

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, A. R., Saputra, M. C., & Pradana, F. (2018). "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612-621.
- Administrator. (2019, July 30). *Menenggelamkan Pembuang Sampah Plastik di Laut*. Portal Informasi Indonesia. Retrieved October 22, 2023, from <https://www.indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/sosial/menenggelamkan-pembuang-sampah-plastik-di-laut>
- Apriansyah, R. (2020, April 28). *Yang perlu kalian ketahui tentang Design System*. Medium. Retrieved November 17, 2023, from <https://medium.com/javanlabs/yang-perlu-kalian-ketahui-tentang-design-system-7cbc5e9ea03a>
- Ar Razi, A., Mutiaz Rizky, I., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 75-93.
- Ardiana, Z. (2023, May 4). *WOW Grup WhatsApp Kini Bisa Tembus 1.024 Anggota, Makin Ramai Pakai Fitur Ini! - Ayo Jakarta*. Ayojakarta.com. Retrieved October 22, 2023, from <https://www.ayojakarta.com/bisnis/768670998/wow-grup-whatsapp-kini-bisa-tembus-1024-anggota-makin-ramai-pakai-fitur-ini>
- Bank Sampah, Ramah Lingkungan, Tambah Pundi-Pundi*. (n.d.). Direktorat Jenderal Kekayaan Negara. Retrieved October 22, 2023, from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-denpasar/baca-artikel/15709/Bank-Sampah-Ramah-Lingkungan-Tambah-Pundi-Pundi.html>
- Berni, A., & Borgianni, Y. (2021, August). From the definition of user experience to a framework to classify its applications in design. Paper Present at International Conference On Engineering Design, Gothenburg, Sweden.
- Browne, C. (2021, Agustus 5). What Are User Flows In UX Design? [Full Beginner's Guide]. <https://careerfoundry.com/en/blog/uxdesign/what-are-user-flows/> Diakses pada tanggal 13 November 2023.
- Dinas Lingkungan Hidup Dan Kehutanan DLHK Aceh. (2023, February 26). *KLHK Ajak Masyarakat Kelola Sampah Organik Jadi Kompos – Dinas Lingkungan Hidup dan*

- Kehutanan*. DLHK Aceh. Retrieved October 22, 2023, from <https://dlhk.acehprov.go.id/2023/02/klhk-ajak-masyarakat-kelola-sampah-organik-jadi-kompos/>
- Ditjen PPKL-KEMENLHK. (2018, Juni 5). *Kendalikan Sampah Plastik - Ditjen PPKL*. Kendalikan Sampah Plastik - Ditjen PPKL. Retrieved October 22, 2023, from <https://ppkl.menlhk.go.id/website/reduksiplastik/pengantar.php>
- ExperiencePoint. (2018). *Design Thinking 101*.
- Fauziah, M. R. N., Damayani, N. A., & Rohman, A. S. (2014). "Perilaku Knowledge Sharing Multi Bahasa Pada Komunitas Fakta Bahasa". *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 2(2), 87-102.
- Harahap, Nazarudin. S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile, Smartphone dan Table PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). "PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING". *STMIK DCI*, 10(1), 1-10.
- Humas DLH Kulon Progo. (2020, September 19). *DLH - Dua Relawan Ini Mengenalkan Eco Enzyme Dan Manfaatnya*. Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Kulon Progo. Retrieved October 22, 2023, from <https://dlh.kulonprogokab.go.id/detil/904/dua-relawan-ini-mengenalkan-eco-enzyme-dan-manfaatnya>
- Indriani, L. D. (2021, September 14). *5 Google Font Favorit Desainer Grafis*. Akarmula. Retrieved November 25, 2023, from <https://akarmula.id/blog/5-google-font-favorit-desainer-grafis/>
- Jainuri, Nurasih, & Hermilasari, Y. (2021). "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID". *JURNAL IPSIKOM*, 9(2), 44-52.
- Kelana, G., & Tiffany, P. (2022). "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kitatani Preneur Untuk Manajemen Usahatani". *Jurnal Ilmiah Realtech*, 18(2), 37-42.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). "An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford". doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- KEMENKO PMK. (2023, August 5). *7,2 Juta Ton Sampah di Indonesia Belum Terkelola Dengan Baik | Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan*. Kemenko PMK. Retrieved October 22, 2023, from

<https://www.kemenkopmk.go.id/72-juta-ton-sampah-di-indonesia-belum-terkelola-dengan-baik>

- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2023, Februari 26). *KLHK Ajak Masyarakat Kelola Sampah Organik Jadi Kompos*. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi PPID. Retrieved October 22, 2023, from <https://ppid.menlhk.go.id/berita/infografis/7061/klhk-ajak-masyarakat-kelola-sampah-organik-jadi-kompos>
- Kenny, U., Regan, A., Hearne, D., & O'Meara, C. (2021). "Empathising, defining and ideating with the farming community to develop a geotagged photo app for smart devices: A design thinking approach". *Agricultural Systems*, 194, 1-22.
- 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.
- Li, X., Wang, H., Gan, S. H., Jiang, D. Q., Tian, G. M., & Zhang, Z. J. (2013). "Eco-Stoichiometric Alterations in Paddy Soil Ecosystem Driven by Phosphorus Application". *PLoS ONE*, 8(5), 1-9.
- Marbun, E. (2018). Design Thinking. Retrieved November 5, 2019, from <https://medium.com/@esteremarbun/design-thinking-5a42672582b9>
- Marques, L., Matsubara, P. G., Nakamura, W. T., Ferreira, B. M., Wiese, I. S., Wiese, B. F., Zaina, L. M., Redmiles, D., & Conte, T. U. (2021). "Understanding ux better: A new technique to go beyond emotion assessment". *Sensors*, 21(21), 1-26.
- M.Pd, R. A., S.Pd, S. A. F., Biomed, M., Oktaviani, M., Yuliana, L., Fathiir, M. A., Chandra, M., Ananda, M. D., Nabila, Machelvi, N., & Pratiwi, P. A. (2022). "Pemanfaatan Sampah Organik Domestik Berbahan Tumbuhan dan Hewan Untuk Pembuatan Kompos Secara Aerob". *Prosiding Seminar Nasional Bio*, 3(6), 527-537.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, A. M., & Sevtiana, A. (2020). "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma". *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
- Müller-roterberg, C. (2018). *Handbook of Design Thinking Tips & Tools for how to design thinking I*.
- Najib, N., & Abidin, M. R. (2023). "PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KOMUNITAS VIRTUAL KARATE KYOKUSHIN DENGAN METODE DESIGN SPRINT". *Jurnal Barik*, 4(3), 57-63.

- Nasution, R. I. (2021). "Penggunaan User Interface (UI) Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan". In *SANDI : Seminar Nasional Desain*, 215- 221.
- Novianti, A., & Muliarta, I. N. (2021). "Eco-Enzym Based on Household Organic Waste as Multi-Purpose Liquid". *Agriwar Journal*, 1(1), 12-17.
- Prasetio, V. M., Ristiawati, T., & Philiyanti, F.. (2021). "Manfaat Eco Enzyme Pada Lingkungan Hidup Serta Workshop Pembuatan Eco Enzyme". *Darmacitya*, 1(1), 21-29.
- Pratama, M., & Cahyadi, A. (2020, Juni).Effect of User Interface and User Experience on Application Sales. Paper Present at 3rd International Conference on Informatics, Engineering, Science, and Technology (INCITEST 2020), Bandung, Indonesia.
- Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). "Design thinking for innovation: context factors, process, and outcomes". *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160-176.
- Saha, D., & Mandal, A. (2015). "User Interface Design Issues for Easy and Efficient Human Computer Interaction: An Explanatory Approach". *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 6(10), 127-135.
- Septiani, U., Najmi, & Oktavia, R. (2021). "Eco Enzyme : Pengolahan Sampah Rumah Tangga Menjadi Produk Serbaguna di Yayasan Khazanah Kebajikan". *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 02(1), 1-7.
- Sharma, V., & Tiwari, A. K. (2021). "A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools". *World Journal of Research and Review*, 12(6), 41-44.
- Sholihah, H. Z. (2017). "Peran Komunitas Japan Club East Borneo (JCEB) Dalam Mensosialisasikan Budaya Jepang Di Samarinda". *eJournal Ilmu Komunikasi*, 5(3), 152-162.
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar". *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1-13.
- Sukatmi, & Pitri, I. S. (2018). "Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan Sms Gateway Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung". *Jurnal Informasi dan Komputer*, 6(1), 20-29.
- Supriyani, Astuti, A. P., & Maharani, E. T. W. (n.d.). "PENGARUH VARIASI GULA TERHADAP PRODUKSI EKOENZIM MENGGUNAKAN LIMBAH BUAH DAN SAYUR". *EDUSAINTEK*, 470-479.
- Sutanto, R. P. (2022). "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra". *Nirmana*, 22(1), 41-51.

- Tong, Y., & Liu, B. (2020). "Test research of different material made garbage enzyme's effect to soil total nitrogen and organic matter". *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 510(4).
- Ulwan, A. (2021). "PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ABSENSI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN PADA PT. OFEQ INOVASI". *Prosiding Seminar Nasional PERBANAS INSTITUTE*", 1(1), 208-214.
- Wijaya, I. M. W., & Putra, I. K. A. (2021). "Potensi Daur Ulang Sampah Upacara Adat Di Pulau Bali". *Jurnal Ecocentrism*, 1(1), 1-8.
- Winastwan, R. E. (2023). "Filsafat Eksistensialisme dan Relevansinya dengan Perpustakaan Berbasis Komunitas di Indonesia". *JUPITER*, 18(2), 31-38.
- Wiwesa, N. R. (2021). "User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan". *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17-31.
- Zamroni, M. (2017, May 19). *Design Guidelines & UI Kit Tiket.com | by Moch. Zamroni*. Medium. Retrieved November 17, 2023, from <https://medium.com/@pakzam/design-guidelines-ui-kit-tiket-com-74498f500d33>