

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Data, "Menilik Capaian Pengelolaan Sampah di Indonesia," GoodStats Data. Diakses: 3 Juli 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://data.goodstats.id/statistic/menilik-capaian-pengelolaan-sampah-di-indonesia-Rhcaa>
- [2] Y. Pujowati, P. A. S. Hasibuan, dan S. T. Budiono, "Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Pengelolaan Sampah 3R Di SDN Sawunggaling VII Surabaya," vol. 2, no. 2, 2024.
- [3] R. Z. A. Nurrin, S. A. D. Rosyida, A. Penjalu, S. Z. Farah, dan Z. F. Setiawan, "Edukasi Menjaga Lingkungan dengan Pemilahan Sampah pada Paud Tunas Harapan di Desa Jatimulyo kecamatan Lowokwaru Kota Malang," *J. Pengabd. Sos.*, vol. 2, no. 3, hlm. 3210–3214, Jan 2025, doi: 10.59837/3y9c5h12.
- [4] S. Aribowo, N. Nadiroh, dan M. Faesal, "Implementation of Experiential Learning Methods in Environmental Education," *Int. J. Bus. Law Educ.*, vol. 6, no. 1, hlm. 468–476, Mar 2025, doi: 10.56442/ijble.v6i1.1037.
- [5] S. D. Budiwati, R. L. Lubis, dan S. Komalasari, "IMPLEMENTASI MEDIA EDUKASI PENANGANAN SAMPAH PLASTIK BERBASIS WEB UNTUK ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN KABUPATEN BANDUNG (EDUWASTE)," 2023.
- [6] R. Wulandari, A. J. Mahardhani, dan R. Setyowahyudi, "PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERCERITA," vol. 4, no. 1, 2020.
- [7] D. Atmodjo Wp, A. Herdiansah, H. Herryansyah, dan I. Nanda, "Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pengenalan dan Pengelolaan Sampah Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 2, hlm. 150–159, Mar 2025, doi: 10.31294/reputasi.v5i2.5624.
- [8] Aditya Putra Ramdani dkk., "Inovasi Pembelajaran Interaktif Mengenal Jenis Sampah untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Media Game," *J. Pengabd. Masy. Waradin*, vol. 5, no. 2, hlm. 65–73, Mei 2025, doi: 10.56910/wrd.v5i2.603.
- [9] P. Dewi dan A. N. Alfian, "Media Pembelajaran Interaktif Pemilahan Sampah Berbasis Flash Pada SDN Margahayu XVII," vol. 5, no. 2, 2021.
- [10] Fanesyah Musvina, Sri Rahmawati, dan Harkamsyah Andrianof, "IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMPN 22 PADANG," *J. Ilm. Sist. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, hlm. 74–90, Jul 2022, doi: 10.55606/juisik.v2i2.226.
- [11] R. Aryanti, E. Fitriani, D. Ardiansyah, dan A. Saepudin, "Penerapan Metode Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Paradig. - J. Komput. Dan Inform.*, vol. 23, no. 2, Okt 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.11170.
- [12] "Penerapan Metode RAD Dalam Pengembangan sistem informasi."
- [13] L. N. Amali, "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FITUR MIND MAP," *J. Technopreneur JTech*, vol. 9, no. 1, hlm. 1–6, Mei 2021, doi: 10.30869/jtech.v9i1.649.
- [14] B. Fitriani, T. Angraini, dan Y. H. G. Putra, "Pemodelan Use Case Diagram Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Teknik Mesin," 2018.

- [15] M. Z. Aziz, F. Fauziah, dan N. Nurhayati, "Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. Dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, hlm. 1, Mei 2020, doi: 10.24014/coreit.v6i1.8623.
- [16] W. P. Dananjaya, G. H. Prathama, dan K. Darmaastawan, "User-Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Mobile Application," *J. Comput. Netw.*, vol. 6, no. 3, 2024.
- [17] K. Krisna, I. K. R. Arthana, dan G. A. Pradnyana, "Pengujian Usability Pada Prototype Aplikasiwadaya Dengan Metode Usability Testing Mengadopsi Standar Iso 9241:11," *Ultim. J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, hlm. 52–54, Agu 2019, doi: 10.31937/ti.v11i1.1240.
- [18] M. Fatkhurrokhman, "Analisis Pengujian Sistem Informasi Akademik STMIK El Rahma Yogyakarta menggunakan International Organization for Standardization (ISO 9126)".
- [19] A. R. Putra, S. H. Wijoyo, dan Y. T. Mursityo, "Evaluasi Usability Dan Perbaikan User Interface Pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)".
- [20] A. Jusuf, H. Aspriyono, dan I. Beti, "PEMBUATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA TK SANDHY PUTRA TELKOM BENGKULU".
- [21] I. R. Ilmiana dan C. I. Ratnasari, "Analysis of User Experience in the Design of the AMGM Lab Mobile Application Using the User Experience Questionnaire (UEQ) for Enhanced Efficiency," *J. Appl. Inform. Comput.*, vol. 8, no. 1, hlm. 127–132, Jul 2024, doi: 10.30871/jaic.v8i1.7848.
- [22] E. Bertram, N. Hollender, S. Juhl, S. Loop, dan M. Schrepp, "How to Transfer User Feedback into Product Improvements?," dalam *Design, User Experience, and Usability*, vol. 15795, M. Schrepp, Ed., dalam Lecture Notes in Computer Science, vol. 15795. , Cham: Springer Nature Switzerland, 2025, hlm. 3–19. doi: 10.1007/978-3-031-93224-3_1.
- [23] J. H. Permana, M. Megawati, E. Saputra, dan Z. Zarnelly, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Maxim Mobile Menggunakan User Experience Questionnaire," *JIPi J. Ilm. Penelit. Dan Pembelajaran Inform.*, vol. 10, no. 2, hlm. 1178–1184, Mar 2025, doi: 10.29100/jipi.v10i2.6192.
- [24] S. D. Silaban dan D. Pibriana, "Penggunaan Model UEQ untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Xaris di Gereja Methodist Indonesia," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, hlm. 229–242, Sep 2022, doi: 10.35957/jtsi.v3i2.3016.
- [25] S. Melyana, "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PROSES PADA MATERI KONSEP MOL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *J. Pendidik. Kim.*.