

Daftar Pustaka

- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience pada Game PUBG MOBILE menggunakan metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Alam, P. F. (2018). THE USE OF ONLINE WASTE MANAGEMENT SYSTEM IN BANK SAMPAH INDUK BANTUL. *ECOTROPIC*.
- Ambrose G, H. (2010). *Design Thinking: Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping*.
- Anggraeni, K., & Cahyani, D. R. (n.d.). Retrieved from Bsinis.tempo.co.: <https://bisnis.tempo.co/read/1150204/transa>
- Aziz, A. (2018). Rancangan Fitur Aplikasi Pengelolaan Administrasi dan Bisnis Bank Sampah di Indonesia. Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018. .
- Budhijanto. (2017). THE USE OF ONLINE WASTE MANAGEMENT SYSTEM.
- Design Kit: The Human Centered Design Toolkit*. (n.d.). Retrieved from <https://www.ideo.com/post/design-kit>.
- Dewantoro, T. A.-Z. (2019). Perancangan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Aplikasi Mobile Portal Berita Tabloidjubi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*.
- Harumy, T. H., & Hanifah M.Z.N. Amrul. (2018). Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Pecut). *IT Journal Research and Development*.
- Hwa, e. a. (2017). *Design Thinking The Guide Book*.
- Kusmargana, J. (2018, Januari). *Bank Sampah Gemah Ripah Bantul Jadi Percontohan, Ini Kiatnya*. Noudettu osoitteesta Cendana News:. Retrieved from Cendana News: <http://www.cendananews.com>
- Maimunah, H. &. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Furniture Online Pada Mitra Karya Furniture. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*.
- Motee, I. (2013). *Design Thinking for Strategic Innovation*.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)* .
- Ramadhan, E. G. (n.d.). *Human Centered Design*.
- Rusqiati. (2018). THE USE OF ONLINE WASTE MANAGEMENT SYSTEM. .

- Solikhin, M. P., Jonemaro, E. M., & Sunyoto, A. (2018). Evaluasi User Experience pada game Left 4 Dead 2 menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Suryani. (2015). THE USE OF ONLINE WASTE MANAGEMENT SYSTEM. .
- Susianto, D. (2019). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Pendekatan User Experience Design (UXD) Berbasis Website (Studi Kasus : Ladyfamelashop). *Jurnal AMK Serang*.
- T. Henny Febriana Harumy, H. M. (2018). Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut). *IT Journal Research and Development*, 54.
- W. Singhirunnuson, W. K. (2012). Contextual Factors Influencing Household Recycling Behaviours: A Case of Waste Bank Project in Mahasarakham on Environment-Behaviour Studies.
- Yudoko. (2000). Exploring the Potential of Integrated Municipal Solid Waste Planning and Management in Developing Countries: A Case Study in The Municipality of Bandung, Indonesia with A Focus On Households.". *ProQuest Dissertations Publishing*.