

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Darman, R., Marizka, Namora, J., & Ardewati, N. (2018). Implementasi Business Intelligence Menentukan Daerah Rawan Gempa Bumi di Indonesia dengan Fitur Geolokasi. *JEPIN*, 4(1).
- Alfidella, S., Sulistyono Kusumo, D., & Dwi Jatmiko, D. S. (2015). Pengukuran Usability I-CARING Berbasis ISO 9241-11 dengan Menggunakan Partial Least Square (PLS).
- Al-Shamaileh, O., & Sutcliffe, A. (2023). Why people choose Apps: An evaluation of the ecology and user experience of mobile applications. *International Journal of Human Computer Studies*, 170. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102965>
- Amalia, A. N., Hilmansyah, M., Silvana Puspita Rahayu, S., Trijayanti, A., Hamdan, A., Siliwangi, U., Siliwangi No, J., Tasikmalaya, K., & Barat, J. (2024). Evaluasi Program Bank Sampah Assopiah Desa Sukamaju Kecamatan Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis. In *Journal of Community Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Andini, U. D., Yani, A. R., Solicitor, A., Chidtian, C. El, Pembangunan, U., Veteran, N. ", & Timur, J. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Bank Sampah Induk Surabaya Berbasis Mobile untuk Memberikan Kemudahan terhadap Pelayanan Nasabah. *11*. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Awanto, A. N., Tomo Ardianto, Y., Prasetya, D. A., & Ardianto, Y. T. (2020). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika UTAUT Model Implementation on User Behavior in Use of Information Technology*. 6(1). <http://http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmi>
- Blanchard, M. (2023). *User experience research in the development of digital health products: Research letter. Health Policy and Technology*, 100753. <https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2023.100753>
- Corral, L., Fronza, I., & Mikkonen, T. (2021). *User Interface Matters: Analysing the Complexity of Mobile Applications from a Visual Perspective. Procedia Computer Science*, 191, 9–16. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.07.039>
- Dan Klyn. (2019). *Understanding Information Architecture*. <https://Understandinggroup.Com/Ia-Theory/Understanding-Information-Architecture>.
- Dewi, L. P., Putra, S. D., & Subyantoro, E. (2023). Gamifikasi untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan pada Anak Usia Dini: Studi Kasus pada Game Simulasi Merawat Tanaman.

- ROUTERS: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 103–108.
<https://doi.org/10.25181/rt.v1i2.3119>
- DLHK Bali. (2020). Pengelolaan Sampah Berbasis Sumber.
- DPRKPLH. (2024). *DATA TPA*. https://Dprkplh.Ciamiskab.Go.Id/?Page_id=168.
- Duitin. (2023). *Duitin* (0.8.5). Google Play Store.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duitin.duitincontributorapp&hl=id>
- Escanillan-Galera, K. M. P., & Vilela-Malabanan, C. M. (2019). Evaluating on user experience and user interface (UX/UI) of Enertrapp a mobile web energy monitoring system. *Procedia Computer Science*, 161, 1225–1232. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.236>
- Estiana, R., Nurdin, Damiyana, D., Pramulanto, H., & Akhmad, J. (2024). Pengelolaan SDM UMKM di Era Digital pada Pulau Harapan, Kepulauan Seribu. *Jurnal Abdimas PLJ*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.34127/japlj.v4i1.1150>
- Fahim, F., Farabi, A. Al, Hasan, M. S., & Sayam, S. M. N. R. (2024). *Nuclear energy in Bangladesh: A SWOT analysis*. *Heliyon*, 10(11).
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31933>
- Galavi, Z., & Khajouei, R. (2023). *Proposing an initial model for the heuristic evaluation of mHealth applications*. *Informatics in Medicine Unlocked*, 41.
<https://doi.org/10.1016/j.imu.2023.101322>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *JUISI*, 02(01).
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone).
- Iglesias, J. A., Angelov, P., Ledezma, A., & Sanchis, A. (2010). *Creating Evolving User Behavior Profiles Automatically*. In *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*.
- Indartik, I., Yosefi Suryandari, E., Djaenudin, D., & Aulia Pribadi, M. (2018). *Household Waste Management in Bandung City: Added Value and Economic Potential*. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Ekonomi Kehutanan*, 15(3), 195–211.
<https://doi.org/10.20886/jpsek.2018.15.3.195-211>

- Irawan, H., Nurochani, N., & Nopianti, N. (2023). Analisis Pelaksanaan Simpan Pinjaman pada Bank Sampah Ciamis dalam Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus pada Bank Sampah Kabupaten Ciamis) (Vol. 2, Issue 4).
- Ismail, M., Abdullah, R. K., & Abdussamad, S. (2021). Tempat Sampah Pintar Berbasis Internet of Things (IoT) Dengan Sistem Teknologi Informasi. *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 3, 7.
- Jayanti, B. dwi. (2018). *Evaluasi User Experience dan User Interface Chat Bot*,
- Khan, A., Mukhtar, H., Ahmad, H. F., Gondal, M. A., & Ilyas, Q. M. (2017). *Improving Usability through Enhanced Visualization in Healthcare. Proceedings - 2017 IEEE 13th International Symposium on Autonomous Decentralized Systems, ISADS 2017*, 39–44. <https://doi.org/10.1109/ISADS.2017.36>
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). *Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)* (Vol. 2, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Leinonen, A., & Roto, V. (2023). *Service Design Handover to user experience design – a systematic literature review. Information and Software Technology*, 154. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107087>
- Lubis, H. A. (2023, June 23). *Arti, Cara dan Contoh Mengukur Metode RICE yang Baik?* <https://Dibimbing.Id/Blog/Detail/Contoh-Mengukur-Metode-Rice>.
- Maharani, Y. (2021). Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment: Pendekatan Model UTAUT 2. *Jurnal Akuntansi dan Bisnis: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 7(2), 140–154. <https://doi.org/10.31289/jab.v7i2.5641>
- Mahyudin, R. P. (2017). *Study of Waste Problems and Landfill Environmental Impact*. di Jukung *Jurnal Teknik Lingkungan* (Vol. 3, Issue 1).
- Martins, A. I., Andias, R., Azedo, D., Baptista, F., Ursine, B., Silva, A. G., & Rocha, N. P. (2024). *Heuristic Evaluation of a Web-Based Application to Deliver a Home-Based Personalized Physical Exercise Program for Older Adults. Procedia Computer Science*, 239, 158–165. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.158>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Havian, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. 1–12.

- Maulana, H., Nizar, A. M., & Arobiah, D. (2021). *Optimalisasi Bank Sampah Melalui Pendekatan Pendidikan Islam di Desa Sukajaya Kabupaten Ciamis*.
- Miftah. (2018, January 22). Pengelolaan Lingkungan Hidup Kota Bandung Diapresiasi Menteri KLH. <https://www.bandung.go.id/news/read/4373/pengelolaan-lingkungan-hidup-kota-bandung-diapresiasi-menteri-klh>.
- Minakata, K., & Beier, S. (2021). *The effect of font width on eye movements during reading*. *Applied Ergonomics*, 97. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2021.103523>
- Muttaqien, K., Sugiarto, & Sarifudin, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Kesehatan Lingkungan Melalui Program Bank Sampah. In *Agustus 2019 Indonesian Journal Of Adult and Community Education* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurhasnawati, H., Maulina Putri, B., Ramadhini, A. N., Tinggi, S., & Samarinda, I. K. (2023). Penyuluhan PHBS Skala Rumah Tangga dan Pelatihan Aplikasi Digital “Duitin” di RT 033 Kelurahan Sambutan Kecamatan Sambutan Kota Samarinda (Vol. 2).
- Rahman, A., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2021). Sentimen Analisis Terhadap Aplikasi pada Google Playstore Menggunakan Algoritma Naïve Bayes dan Algoritma Genetika. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 5(1), 60–71. <https://doi.org/10.31603/komtika.v5i1.5188>
- Samson, S., Granath, K., & Alger, A. (2017). *Journey mapping the user experience*. *College and Research Libraries*, 78(4), 459–471. <https://doi.org/10.5860/crl.78.4.459>
- Saputro, Y. E., Kismartini, & Syafrudin. (2015). Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat Melalui Bank Sampah
- .Silva, R., Lima, A. C., Andrade, E., Martins, A. I., & Rocha, N. P. (2023). *Heuristic Evaluation of the Usability of a Mechanical Ventilator Interface through a Simulator*. *Procedia Computer Science*, 219, 1232–1239. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.01.406>
- SIPSN KLHK. (2023). Capaian Kinerja Pengelolaan Sampah. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/capaian>.
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi penelitian Desain Komunikasi Visual (B. Anangga & F. Maharani, Eds.). PT KANISIUS.
- Soewardikoen, D. W. (2024, May 23). Materi Kuliah Proyek Desain Kolaboratif-Tesis. <https://dkvdiditw.wordpress.com/2024/05/23/materi-kuliah-proyek-desain-kolaboratif-tesis/>.

- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design? In Communication & Information Technology Journal* (Vol. 11, Issue 1).
- Usis, T. (2021). *Sampah, Amanah, Rupiah*.
- Yudiyanto, Yudistira, E., & Tania, A. L. (2019). *Pengelolaan Sampah Pengabdian Pendampingan di Kota Metro*.
- Zekben. (2023). *Evaluasi User experience Menggunakan Heuristic Evaluation*.