Software Engineering : A Practitioner’s Approach. NY McGraw Hill Higher Education. Chapter 11

<https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>

Gube Jacob, 2010. Article What Is User Experience Design? Overview, Tools And Resources. <https://www.smashingmagazine.com/2010/10/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/>

Larasati I, 2010. Kajian Web Usability. Web Blog. www.innel07.student.ipb.ac.id/.../kajian-web-usability-myhobbytown-com

Wiryawan, Mendiola B, 2011. User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. <http://eprints.binus.ac.id/13965/>

Siegler, MG, 2008. Analisa: Ada Masa Depan Cerah Dalam Aplikasi Iphone. Venture Beat. <https://venturebeat.com/2008/06/11/analyst-theres-a-great-future-in-iphone-apps/>

Wang H, Liao C, Yang L.2013. What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values. <https://pdfs.semanticscholar.org/213f/bf5121b1872c0d98565890c63d63851d3d85.pdf>

Herlina dan Musliadi, 2019. Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop dan Audition. Jakarta. PT Elex Media Komputindo

Safaat H Nazruddin, 2011. Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC. Jakarta

Ramanda R, Zarina A dan Wirasti R A, 2019. Jurnal Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja. Universitas Negeri Jakarta

Desmita R, 2008. Psikologi Perkembangan. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya

Putro K Z, 2017. Jurnal Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. UINSK

Gunarsa,S.D dan Gunarsa,Y.S, 2001. Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga. Jakarta. BPK Gunung Mulia

Pratama I Putu Agus Eka S.T, M.T, 2020. Social Media dan Social Network : Memahami dan Menguasai Peneraoan Social Media dan Social Network Dalam Berbagai Aspek Bisnis, Teknologi, Etika dan Privasi. Bandung. Penerbit Informatika

Cenadi Christine Suharto, 1999. Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya. Jurnal DKV Universitas Kristen Petra. Jakarta

<https://serupa.id/pengertian-desain-produk-tujuan-fungsi-pendapat-ahli/>

Sanyoto Ebdi Sdjiman Drs, 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta

Nugraha Ali, 2008. Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. Bandung. JILSI Foundation

Rustan Suriyanto, 2008. Layout : Dasar dan Penerapannya. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama

Sihombing Danton, 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta. Gramedia

Kertamukti Rama, 2011. Huruf Font Tipografi.

<https://medium.com/paperpillar/warna-dan-emosi-dalam-desain-interface-3cd0b83ce710>

Nur Bintari Pramudyasari, 2016. Peran Pemuda Sebagai Penerus Tradisi Sambatan Dalam Rangka Pembentukan Karakter Gotong Royong. JPIS Vol 25