

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Amaral, M. A. L., Manehat, B. Y., Sinlae, A. A. J., Kaka, F. I., & Efi, M. Y. (2023). IPTEK bagi Masyarakat: Pemberdayaan Bank Sampah Berbasis Teknologi Informasi, Pemasaran dan Akuntansi. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(11), 5056–5066. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i11.12411>
- Aziz Nur. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi. *Widina Bhakti Persada Bandung*, 1–40.
- Bhatt, B., & Nandu, M. (2021). An Overview of Structural UML Diagrams. *International Research Journal of Engineering and Technology*. www.irjet.net
- Dharma, A. B., Susanti, D., & Marlinda, P. (2023). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BANK SAMPAH DI KOTA DUMAI. *Sebatik*, 27(1), 145–154. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v27i1.2098>
- Fithri, D. L., Setiawan, R., Wibowo, B. C., Nugraha, F., & Latifah, N. (2024). Pengelolaan Bank Sampah Muria Berseri berbasis *Digital* Desa Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.4, No.1, Juni 2024, Hal. 51 - 58*, 4(1), 51–58.
- Handayani, H., Faizah, K. U., Mutiara Ayulya, A., Rozan, M. F., Wulan, D., & Hamzah, M. L. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Hendrawan Eko, Meisel Michael, & Sari Dita Novita. (2022). ANALYSIS AND IMPLEMENTATION OF COMPUTER NETWORK SYSTEMS USING SOFTWARE DRAW.IO. In *Asia Information System Journal* (Vol. 2, Issue 1). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/AISJ/index://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Iqbal, M., Putra, M., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Aplikasi Sipond (Sistem Informasi Pondok) Dengan Menggunakan Metode Agile Ux (User Experience) Di Ponpes Modern Darel Azhar. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>

Kristiyanti, D. A., Permana, A. A., Saputri, F. R., Johan, M. E., Shabrina, N. H., Hartono, K. A., & Pranoto, R. A. (2024). *Digital transformation in waste management: Enhancing financial transaction efficiency at a waste bank. Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 9(3), 459–471. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v9i3.12937>

Lelyani, N. K., Sariningsih, N. N. A., Lengur, C. F. M., Pratama, A. A. P. Y., & Putri, D. A. P. A. G. (2022). *Digitalisasi Tata Kelola Bank Sampah Untuk Mendukung Desa Riang Gede sebagai Desa Sadar Sampah. To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i3.1131>

Lutfiani, N., Harahap, P., Aini, Q., Dimas, A., Ahmad, A. R., & Rahardja, U. (2020). InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan Attribution-NonCommercial 4.0 International. Some rights reserved Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban. *JURNAL NASIONAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI JARINGAN- VOL. 5 NO.1*, 5(1). <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v5i1.2848>

Machali Imam. (2021). METODE PENELITIAN KUANTITATIF. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 1–253.

Noor Aulia Shavaroisa, Lutfiah, D., Labuda, F., & Author, C. (2024). Pengembangan Prototype untuk Meningkatkan Kreativitas. In *Jurnal Ilmiah Indonesian Journal of Industrial Engineering and Management* (Vol. 1, Issue 1). <https://ijm.stt.web.id>

Nugroho, F., & Ali, H. (2022). DETERMINASI SIMRS: HARDWARE, SOFTWARE DAN BRAINWARE. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 2022. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1>

Nurfadilah, S. (2022). PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE PADA UMKM ORAZIO MULTIUSAHA INDONESIA. In *Applied Business and Administration Journal* (Vol. 1).

Pratama Ananda Vickry. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PROTOTYPE APLIKASI MOBILE AIS MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. *Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 1–180.

Pratiwi Uci, Khana Wijaya, & Fajriyah. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Administrasi Pembayaran Karate Berbasis Website:

Studi Kasus Lemkari Prabumulih. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, Vol. 2, No. 3,.

Rahmat Nurul Izza Aulia. (2023). PERANCANGAN ULANG DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI TIJE MENGGUNAKAN METODE THE WHEEL. *Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–103.

Ramadhan Muhammad Satria, Putra Anwar Naufal Hanggara, Zahra Tsabitah Adinda Wira, & Saka Fitri Anindo. (2024). Desain Aplikasi Mobile Pesan Antar Makanan Dengan Fitur Inovatif Perhitungan Nutrisi Dan Rekomendasi Menu Berbasis UML. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024*, 11731–11743.

Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Issue 1).

Saputra Ocky Filmada, Ingsih Kusni, Kartikadarma Etika, Isthika Wikan, Johary Lakui, & Sakti Maulana Bima. (2023). Jurnal Pengabdian Multidisiplin. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*.

Septiansyah Ade, Hasanah Septi, Nita Permatasari Veren, & Yuliatwati Agistia. (2024). SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR. *IKHRAITH-INFORMATIKA*, 8. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>

Setyorini, R., Kusuma Dewi, C., Lili Yuliati, A., Soedarsono, D. K., Hendriyanto, R., Hidayat, W., & Juli Irzal Ismail, S. (2021). Pembangunan Bank Sampah Digital dan Kerajinan Sampah Selama Study from Home Yayasan At-Taqwa Desa Sukamenak. *Charity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(01). <https://doi.org/10.25124/charity.v4i1>

S Nana, K Martin, Zulfamanna, & S Rizal. (2023). Penelitian Kualitatif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 9680-9694*.

Syabania, R., & Rosmawarni, N. (2021). PERANCANGAN APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) PADA PENJUALAN BARANG PRE-ORDER BERBASIS WEBSITE. In *Jurnal Rekayasa Informasi* (Vol. 10, Issue 1).

Tajik Omid, Golzar Jawad, & Noor Shagofah. (2024). Purposive Sampling. *IJELS*, 2, 1–9.

Thoyyib, M. B., & Hafidh Zulfikar, D. (2023). Desain UI/UX *Website Referral* untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains* (Vol. 1, Issue 1).

Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>

Wahyudi, S., & Rokania, S. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KLINIK BERBASIS WEB (Studi Kasus: Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian). *Riau Journal Of Computer Science Vol. 06 No. 01*. <https://www.researchgate.net/publication/350276821>

Wahyuni, E. I., Gani, S. A., Aryanto, H., Khairunisyah Siregar, A., & Aini, Q. (2022). ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU TK PUTIEK NANGGROE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE. *Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia*.

Widodo, A., Setyorini, R., Aziz, F., Hapsari, G. I., Deshanta Ibnugraha, P., Aji, P., Hendriyanto, R., Juli, S., Ismail, I., & Tenoni, P. A. (2022). Pembangunan Bank Sampah *Digital* Desa Berseri Rancatungku untuk Menjaga Lingkungan di New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.25124/charity.v5i2.3562>

Wulandari, T., & Nurmiati, D. S. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN WEDDING ORGANIZER MENGGUNAKAN METODE RAD DI SHOFIA AHMAD WEDDING. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 11(1).

Yulian, L., & Yandri, P. (2022). The Organizational Development Strategy of a Waste Bank at Bank Sampah Regensi by Using SWOT Analysis. *Jurnal Mandiri : Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 6(2), 59–74. <https://doi.org/10.33753/mandiri.v6i2.193>