

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & Handrianus Pranatawijaya, V. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. (*Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1).
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Aplikasi Layanan Pengangkutan Sampah Berbasis Android* . (n.d.).
- Arfiani, I., Prasetyo, P., & Suratin, M. D. (2022). Penerapan Haversine Formula dalam Pencarian Lokasi Bank Sampah di Kabupaten Bantul. *Sainteks*, 19(2), 129–139. <https://doi.org/10.30595/sainteks.v19i2.13470>
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574–594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>
- Boedi Orbawati, E., Rusdijati, R., Arifatul Fatimah, Y., Raliby, O., Saepudin, D., Setya Aji, A., Ardjono, D., Pandiangan, A., Arizal, A., & Setyowidodo, A. (2021). PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT UNTUK PENGELOLA SAMPAH MANDIRI MELALUI IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 4(2), 66–78. <https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v4i2.107>
- Bustan, R. N., Irawan, M. D., Haryanto, N. F. R., & Syafitri, P. (2022). Pengadaan Tempat Pembuangan Sampah Sementara (TPS) Sebagai Upaya Mewujudkan Kampung Bersih. *Surya Abdimas*, 6(4), 709–717. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i4.2326>
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE SISKAS

- BERBASIS ANDROID. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v1i2.291>
- Eka Wibawa, Y., & Naufal, M. (2023). PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK KOMUNITAS MEDIA MUSIK DENGAN FRAMEWORK *REACT NATIVE* DAN FIREBASE BERBASIS ANDROID DAN IOS . *Jurnal Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan* , 4(2).
- Faroq Santoso, M. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma . *InforTech*, 4(2), 2715–8160.
- Harahap, A. F. R., & Harahap, A. M. (2023). Peran digitalisasi dalam meningkatkan partisipasi publik pada pengambilan keputusan tata negara. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 769. <https://doi.org/10.29210/1202323208>
- Hari Wibowo, M., & Ulum, F. (2023). Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website pada PRIMKOPPABRI Bandar Lampung. *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 22–27.
- Juliansyah, F., Fadlil, A., & Umar, R. (2023). Analysis of the SaintekMu Website Quality on User Satisfaction Using the Modified *System Usability Scale* and Webqual 4.0 Method . *RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 7(6), 1319–1331.
- Junichi Baso, K., Rindengan, Y. D. Y., & sengkey, R. (2020). Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile. *Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2).
- Kurniawan, K., & Yulhendri, Y. (2023). Pemanfaatan Framework *React Native* dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Merchandise. *NUCLEUS*, 4(2), 84–97. <https://doi.org/10.37010/nuc.v4i2.1369>
- L. Boke, M., Ma'na, P., & L. Rantererung, C. (2024). Peranan Dinas Lingkungan Hidup dalam Pengelolaan Sampah di Kabupaten Tana Toraja. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(03), 251–258. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v4i03.771>
- Muhammad Rizha Fahry, & Mohammad Mirwan. (2023). Peranan Dinas Lingkungan Hidup Provinsi Jawa Timur dalam Pengawasan Ketaatan Lingkungan Tidak Langsung Industri Transportasi di Kota Madiun Jawa Timur. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(3), 581–590. <https://doi.org/10.55123/insologi.v2i3.1955>
- Ningtyas, N. A., & Meiriza, A. (2023). Penerapan Metode *System Usability Scale* Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 667. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6083>

- Nuridin, I., Eni Kurniawati, Muchtar, H., Indrawadi, J., & Irwan, I. (2025). Peran Dinas Lingkungan Hidup (DLH) dalam Pengelolaan Sampah di Kabupaten Kerinci. *Jurnal Edukasi Terkini*, 1(1), 35–40. <https://doi.org/10.70310/hgjqv995>
- Pramudita, R., & Wahyuni Arifin, R. (2021). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMK Tasikmalaya*. 3(1), 2657–0203.
- Primanita Kartikasari, D., & Andria Siregar, R. (2025). Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Gamification untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 2548–964x.
- Ramadhani Mukhlis, I. (2024). *SISTEM INFORMASI (Teori dan Implementasi Sistem Informasi di berbagai Bidang)*. Universitas Hayam Wuruk Perbanas.
- Sanjaya, N., & Wisuda Sardjono, M. (2023). APLIKASI KONSULTASI DOKTER-PASIEN SECARA ONLINE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *REACT NATIVE* . *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)* , 6(2), 2622–6901.
- Somantri, & Dede. (2020). Rancang Bangun Alat Ukur Tingkat Kekeruhan Air Dan Pakan Ikan Arwana Berbasis Arduino. *UNIKOM*.
- Sonny. (2021). *Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web Pada PT BPR Dana Makmur Batam* [Thesis]. UPBREPO.
- Subu, Y. Y., & Bala, K. B. (2024). Faktor Penyebab Penumpukan Sampah Plastik Di Kota Merauke Dan Upaya Untuk Melestarikan Lingkungan Melalui Ensiklik Laudato Si. *Jurnal Masalah Pastoral*, 12(1), 66–86. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v12i1.164>
- Sugandi, K. M., Inayah, M. A., Aulia, N. N., Zahra, N. A., Afrialdi, R., & Andika, R. D. (2022). Analisis Kesadaran dan Upaya Masyarakat dalam Permasalahan Sampah di Desa Sukamaju. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 441–452. <https://doi.org/10.54082/jupin.93>
- Susanto, B. M., & Hariyanto, A. (2023). Aplikasi Penentuan Rute Terpendek Pengambilan Sampah Berbasis Internet of Things Terintegrasi Dengan Google Maps API. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teksnologi*, 15(1). <https://doi.org/10.28989/angkasa.v15i1.1651>
- Yanfi, Y., & Nusantara, P. D. (2023). UI/UX design prototype for mobile community-based course. *Procedia Computer Science*, 216, 431–441. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.155>

- Yuliana Abidah, D., Hadi Wijoyo, S., & Rahman, K. (2025). Pengaruh *Platform* Visual Studio Code Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 3 Malang. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(3), 2548–964x.
- Yunita, Y., Adriansyah, M., & Amalia, H. (2021). SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH DENGAN MODEL PROTOTYPE. *INTI Nusa Mandiri*, 16(1), 15–24. <https://doi.org/10.33480/inti.v16i1.2269>
- Yusuf Ryan Ar-Rasyid, T., Trias Hanggara, B., & Rachmadi, A. (2021). Evaluasi Kepuasan Pengguna Pada Website Beasiswa Universitas Brawijaya Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2308–2317.
- Weber, O. (2024). Utveckling av underhållsmobilapplikation med *React Native* och Expo. *Informationsteknologi*.
- Brooke, J. (1995). *SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale*. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189-194). CRC Press.