

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Agam, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, and W. Trisari, "Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 273–285, 2024, doi: 10.55338/jikoms.v7i1.2933.
- [2] I. Syafitri *et al.*, "Inovasi Aplikasi Marketplace Pupuk Organik Untuk Para Petani Dengan Berbasis Financial Technology," *J. Ekon. Manaj. dan Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 483–498, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.kolibi.org/index.php/>
- [3] "No Title." [Online]. Available: https://mediaindonesia.com/nusantara/736429/petani-di-desa-lumban-dolok-keluhkan-kelangkaan-pupuk-subsidi?utm_
- [4] Dimas Aditya Rama and Risqi Firdaus Setiawan, "Perancangan UI/UX Design Aplikasi Mobile Pertanian Menggunakan Metode Design Thinking," *Jupiter Publ. Ilmu Keteknikan Ind. Tek. Elektro dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 120–135, 2024, doi: 10.61132/jupiter.v2i2.104.
- [5] H. F. Siregar and M. Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [7] C. Nizar, "Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.31326/sistek.v3i1.852.
- [8] A. M. Lukman and O. Rahmanto, "Aplikasi Panduan Pola Hidup Sehat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 64–70, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7774.
- [9] Aprianto, "Pembangunan Aplikasi Pemesanan Dan Pemasangan Wallpaper Dengan Teknologi Arcore Berbasis Android," pp. 9–34, 2019.
- [10] A. Budiyanto, "Perancangan Aplikasi Pembukuan Keuangan Warung Sembako Jakarta Timur Berbasis Manajemen Keuangan dengan Android," *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 90–94, 2023, doi: 10.55886/infokom.v7i1.650.
- [11] H. Bastian and G. E. Saputro, "Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design)," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 7, no. 01, pp. 122–130, 2021, doi: 10.33633/andharupa.v7i01.4247.
- [12] F. R. Achmadisyah, *Analisis Dan Implementasi Antarmuka Pengguna Sistem Pemilihan Guru Terbaik Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Gdd)*. 2021.
- [13] R. Zidan, "Perancangan ulang user interface berbasis user experience pada aplikasi my daqu menggunakan metode user-centered design," p. 297, 2022.
- [14] A. A. Sari, I. Aknuranda, and ..., "Evaluasi Pengalaman Pengguna dari Perspektif Mahasiswa pada Eling dan Google Classroom (Kasus: Mahasiswa SAP Sistem Informasi Angkatan 2019 Fakultas ...," ... *Teknol. Inf. dan ...*, vol. 5, no. 11, pp. 4998–5005, 2021, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10157%0Ahttps://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10157/4514>
- [15] D. P. Indriasari and A. Sani, "Pengendalian Manajemen Pupuk Subsidi," *J. Apl. Manaj. Kewirausahaan MASSARO*, vol. 1, no. 1, pp. 23–33, 2019, doi: 10.37476/massaro.v1i1.642.

- [16] S. Saepuloh, S. Isnaeni, and E. Firmansyah, "PENGARUH KOMBINASI DOSIS PUPUK KANDANG AYAM DAN PUPUK KANDANG KAMBING TERHADAP PERTUMBUHAN DAN HASIL PAGODA (Brassica narinosa L .) EFFERCT OF COMBINATION DOSE OF CHICKEN MANURE AND GOAT MANURE ON GROWTH AND YIELF OF PAGODA (Brassicaee narinosa L .)," *Agroscript*, vol. 2, no. 1, pp. 34–48, 2020.
- [17] Gita Srihidayati and Suhaeni, "Analisis Pengaruh Sektor Pertanian terhadap Pertumbuhan Ekonomi," *Wanatani*, vol. 2, no. 1, pp. 21–26, 2022, doi: 10.51574/jip.v2i1.18.
- [18] E. S. Hani, I. B. Suryaningrat, Y. Dhokhikah, and S. Avivi, "Wawasan Lingkungan dan Pertanian Industrial," *Repository.Unej.Ac.Id*, pp. 1–161, 2019, [Online]. Available: [https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/101169%0Ahttps://repository.unej.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/101169/F_TP_Buku Ida Bagus S_WAWASAN LINGKUNGAN DAN PERTANIAN INDRUSTRIAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/101169%0Ahttps://repository.unej.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/101169/F_TP_Buku%20Bagus%20S_WAWASAN%20LINGKUNGAN%20DAN%20PERTANIAN%20INDRUSTRIAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- [19] 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 HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy CI," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [20] S. Nurrohmah and R. Andrian, "Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 29–43, 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.8756.
- [21] T. I. Sugiharti and R. Mujiastuti, "Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking," *Just IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 13, no. 3, pp. 191–198, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- [22] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [23] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.51211/imbi.v7i1.1949.
- [24] I. Engineering *et al.*, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [25] Aas Aisyiah, M. Naufal Muhadzib Al-Faruq, and Nur Aini, "Perancangan UI/UX Aplikasi MinaTani Sistem Informasi Agriculture Technology Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 4, pp. 64–77, 2022, doi: 10.55606/juprit.v1i4.780.
- [26] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [27] D. T. Widiatmoko and B. S. Utami, "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani)," *Aiti*, vol. 19, no. 1, pp. 120–136, 2022, doi: 10.24246/aiti.v19i1.120-136.
- [28] E. Ulfada, N. Nurfiana, and R. D. Handayani, "Perancangan DesaiN UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)," *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabdi. Masy.*, pp. 145–155, 2022, [Online]. Available: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>

- [29] 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.*