

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. M. E. Lukmanto and I. R. Nirwansjah, “Konsep Agrikultur Sebagai Penyelesaian dari Isu Pertanian,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 4, no. 2, pp. 82–87, 2015.
- [2] R. N. Isnainin, D. G. Arikea, R. I. Nasution, and M. F. Hidayat, “Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan,” *Seminar Nas. Desain*, vol. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/125>
- [3] A. S. Wahyuni and A. O. . Dewi, “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja"Berbasis Android,” *J. Ilmu Perpust.*, vol. VII, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [4] M. B. Wiryan, “User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- [5] P. Ladita, “Analisis Penerapan Aplikasi Android Tokocrypto Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dibantu Dengan Platform Design Toolkit V.2,” *Anal. Penerapan Apl. Android Tokocrypto Menggunakan Pendekatan Des. Think. Dibantu Dengan Platf. Des. Toolkit V.2*, pp. 1–132, 2020.
- [6] D. Fitra Aryansyah, P. Sokibi, R. Fahrudin, and S. Artikel, “Perancangan Design Ui/Ux Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android Info Artikel,” *J. Manaj. Inform. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 128–135, 2023, [Online]. Available: www.ojs.amiklps.ac.id

- [7] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019.
- [8] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP Student Conf. 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.