

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Pratama, E. Nainggolan, F. Vebilola Manalu, M. Sintong, and D. Parlaungan Lubis, "Implementasi Program Petani 3M (Mandiri, Modern, & Multitalenta) dalam Rangka Mewujudkan Pertanian yang Berkelanjutan di Era Industri 4.0," *J. Laguna Geogr.*, vol. 01, no. 2, pp. 18–23, 2022.
- [2] A. Assan, "Strategi Bertahan Hidup Petani Gurem di Desa Tukul Kecamatan Tering Kabupaten Kutai Barat," *eJournal Sosiatri-Sosiologi*, vol. 7, no. 3, pp. 54–67, 2019.
- [3] G. Cemara and Y. Ismail, "Adaptation of climate change: Sustainable tourism development," *Ecotourism Environ. Conserv.*, vol. 1, no. 1, pp. 51–62, 2024, doi: 10.61511/ecotour.v1i1.2024.670.
- [4] M. Muhtadi and T. Lisdiyanta, "Evaluasi Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Petani di Sumatera Utara, Sumatera Barat dan Sumatera Selatan," *J. SOLMA*, vol. 12, no. 2, pp. 640–652, 2023, doi: 10.22236/solma.v12i2.11152.
- [5] T. B. Prayuda, "Peran Penyuluh Pertanian dalam Mendukung Transformasi Digital Melalui Petani Apps di Sektor Pertanian Pedesaan Air Joman," vol. 2, no. 4, 2024.
- [6] E. Ivan's and D. A. Hendrawan, "Persepsi Petani Terhadap Financial Technology Untuk Mendukung Kemandirian Petani," *J. Paradig. Agribisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 195–202, 2024.
- [7] L. Muda Harahap, T. Gloria Pakpahan, R. Aulia Wijaya, and A. Zacky Nasution, "Publikasi Ilmu Tanaman dan Agribisnis (BOTANI) Dampak

Transformasi Digital pada Agribisnis: Tantangan dan Peluang bagi Petani di Indonesia,” *Botani*, vol. 1, no. 2, pp. 99–108, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62951/botani.v1i2.55>

- [8] M. Suparman *et al.*, “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0,” *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- [9] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [10] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [11] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [12] N. R. Wiwesa, “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021, [Online]. Available: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- [13] J. Meyer, *The Essential Guide to HTML5*. 2023. doi: 10.1007/978-1-4842-8722-4.

- [14] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co," *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 1, pp. 73–78, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [15] R. P. Sutanto, "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra," *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [16] V. H. Pranatawijaya and R. D. E. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran dan Latihan Mengenal Abjad Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Design Thinking," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 234–243, 2022, doi: 10.47111/jointecomms.v2i3.8871.
- [17] N. Qomariyah and D. Hadiyatul Maula, "IMPLEMENTING DESIGN THINKING METHODE IN DIGITAL-BASED LEARNING INNOVATION TO FACE THE ERA OF SOCIETY 5.0."
- [18] C. P. Setiyana and J. Siregar, "ANALISA UI/UX WEBSITE PADA PAPAYA FRESH GALLERY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING", doi: 10.3785/kjst.v1i6.347.
- [19] M. H. Rusydi and I. Nuryasin, "JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 8, no. 1, pp. 54–64, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168>
- [20] A. Sabika, F. Wahid, F. Saphira Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design

Thinking,” *Ranc. Purwarupa Apl. Unib. Menggunakan Metod. Pendekatan Des. Think.*, no. Agustus, p. 5, 2017, [Online]. Available:
<http://www.marketeers.com>

- [21] S. Tazkiyah and A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [22] W. S. L. Nasution and P. Nusa, “UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method,” *ARRUS J. Eng. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, 2021, doi: 10.35877/jetech532.
- [23] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.560.
- [24] M. Zidhan, F. Okmayura, H. Udtari Anjani, N. Fadilah Achmad, F. Wilyani, and U. of Muhammadiyah Riau, “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI SAYUR MAYUR ONLINE (SAMARON) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Hal. 96 J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 2, 2024.
- [25] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [26] M. S. Khairy, “Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux

- Marketplace Sistem Rantai Pasok ‘Panen- Panen,’” *J. Inform. Polinema*, vol. 8, no. 3, pp. 39–44, 2022, doi: 10.33795/jip.v8i3.818.
- [27] C. Bautista, A. A. Putri, V. J. A. D. Lin, S. Shela, C. Saputra, and M. R. Pribadi, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi PawsCare Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 65–72, 2024, doi: 10.52436/1.jpti.391.
- [28] R. Albinus Tambunan and N. A. Silviana, “INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS UI/UX Design Web-Based Livestock Sale Using Design Thinking to Rapid Prototyping”, doi: 10.47191/ijmra/v6-i3-03.
- [29] S. A. Nisa, “Aplikasi Startup Otocity Berbasis Design Thinking untuk Memudahkan Pengguna Kendaraan dalam Mengatasi Kerusakan dan Penitipan Kendaraan,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 526–537, 2024, doi: 10.57152/malcom.v4i2.1212.
- [30] M. S. Hartawan, “Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film,” *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [31] M. FATHASYAH, *Perancangan Prototype Ui / Ux Pada Aplikasi Pas (Petani Aceh Smart) Menggunakan Metode Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2023 M / 1445 H Perancangan Prototype Ui / Ux Pada Aplikasi Pas (Petani Aceh Smart) Mengg.* 2023.
- [32] Nur Holis Majid, Andi Warnaen, and Kartika Budi Utami, “Perancangan

Aplikasi Media Penyuluhan Pertanian (SI APP) Berbasis Android

Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall),”

J. Trit., vol. 14, no. 1, pp. 45–65, 2023, doi: 10.47687/jt.v14i1.278.

- [33] D. Susandi, D. Karyaningsih, T. R. A. Fajrin, and I. Hadi, “Rancang Bangun E-Commerce Produk Pertanian dan Perikanan Berbasis Android,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 11, no. 3, pp. 387–393, 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i3.1486.