

DAFTAR PUSTAKA

- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Badan Pusat Statistik. (2023). Keadaan Angkatan Kerja di Indonesia. In *Badan Pusat Statistik*.
- Cahyani, R. D., & Indriyanti, A. D. (2022). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan. *Jeisbi*, 03(02), 1–9.
- Dakhilullah, T. D. A., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Automata*.
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>
- Elma, Z. (2019). *Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle*. X(2).
- Ernawati, S., & Dwi Indriyanti, A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Jeisbi*, 03(04), 90–102.
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2022(1), 573–584. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>
- Fadli, M. R., & Wibawanto, W. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138. <https://doi.org/10.15294/arty.v9i2.40365>
- Frey, B. B. (2022). Semi-Structured Interview. *The SAGE Encyclopedia of Research Design*. <https://doi.org/10.4135/9781071812082.n555>
- Himawan, H., & F, M. Y. (2020). *Interface USER EXPERIENCE*.
- Jacobsen, N. E., & John, B. E. (2000). Two Case Studies in Using Cognitive Walkthrough for Interface Evaluation. *Test, CMU-CS-00*-(February), 00–132. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.71.4497>
- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design*.
- Maarende, C. A., Sebastian, D., & Restyandito, R. (2021). Perancangan Antarmuka Berdasarkan Evaluasi Usabilitas Penggunaan Aplikasi KlikDokter Untuk Pralansia dan Lansia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3), 682–694. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i3.4081>
- Meliana, K., Nada, D., & Indriyanti, A. D. (2022). *Penggunaan Metode People at the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Sebagai Analisis Ketergunaan (Usability) pada Aplikasi Fore Coffee*. 03(03).
- Muhammad, F., & Persada, A. G. (2022). Pengujian Usabilitas Pada Website PKM Corner UII Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation. *Automata*. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/21901>
- Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas*

- Islam Indonesia, 1, 8.
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. 1–4.
- Novi, T. B., Supianto, A. A., & Fanani, L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Edukasi Pertanian menggunakan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2249–2257. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nuraini, C., Saputro, W. A., & Helbawanti, O. (2021). *Pengantar Ilmu Pertanian*. [http://repository.umj.ac.id/6800/1/DIKTAT PENGANTAR HI.pdf](http://repository.umj.ac.id/6800/1/DIKTAT%20PENGANTAR%20HI.pdf)
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik Focus Group Discussion dalam Penelitian Kualitatif. *Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 16(2), 117–127.
- Paskalis, P., Hidayati, H., & Darwiyanto, E. (2015). Implementasi User Centered Design untuk Merancang Antarmuka Sistem Informasi Eksekutif pada PT Pos Indonesia. *Universitas Telkom*, 1(1), 1–9.
- Prasetyo, E. N. A., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Monitoring dan Konseling Pertanian dengan menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus Kabupaten *Jurnal Pengembangan Teknologi ...*, 6(7), 3324–3332. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/11346/5019>
- Priyatna, B. (2019). *Penerapan Metode User Centered Design (UCD) pada Sistem Pemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2018). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *Jurnal Sains Dan Seni Its*, 7(2), 1–6.
- Saksono, S. P., Hanggara, B. T., & Maghfiroh, I. S. E. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Penyakit Hewan Peliharaan menggunakan Pendekatan Human-Centered Design. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, 6(April), 75–85. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Soetriono, & Suwandari, A. (2016). *Pengantar Ilmu Pertanian*. 176. [http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/65672/Ainul Latifah-101810401034.pdf?sequence=1](http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/65672/Ainul%20Latifah-101810401034.pdf?sequence=1)
- Supardianto, & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 4(1), 1–10. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Ulinuha, H. R., Utami, E., & Sunyoto, A. (2020). Evaluasi User Experience Pada Game Pes 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Respati*, 15(2), 45. <https://doi.org/10.35842/jtir.v15i2.347>
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1).
- Wijaksana, G., Safri, M., & Parmadi, P. (2017). Kontribusi dan elastisitas subsektor dalam sektor pertanian di Kabupaten Tebo. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 12(2), 77–86. <https://doi.org/10.22437/paradigma.v12i2.3943>

- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1822074>
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, April, 17–26.
- Zendrato, R. J., & Irawan, M. D. (2022). Sistem Informasi Monitoring Pembayaran Listrik Berbasis Web pada PT. PLN (Persero) ULP Berastagi Menggunakan Metode User Centered Design. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(3). <https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i3.174>
- Zharandont, & Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>