

Daftar Pustaka

- Apriyanti, E., Alang, H., & Sudjebun, J. S. (2021). Pemanfaatan Lahan Pekarangan dengan Hidroponik di Desa Tainemen, Kecamatan Wuarlabobar, kabupaten Kepulauan Tinambar, Maluku. *Indonesian Journal Of Cummunity Service*, 1(3), 515–522.
- Assaufa, N. I., & Arifin, M. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi “BISA” Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2), 50. <https://doi.org/10.55635/jic.v9i2.174>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Eli, W. (2011). Design Thinking Handbook. *DesignBetter.Co*, 124.
- Fahreo, K., & Kartika, D. S. Y. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 21–32. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Gulo, H. K., Jaelani, I., & Resmi, M. G. (2023). Perancangan UI/UX Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi ABC Reload

Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan ...*, 4(1), 225–235. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1096>

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

Herawati Khotmi, Agus Fahrul Chair, Baehaki Syakbani, Sukma Hidayat Kurnia Abadi, Mustaan, M., Sofiati Wardah, & I Made Murjana. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Hidroponik Untuk Membentuk Wirausaha Baru Bernilai Ekonomi. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 418–423. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.821>

Jaidan, J. (2020). Upaya Pengembangan Usaha Kecil Menengah (UKM) Dengan Memanfaatkan E-Commerce. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 159–168.

Kurniawan, F., Firmansyah, M., Rijaya, R., Yesua Sutanto, S., & Rizky Pribadi, M. (2022). MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur. *Msc*, 1–6. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1761>

Kusumawardhana, I. M. H. (n.d.). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI BNI MOBILE BANKING DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. <http://djournals.com/klik/article/view/1096%0Ahttps://djournals.com/klik/art>

icle/download/1096/683

- Mahardika, D. R., & Hasanah, U. (2020). Pelatihan Teknik Hidroponik Sebagai Upaya Menjaga Ketahanan Pangan Rumah Tangga dan Peluang Usaha Di Era Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1(1), 1–6. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/7968>
- McGuffin, M. J., & Balakrishnan, R. (2005). Fitts' law and expanding targets. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 12(4), 388–422. <https://doi.org/10.1145/1121112.1121115>
- Mirza, A., Dewi Lusita, M., Diana, D., Studi Teknik Informatika, P., Studi Manajemen Informatika, P., Studi Sistem Informasi, P., Pamulang, U., & Jakarta STI, S. (2023). DESIGN OF UI/UX APPLICATIONS FOR MOBILE-BASED E-COMMERCE TECH.AN GADGETS USING THE DESIGN METHOD THINKING Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Tech.An Gadget Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desig Thinking. *Jisicom*, 7(1), 58–73. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1085>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Qurrohman, B. F. T. (2021). Bertanam Selada Hidroponik Konsep dan Aplikasi. In *Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN SGD Bandung*.

- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests. In *Medicina Interna de Mexico* (Second, Vol. 17, Issue 2).
- Sanjaya, D., & Ibadi, T. (2023). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Pasar Tani Ogan Ilir Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking*. 4(3), 556–565.
- Sauro, J. (2011). *A Practical Guide to Measuring Usability: 72 Answers to the Most Common Questions about Quantifying the Usability of Websites and Software*.
- Supriatna, A. D., Fatimah, D. D. S., & Geovani, R. (2022). Perancangan Aplikasi Edukasi Cara Bercocok Tanam dengan Menggunakan Teknik Hidroponik Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 131–139. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-1.1012>
- Tirtana, A., Zulkarnain, A., Kristanto, B. K., Suhendra, S., & Hamzah, M. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 101. <https://doi.org/10.32815/jitika.v14i2.473>
- Ulwan, A. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design Pada PT. Ofeq Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 208–214.
- Vallendito, B. (2020). Pemodelan User Interface Dan User Experience

Menggunakan Design Thinking. *Barly Vallendito*, 82.

Wilson, C. (2012). Method 22 of 100: Affinity Diagramming. *Designing the User Experience at Autodesk*, 1–5.

Zaafira, N. (2023). *Perancangan User Interface SIAK-NG dengan Metode Design Thinking untuk Mendukung Integrasi Sistem*.