

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, N., Wahdaniar, Febrianti, N., & Syarifah, S. M. (2023). Pengurai Sampah Plastik Ramah Lingkungan. *Bincang Sains Dan Teknologi*, 2(02), 63–71. <https://doi.org/10.56741/bst.v2i02.339>
- Amalia, F., & Putri, M. K. (2021). Analisis Pengelolaan Sampah Anorganik Di Sukawinatan Kota Palembang. *Jurnal Swarnabhumi*, 6(2), 134–142.
- Amsterdam University Press (2024). Ecogames Playful Perspectives on the Climate Crisis. In *Ecogames*. Amsterdam University Press.
- Andrade, C. (2021). The Inconvenient Truth About Convenience and Purposive Samples. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 43(1), 86–88. <https://doi.org/10.1177/0253717620977000>
- Anggraeni, D. (2021). Tren Usaha Merchandise K-pop: Photocard Decoration. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 1(11), 1–8. <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/2227/1374>
- Arwini, N. P. D. (2022). Sampah Plastik Dan Upaya Pengurangan Timbulan Sampah Plastik. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 5(1), 72–82. <https://doi.org/10.47532/jiv.v5i1.412>
- Atmaja, D. S., & Nurussalwa. (2024). Arah Ekspansi Minimarket Prima Freshmart di Jabodetabek Cenderung ke Selatan. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 13(2), 185–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.46806/jib.v13i2.1330>
- Ayuningtyas, R. F., & Hayati, R. (2022). Tingkat Literasi Sains Remaja Mengenai Sampah dan Prinsip 4R (Reduce, Reuse Recycle, Replace) dalam Kegiatan Sehari-Hari. *Edu Geography*, 10(2), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i2.60103>
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Azizah, E. A. (2024). Perancangan Aplikasi Ecorecycle Untuk Pengelolaan Limbah Sampah Daur Ulang Dengan Metode Human-Centered Design (HCI). *Jurnal Repositor*, 6(2), 181–188. <https://doi.org/10.22219/repositor.v6i2.31857>
- Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design* by. SitePoint.

- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>
- Cista, L. P. A. C., & Murtono, T. (2023). Buku Ilustrasi Banten Prayascita Gaya Flat Design Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Bali Pada Parisada Hindu Dharma Indonesia Bekasi. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5296>
- CNN Indonesia. (2022). *Timbunan Sampah di Bantargebang 40 Meter, Setara Gedung 16 Lantai*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220628123659-20-814459/timbunan-sampah-di-bantargebang-40-meter-setara-gedung-16-lantai>
- Comic Frontier. (2020). *Comifuro Frequently Asked Questions - FAQ*. <https://comifuro.net/comifuro/comifuro-frequently-asked-question/>
- Deacon, P. B. (2020). *UX and UI Design Strategy: A Step-by-step Guide on UX and UI Design*.
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *Journal.Uii.Ac.Id*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/26335/14742>
- Firdiyana, R., & Misidawati, D. N. (2024). Pengaruh Lifestyle, Modernitas dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z Kota Pekalongan dalam Pembelian Merchandise K-Pop. *Trending: Jurnal Ekonomi, Akuntansi Dan Manajemen*, 2(3), 322–343. <https://doi.org/10.30640/trending.v2i3.2751>
- Firmansyah, A. (2019). *Buku Pemasaran Produk dan Merek*. Penerbit Qiara Media.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition*. Wiley Publishing, Inc.
- Hasso Plattner Insititute of Design at Stanford. (2010). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 19. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

- Herlinawati, H., Marwa, M., & Zaputra, R. (2022). Sosialisasi Penerapan Prinsip 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Sebagai Usaha Peduli Lingkungan. *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 209–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.54951/comsep.v3i2.288>
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, A., Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & ... (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *J-SHAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 29–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30645/j-sakti.v5i1.295>
- Interaction Design Foundation. (2024). The Basics of User Experience Design. In *Interaction Design Foundation*.
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016). *User Experience (UX) Design*. https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design?srsId=AfmBOoq_X7-P2lgSBUhGjM0G0PM6bFkyt4U3m2bCRF6qbcyzUARuG1Z-
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016). *Customer Journey Maps*. https://www.interaction-design.org/literature/topics/customer-journey-map?srsId=AfmBOopsgL9IChur2ImGeV5hrE0YhRUI9KIb_dpzYFSxTa vNYGDQzllC
- Karyati, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(03), 1665–1674.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia. (2019). *Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor 75 Tahun 2019 tentang peta jalan pengurangan sampah oleh produsen*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/312182/permen-lhk-no-75-tahun-2019>
- KIDV. (2020). The State of Sustainable Packaging. In *Netherlands Institute for Sustainable Packaging*.
- Kristanti, M. R. I., & Indrayanti, T. (2022). Presuposisi Dalam Video Wawancara Tokoh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa & Sastra Indonesia*, 5(1), 69–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25139/fn.v5i1.4770>
- Kusumawati, D. N. I., Kusumah, W. I., & Wibisono T, R. W. (2022). Analisis Desain Kemasan Produk Umkm Makanan Tradisional Lempur Berbahan Alami Memiliki Daya Tarik Dan Ketahanan Mutu Produk. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 41–49. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i1.340>

- Lal, R. (2013). *Digital design essentials: 100 ways to design better desktop, web, and mobile interfaces*. Rockport Publishers.
- Landa, R. (2013). Graphic Design Solutions (5th ed.). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Langford, M., Fox, A., & Smith, R. S. (2010). *Langford's Basic Photography*.
- Lembang, I. R., Ade, D., Riyadhi, N., Tiyas, M., & Dk, M. (2022). Teknik Ilustrasi Digital Freehand Dalam Pembuatan Buku Cerita Bergambar “Friends” Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Tetamekraf*, 1(2), 46.
- Lesmana, N., & Prajarini, D. (2024). *PERANCANGAN MERCHANDISE DAN DESAIN KEMASAN “E SPACE COFFEE” DI CIREBON SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN PENGUAT IDENTITAS*. 1–20.
- Manek, S. L., Kelen, Y. P. K., Tey Seran, K. J., & Manek, P. G. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Guru dan Pegawai pada SMA Negeri 1 Tasifeto Barat Berbasis Website. *Jurnal Saintek Lahan Kering*, 5(2), 40–43. <https://doi.org/10.32938/slk.v5i2.1999>
- Masyruroh, A., & Rahmawati, I. (2021). Pembuatan Recycle Plastik Hdpe Sederhana Menjadi Asbak. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 53–63. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v3i1.1278>
- Middleton, I. (2016). *A Practical Guide to Photography: Basic Techniques for Beginners and Beyond*. Scmhetterling Productions.
- Miller, B. D. (2022). *Principles of Web Design*.
- Muflikha, S. N., Arumsari, R. Y., & Utama, J. (2024). COMMERCIAL CAMPAIGN STRATEGIES IN REDUCING IN THE USE OF SINGLE – USE PLASTIC PACKAGING THROUGH ZERO WASTE. *E-Proceeding of Art & Design*, 11(6), 8020–8032.
- Natarajan, T., Ramanan, D. V., & Jayapal, J. (2023). Does pickup service quality explain buy online pickup in-store service user's citizenship behavior? Moderating role of product categories and gender. *TQM Journal*, 35(8), 2547–2571. <https://doi.org/10.1108/TQM-10-2022-0297>
- Pamuraja, B. E., Halidjah, S., & Vilda Ghasya, D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53418>

- Pramudita, P., Sarwanto, S., Soetarno, S., & Pratama, D. (2022). Adaptasi Bentuk dan Struktur Kayon sebagai Alternatif Ilustrasi berlatar Narasi. *Jurnal Desain*, 10(1), 191. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.14696>
- Pratama, A. D., & Nisa, D. A. (2023). Perancangan Merchandise Untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Dan Media Pendukung Thrift Second. *Musyteri: Neraca Manajemen, Akuntansi, Dan Ekonomi*, 2(3), 1–10.
- Rahmayanti, A. F., & Ediaty, A. (2022). Pertemanan Online Dan Pengungkapan Diri Pada Dewasa Awal Pengguna Instagram. *Jurnal EMPATI*, 11(5), 325–331. <https://doi.org/10.14710/empati.0.36740>
- Riski, P. (2024). *Sensus BRUIN 2023, Sampah Plastik Persoalan Utama di Indonesia*. <https://www.mongabay.co.id/2024/01/18/sensus-bruin-2023-sampah-plastik-persoalan-utama-di-indonesia/>
- Rohmandita, D., & Munib, J. A. (2022). Perancangan Karakter sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak Terkait Sampah 4R. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 2(2), 87. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v2i2.6377>
- Rudjiono, D., & Saputro, H. (2020). PENGEMBANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMAS DAN PROMOSI (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus). *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 56–66. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.300>
- Santoso, C. K. P., & Kristiana, N. (2023). Implementasi Logo Batik Putro Kembang Sore Pada Media Corporate Identity. *Junal Desgrafia*, 1(2), 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- Setyaningsih, Y. D., Hilmi, E., Andreas, R., Suyanto, E., & Nasihuddin, A. A. (2023). Strategi Pengelolaan Sampah Berkelanjutan pada Industri Rokok Menggunakan Konsep 5R (Reduce, Reuse, Recycle, Recovery, and Repair). *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 21(1), 200–209. <https://doi.org/10.14710/jil.21.1.200-209>
- Shanti, H. D. (2022). *Plastic Bank: RI Hasilkan 7,8 Juta Ton Sampah Plastik per Tahun*. <https://www.antaranews.com/berita/2808717/plastic-bank-ri-hasilkan-78-juta-ton-sampah-plastik-per-tahun>
- Siagian, G. P., & Brahmana, K. M. (2023). Gambaran Loneliness pada Wanita Lajang yang Bekerja di Kota Medan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(5), 913–923.
- Sitorus, N. E. I. br, & Nanda, M. (2024). *Pengetahuan Mahasiswa tentang Pengelolaan Sampah dan Pemanfaatan Sampah Plastik Melalui Ecobrick*.

5(September),

9642–9651.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jkt.v5i3.32598>

- Tahu, S. M., Swamilaksita, P. D., & Sitoayu, L. (2024). Pengaruh Edukasi Penggunaan Wadah Plastik Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Universitas Esa Unggul , Indonesia Poli Vinyl Chloride (PVC), Poli Provilen (PP), Poli Styrene (PS), Poli Etilen Teraphatate Kode-kode itu dikeluarkan oleh SPI (Society of Pla. *Smart : Journal Indonesian Scientific*, 4(12), 1138–1147.
- Thomas, F. B. (2022). The Role of Purposive Sampling Technique as a Tool for Informal Choices in a Social Sciences in Research Methods. *Just Agriculture*, 2(5), 1–8.
- United Nations Environment Programme (UNEP). (2005). SOLID WASTE MANAGEMENT: (Volume I). In *Cities* (Vol. 50).
- Utomo, T. N. P., & Sutanto, J. (2023). Creativity in Distance Learning: Study Designing Art Furniture Based on Upcycling Concepts. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/ijcas.v10i1.7145>
- W, K. (2023). *Antre 2 Jam, Hari Pertama Comifuro 16 Dipadati 25 Ribu Pengunjung*. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/191700/antre-2-jam-hari-pertama-comifuro-16-dipadati-25-ribu-pengunjung>
- W, K. (2022). *Pengunjung Antre 4 Jam, Comifuro 15: Kami Minta Maaf*. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/184896/pengunjung-membludak-dan-antre-4-jam-comifuro-15-kami-minta-maaf>
- Wardani, A. R., Martana, B., & Prayitno, S. (2023). Rancang Bangun Mesin Pencacah Plastik Berjenis Multilayer Dengan Model Pisau Shredder. *Journal of Sustainable Mechanical Engineering*, 1(1), 16–20. <https://doi.org/10.54378/josme.v1i1.6193>
- WasteOnline. (2024). *Understanding the Waste Hierarchy: A Comprehensive Guide for Sustainable Waste Management*. <https://www.linkedin.com/pulse/understanding-waste-hierarchy-comprehensive-guide-sustainable-64cue>
- Wati, F. R., Rizqi, A., Iqbal, M., Langi, S. S., & Putri, D. N. (2021). Efektivitas Kebijakan Pengelolaan Sampah Berbasis Tempat Pengelolaan Sampah Terpadu 3R di Indonesia. *Perspektif*, 10(1), 195–203. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v10i1.4296>

- Wibowo, R. J. A., Tresnoputri, C., Wijaya, F. A., Bastanta, A., Junior, A., & Claudia, J. (2023). Studi Komparatif Ekonomi Sirkular Dalam Arah Kebijakan Hukum Pengelolaan Sampah Kemasan Plastik di Indonesia dan Jerman. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(5), 2467–2481. <https://doi.org/10.31604/jips.v10i5.2023.2467-2480>
- Widiatmoko, S. A., Zahra, A. T., & Permana, K. N. (2024). Penerapan Konsep Zero Waste Dalam Perspektif Hukum Lingkungan: Tantangan dan Prospek Masa Depan di Indonesia. 1(3), 307–320. <https://doi.org/10.62383/humif.v1i3.390>
- Zang, R. (2024). Recreating Fantasy: Fan culture in fan-made merchandise and advertising on Chinese social media. *SHS Web of Conferences*, 185, 02014. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418502014>
- Zero Waste Indonesia. (2025). 7 Simbol dan Jenis Plastik yang Perlu Kamu Ketahui. <https://zerowaste.id/zero-waste-for-beginners/simbol-dan-jenis-plastik/>
- Zulfikar, S. (2021). Penggunaan Website dan Internet dalam Pembelajaran. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(3), 106–111. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.70>

