

**PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK TRASHSURE DENGAN
DESIGN THINKING SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SAMPAH
BERBASIS KOMUNITAS**

Publikasi



oleh
JOSEPHINE VANIA SOERJANTO
72210478

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2024

**PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK TRASHSURE DENGAN
DESIGN THINKING SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SAMPAH
BERBASIS KOMUNITAS**

Publikasi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

JOSEPHINE VANIA SOERJANTO
72210478

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Kristen Duta Wacana, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : JOSEPHINE VANIA SOERJANTO
NIM : 72210478
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI
Judul karya ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK TRASHSURE DENGAN DESIGN THINKING SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SAMPAH BERBASIS KOMUNITAS

menyatakan yang sebenarnya bahwa karya ilmiah ini sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan sesuai dengan arahan dari pembimbing. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Apabila di kemudian hari didapati penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Duta Wacana.

Yogyakarta, 13 JANUARI 2025

Yang menyatakan,



Tanda tangan & nama terang mahasiswa
NIM 72210478 JOSEPHINE V.S.

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JOSEPHINE VANIA SOERJANTO
NIM/NIP/NIDN : 72210478
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK TRASHSURE DENGAN
DESIGN THINKING SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN
SAMPAH BERBASIS KOMUNITAS

dengan ini menyatakan:

- bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.
- h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.
- i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.
*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☒ telah diterbitkan dalam jurnal Jukanti dengan <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/1373> vol. 7 /no. 2***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 13 JANUARI 2025

Mengetahui,

Yang menyatakan,

Jong Lek Siang, Prt. M. Sc.

Tanda tangan & nama terang pembimbing
NIDN/NIDK 0525016601



Tanda tangan & nama terang pemilik karya/penulis
NIM 72200978

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK TRASHSURE DENGAN DESIGN THINKING SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SAMPAH BERBASIS KOMUNITAS

Oleh: JOSEPHINE VANIA SOERJANTO / 72210478

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Publikasi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
19 Desember 2024

Yogyakarta, 20 Desember 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Halim Budi Santoso, S.Kom., M.B.A., M.T., Ph.D.
2. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc.
3. Budi Sutedjo Dharma Octomo, S.Kom., M.M.
4. Argo Wibowo, S.T., M.T.


Dekan
(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi


(Halim Budi Santoso, S.Kom., MT., MBA.,
Ph.D.)

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Publikasi : PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK
TRASHSURE DENGAN DESIGN THINKING
SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SAMPAH
BERBASIS KOMUNITAS

Nama Mahasiswa : JOSEPHINE VANIA SOERJANTO

N I M : 72210478

Matakuliah : Tugas Akhir Publikasi

Kode : SI4456

Semester : Gasal

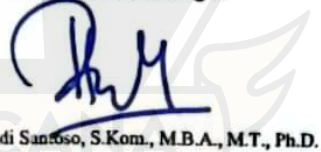
Tahun Akademik : 2024/2025

telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 20 Desember 2024

Dosen Pembimbing I


Drs. Jong Jek Syang, M.Sc.

Dosen Pembimbing II


Halim Budi Santoso, S.Kom., M.B.A., M.T., Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI BERGERAK TRASHSURE DENGAN DESIGN THINKING SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN SAMPAH BERBASIS KOMUNITAS

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 20 Desember 2024



JOSEPHINE VANIA SOERJANTO
72210478

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir skema publikasi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Bergerak TrashSure Dengan Design Thinking Sebagai Solusi Permasalahan Sampah Berbasis Komunitas" dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penulis dalam menyelesaikan program studi Sistem Informasi di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Bapak Halim Budi Santoso, S.Kom., MT., MBA., Ph.D., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana dan dosen pembimbing atas arahan, motivasi, dan bimbingan yang sangat berarti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- 2) Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc., selaku dosen pembimbing, atas pengajaran dan bimbingan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- 3) Bapak Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom., MM., serta Bapak Argo Wibowo, S.T., MT., selaku dosen penguji atas dukungan, masukan, dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, dukungan, serta bantuan yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat berharap adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Sistem Informasi. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata atau kalimat yang kurang berkenan.

Yogyakarta, Januari 2025



Josephine Vania Soerjanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Jenis Luaran	2
BAB 2 LANDASAN TEORI	3
2.1 Tinjauan Pustaka	3
2.2 Design Thinking	5
2.3 System Usability Scale	6
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1 Data Responden	8
3.2 Tahapan Penelitian	9
3.2.1. Empathize	9
3.2.2. Define	20
3.2.3. Ideate	23
3.2.4. Prototype	25
3.2.5. Testing	25
BAB 4 HASIL ANALISA DAN DISKUSI	26
BAB 5 KESIMPULAN	34
DAFTAR PUSTAKA	35

LAMPIRAN.....	38
Lampiran A. 37	38
Lampiran B. 38.....	39
Lampiran C. 39.....	40
Lampiran D. 40	41
Lampiran E. 41	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti).....	2
Gambar 2. 1 Golongan Penilaian Skor SUS.....	6
Gambar 3. 1 Tahapan Design Thinking.....	9
Gambar 3. 2 Persona Pemilik Sampah 1	17
Gambar 3. 3 Persona Pemilik Sampah 2	18
Gambar 3. 4 Persona Pencari Sampah 1	19
Gambar 3. 5 Persona Pencari Sampah 2.....	19
Gambar 4. 1 Tampilan Login	26
Gambar 4. 2 Tampilan Pemilihan Role	27
Gambar 4. 3 Beranda Pemilik Sampah.....	27
Gambar 4. 4 Tampilan Pemilihan Lokasi Pemilik Sampah.....	28
Gambar 4. 5 Tampilan Setelah Mengisi Data Pembuangan Sampah	28
Gambar 4. 6 Tampilan Aktivitas Pemilik Sampah	29
Gambar 4. 7 Tampilan Riwayat Pemilik Sampah	29
Gambar 4. 8 Tampilan Pemberian Rating	30
Gambar 4. 9 Beranda Pencari Sampah	31
Gambar 4. 10 Tampilan Detail Pesanan Pembuangan Sampah pada Pencari Sampah.....	31

DAFTAR TABEL

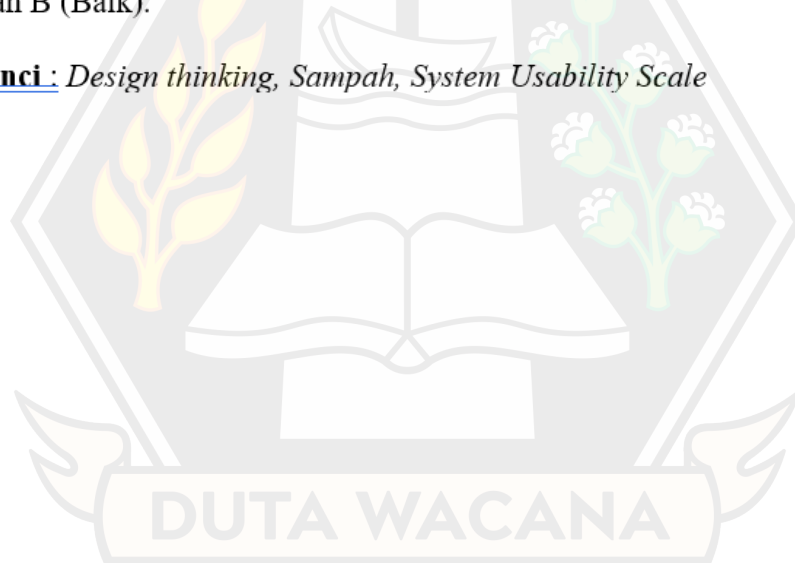
Tabel 2. 1 Item Pertanyaan SUS.....	7
Tabel 3. 1 Profil Responden Pemilik Sampah.....	8
Tabel 3. 2 Profil Responden Pencari Sampah	8
Tabel 3. 3 Ringkasan Hasil Wawancara Pemilik Sampah	10
Tabel 3. 4 Ringkasan Hasil Wawancara Pencari Sampah.....	13
Tabel 3. 5 Analisa Pemilik Sampah	20
Tabel 3. 6 Analisa Pencari Sampah.....	20
Tabel 3. 7 Define Pemilik Sampah.....	20
Tabel 3. 8 Define Pencari Sampah	21
Tabel 3. 9 Analisa Kebutuhan Pemilik Sampah.....	22
Tabel 3. 10 Analisa Kebutuhan Pencari Sampah	22
Tabel 3. 11 Solutions to Each How Might We.....	23
Tabel 3. 12 Daftar Kebutuhan Pemilik Sampah.....	23
Tabel 3. 13 Daftar Kebutuhan Pencari Sampah	24
Tabel 3. 14 Solution Idea.....	24
Tabel 4. 1 Perhitungan Pemilik Sampah	32
Tabel 4. 2 Perhitungan Pencari Sampah.....	32



ABSTRAK

Sampah sisa rapat dan pertemuan seringkali hanya diambil oleh petugas pengambil sampah dan membuangnya ke Tempat Pembuangan Akhir. Sampah tersebut sebenarnya bisa dimanfaatkan untuk menjadi sumber tambahan penghasilan bagi pencari sampah. Akan tetapi, seringkali pengambilannya terkendala dengan tidak adanya sarana komunikasi yang mempertemukan pemilik dengan pencari sampah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang sebuah aplikasi bergerak *TrashSure* yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara pemilik dan pencari sampah. Aplikasi *TrashSure* dirancang berbasis komunitas tanpa transaksi keuangan. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan menganalisa hasil wawancara yang dilakukan terhadap 10 orang calon pengguna dari masing – masing pemilik dan pengumpul sampah. Sebagai hasil dari wawancara tersebut, tim peneliti mendapatkan hasil berupa rekomendasi fitur – fitur pengelolaan sampah berbasis komunitas seperti kepemilikan sampah yang dilengkapi dengan waktu, jenis, volume, dan lokasi sampah yang akan dibuang. Selain itu, penggunaan rating pencari sampah juga diharapkan oleh para calon pengguna untuk mencari pemilik sampah yang terpercaya dan memiliki pelayanan pembuangan sampah yang baik. Setelah mendapatkan hasil perancangan, tim peneliti melakukan penilaian terhadap ketergunaan (*usability*) dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 10 responden dan menghasilkan nilai 75.25. Ini mengindikasikan bahwa perancangan *TrashSure* dikategorikan B (Baik).

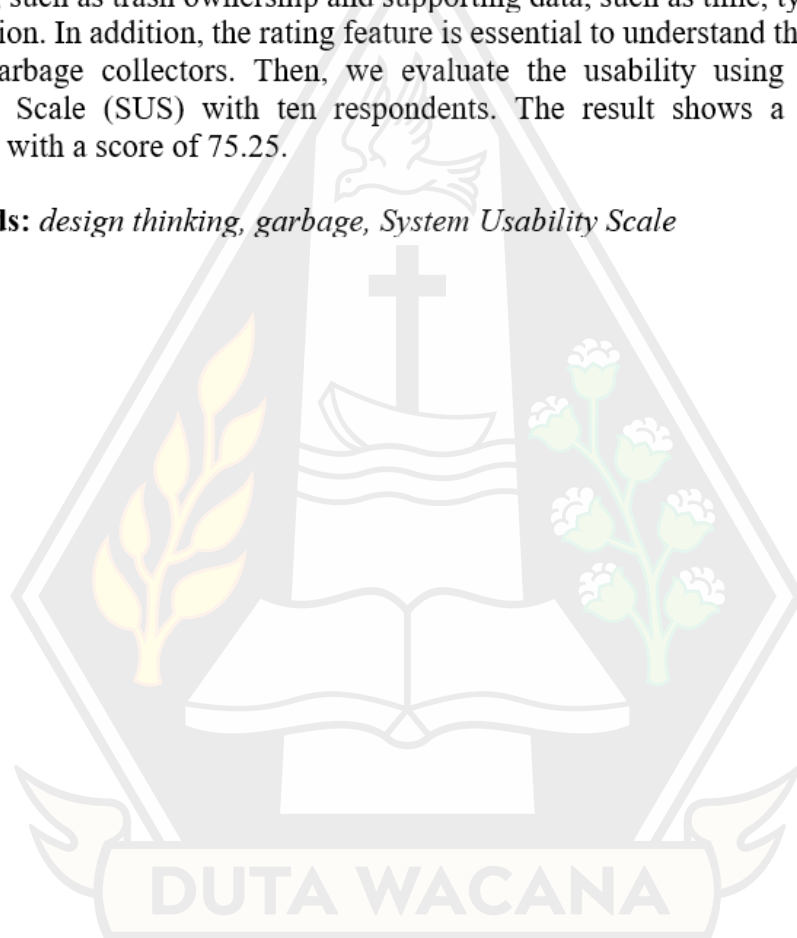
Kata Kunci : *Design thinking, Sampah, System Usability Scale*



ABSTRACT

Waste from meetings and gatherings is often just thrown away and collected by garbage collectors. This garbage has economic value for the surrounding community as an additional income. However, collecting this kind of garbage requires communication media that can help to connect the owners and the garbage collectors. To understand the underlying mechanisms in creating good communication media, this study utilizes a design thinking method to design TrashSure, a community-based mobile application without financial transactions and less profit-oriented. The TrashSure application was designed by analyzing the interview data of 10 people for each actor type: garbage collector and garbage owner. We received some feature recommendations to advance the communication channels, such as trash ownership and supporting data, such as time, type, volume, and location. In addition, the rating feature is essential to understand the credibility of the garbage collectors. Then, we evaluate the usability using the System Usability Scale (SUS) with ten respondents. The result shows a fairly good predicate with a score of 75.25.

Keywords: *design thinking, garbage, System Usability Scale*



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengelolaan sampah sangat penting untuk ditangani agar dapat menciptakan lingkungan hidup yang baik. Di Indonesia, masih banyak masyarakat yang belum menyadari pentingnya pengelolaan sampah untuk memperpanjang kehidupan lingkungan. Banyak masyarakat yang tidak bisa menjaga lingkungan hidup, melakukan pengelolaan sampah, dan membuang sampah sembarangan (Restuaji, Pujiono, Mulyati, & Lukis, 2019) (Tampubolon & Wahyuningtyas, 2023). Hal ini menyebabkan banyaknya tempat yang menjadi tempat tumpukan sampah dan dapat menyebabkan lingkungan tercemar serta tidak baik bagi kesehatan masyarakat sekitar (Ratnah, Sudirman, Suratman, & Fiqry, 2021).

Sampah rumah tangga merupakan jenis sampah yang berkontribusi besar pada sampah nasional. Sampah rumah tangga di perkotaan umumnya dibuang secara rutin dengan memanfaatkan pekerja pembuang sampah. Namun, sampah anak kost, sampah sisa rapat, ataupun sampah anorganik sisa acara seringkali tidak ditangani secara cepat karena kemunculannya yang insidental. Biasanya sampah insidental diambil oleh pengusaha lokal yang berbasis bisnis. Padahal, sampah – sampah tersebut dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum untuk menunjang perekonomian masyarakat (Ndiung, Nurtati, Jenimantris, Eni, & Mulianti, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan menggunakan metode *Design Thinking* yang merupakan metode yang berfokus untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan mengintegrasikan teknologi (Candra, 2022) (Ilham, Wijayanto, & Rahayu, 2021). Data 20 responden akan digunakan untuk menyusun *user persona* dalam siklus *design thinking* dan 20 responden untuk pengujian evaluasi SUS (*System Usability Scale*).

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurang adanya sarana bagi masyarakat untuk melakukan pembuangan sampah demi menjaga kelestarian

lingkungan. Sampah insidental, seperti sampah anak kost, sisa rapat, atau sisa acara, sering kali tidak ditangani dengan baik karena sulitnya mencari tempat pembuangan sampah ataupun petugas pembuang sampah, sehingga menimbulkan penumpukan sampah yang mencemari lingkungan dan membahayakan kesehatan. Selain itu, belum tersedia solusi yang efektif untuk memanfaatkan sampah tersebut secara ekonomis oleh masyarakat umum.

1.3 Tujuan

Menghasilkan rancangan aplikasi bergerak berbasis komunitas yang mempertemukan pemilik sampah insidental dengan masyarakat umum yang dapat memanfaatkan sampahnya. Aplikasi diberi nama “*TrashSure*” yang merupakan singkatan dari “trash” dan “treasure” untuk merepresentasikan sebuah aplikasi sosial yang merubah sampah menjadi bernilai ekonomis bagi masyarakat umum.

1.4 Jenis Luaran

Hasil rancangan aplikasi bergerak berbasis komunitas yang diberi nama “*TrashSure*” telah diterima untuk diterbitkan sebagai jurnal pada Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti), sebuah jurnal nasional terakreditasi Sinta Level 4 (S4).



Gambar 1. 1 Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)

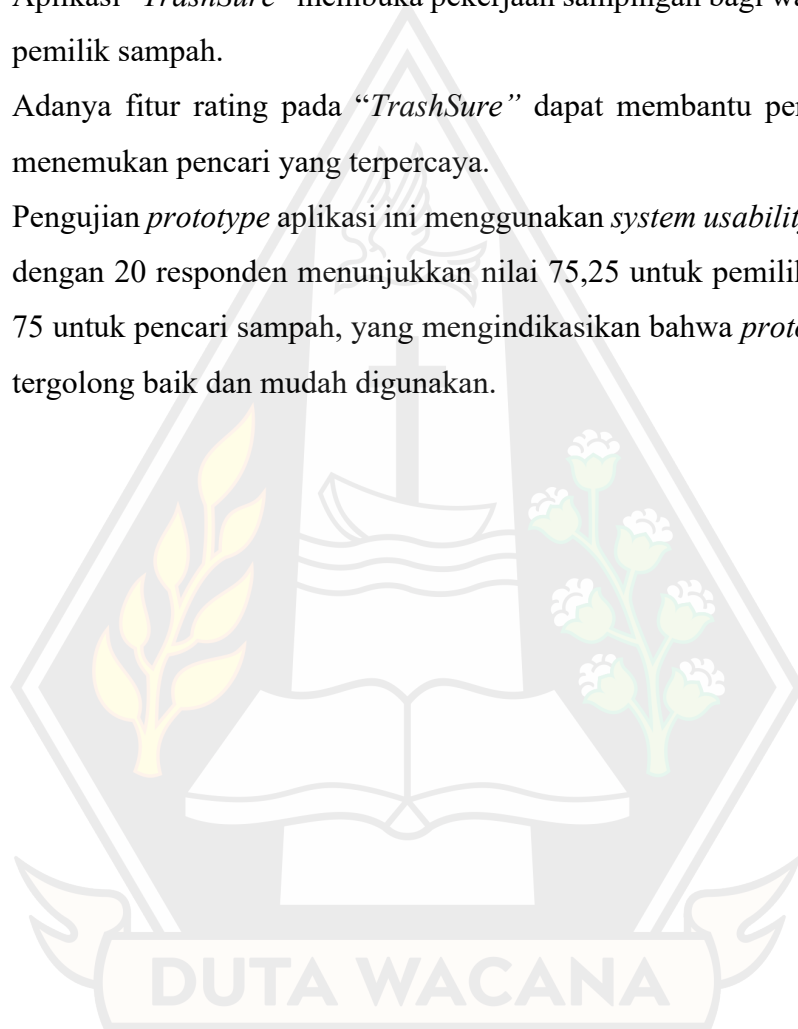
Jurnal ini sudah dimuat dalam Jukanti Volume 7 Nomor 2 edisi November 2024 dalam versi elektronik pada laman <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/1373>.

BAB 5

KESIMPULAN

Aplikasi “*TrashSure*” dirancang dengan metode design thinking, diperoleh beberapa kesimpulan utama:

- a. Sebagai aplikasi yang dapat menghubungkan pemilik dan pencari sampah tanpa melibatkan transaksi uang.
- b. Aplikasi “*TrashSure*” membuka pekerjaan sampingan bagi warga di sekitar pemilik sampah.
- c. Adanya fitur rating pada “*TrashSure*” dapat membantu pemilik sampah menemukan pencari yang terpercaya.
- d. Pengujian *prototype* aplikasi ini menggunakan *system usability scale* (SUS) dengan 20 responden menunjukkan nilai 75,25 untuk pemilik sampah dan 75 untuk pencari sampah, yang mengindikasikan bahwa *prototype* tersebut tergolong baik dan mudah digunakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Angel Caroline Billan, D. K., Rifai, A., Sevtiyuni, P. E., & Meiriza, A. (2024). Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(5), 2596-2606.
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853.
- Candra, A. F. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. *PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 2(4), 7-16.
- Dewi, E. Z., Fransisca, M., Handayani, R. I., & Cahyanti, F. L. (2022). Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method. *Sinkron : Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 6(4), 2329-2339.
- Firmansyah. (2021). Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran dan Kegiatan di Badan Pusat Statistik. *Technologia*, 12(3), 165-175.
- Haji, W. H., Ratnasari, A., Ayumi, V., Noprisson, H., & Ani, N. (2023). Evaluasi Usability pada Portal Basis Data Tanaman Obat Indonesia Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 6(3), 505-510.
- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108-123.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User

- Interface/User Experience With The Design Thinking Merhod in The Academic Information System of Jendral Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 2(1), 17-26.
- Junaidi, M., Halimahtussa'diah, & Alfassa, A. I. (2024). Evaluasi Usability Website Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Indragiri Hilir Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi (TEKNOFILE)* , 2(7), 560-569.
- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research* , V(1), 43-49.
- Madawara, H. Y., Manongga, D., & Hendry. (2023). Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 44-55.
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* , 5(2), 111-125.
- Ndiung, S., Nurtati, R., Jenimantris, Y., Eni, B. L., & Mulianti, E. (2022). Pelatihan Pengolahan Sampah Plastik Menjadi Produk Kreatif Bernilai Ekonomis. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 5(3), 849-855.
- Ratnah, Sudirman, I. K., Suratman, & Fiqry, R. (2021). Workshop Pengolahan Sampah dan Pendirian Bank Sampah bagi Ibu Rumah Tangga Desa Bolo Kecamatan Madapangga. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 56-62.
- Restuaji, I. M., Pujiono, F. E., Mulyati, T. A., & Lukis, P. A. (2019). Penyuluhan Pengelolaan Sampah Rumah Tangga. *Journal of Community Engagement and Employment*, 01(01), 34-39.
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). Analisis Pengukuran Usability Sistem Informasi Manajemen Baznas (SIMBA) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *DIFFUSION: Journal of System and Information Technology*, 3(2), 224-231.

- Suryanto, H. A., & Setyadi, R. (2022). Evaluasi Web Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Bappelitbangda Menggunakan Metode System Usability Scale. *RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, 3(2), 43-48.
- Susila, A. A., & Arsa, D. M. (2023). Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web . *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 21(1), 3-8.
- Tampubolon, M., & Wahyuningtyas, W. (2023). Penyuluhan Hukum Kesadaran Lingkungan Bagi Masyarakat di Kelurahan Bojong Menteng Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* , 4(1), 28-35.
- Wahyudi, A., Ramdani, F., & Rachmadi, A. (2021). Analisis Perbandingan Metode Evaluasi Usability berbasis Pengguna pada Web-Based GIS (Studi Kasus: petabencana.id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 1024-1029 .

