

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto, L. D., & Wansen, T. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Bank Sampah Berbasis Android. *IT for Society*, 4(2), 24-29. <https://doi.org/10.33021/itfs.v4i2.1186>
- Andriyanto, L. D., & Wansen, T. (2020). Rancang bangun aplikasi bank sampah berbasis Android. *IT for Society*, 4(2). <https://doi.org/10.33021/itfs.v4i2.1186>
- Destriana, R., Handayani, N., Husain, S. M., & Siswanto, A. T. (2020). Perancangan Aplikasi Usaha Mikro bank Sampah Syariah Menggunakan Aplikasi Android. *Jurnal Teknik*, 9(2). <https://doi.org/10.31000/jt.v9i2.3639>
- Priana, I., & Fitriani, L. (2016). Perancangan Aplikasi Perangkat Lunak Pengelolaan data bank Sampah Di PT. Inpower Karya Mandiri Garut. *Jurnal Algoritma*, 13(2), 407-413. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-2.407>
- Kai, H. N., dkk. 2018. Aplikasi Layanan Pengangkutan Sampah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1-12.
- Batmetan, J. R. (2018). Model Desain thinking Pada Perancangan Aplikasi mobile learning. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xpzyr>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode design thinking Dan Agile development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35-44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.51530/jutekin.v10i1.647>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan user experience Aplikasi mobile Majuli Menggunakan Metode design thinking. *Journal of Information Technology*, 3(2), 108-

123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>

- Maniek, A., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). Penerapan metode design thinking dalam rancang aplikasi penanganan laporan pencurian barang berharga Di polsek sukrajaya. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 267-276. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2026>
- Mucjal, A. A., Mahardika, G. P., & Suranto, B. (n.d.). Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking.
- Setiawan, D. (2022). Implementasi Model Design Thinking Pada Prototype Aplikasi E-Growth. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(6), 1247-1252. <http://dx.doi.org/10.25126/jtiik.201743299>
- Ulfa, S. S., Alam, P. F., & Akbar, M. D. (2021). Analisis Dan Perancangan User Interface Pada Aplikasi Symbah Berbasis Mobile Menggunakan Metodologi Design Thinking. *eProceedings of Engineering*, 8(5).
- Sari, R. A., Alfarezy, R., Maulana, A. S., & Adrezo, M. (2021). Rancangan Design Ulang UI (User Interface) Aplikasi MySmash Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *Senamika*, 2(2), 344-352.
- Wardhana, W. S., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Transaksi Bank Sampah Online Berbasis Android (Studi Kasus: Bank Sampah Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Andi Suartika, P. (2022). *Sistem Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Aplikasi Mobile (E-Waste)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.