

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, D., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2020). *Perancangan Dashboard Sistem Informasi Pemeringkatan UBAQA (UB Annual Quality Award) dengan Metode Human Centered Design* (Vol. 4, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Arinda Nur Fitriana, Y., & Shabrina Fitri, A. (2020). *Analisis Kadar Vitamin C pada Buah Jeruk Menggunakan Metode Titrasi Iodometri Analysis of Vitamin C Levels in Citrus Fruits Using the Iodometric Titration Method*. 17(1).
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Produksi Buah-buahan dan Sayuran Menurut Jenis Tanaman Menurut Provinsi*.
- Dakhilullah, D. A., & Suranto, B. (2022). *Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star*. 1–7.
- 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, 2022.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. In Reza Ilyasa *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Fitriana, D. E., & Yanto, A. F. (2020). *ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) FITUR MARKETPLACE FACEBOOK*. 8, 55–56.
- Fitriana, K., & Priharsari, D. (2021). *Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design* (Vol. 5, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Foda, Y. L., Wibowo, L., Lestari, P., & Hasibuan, R. (2021). INVENTARISASI DAN INTENSITAS SERANGAN HAMA TANAMAN JERUK (*Citrus sinensis* L.) DI KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK KABUPATEN LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Agrotek Tropika*, 9(3), 367. <https://doi.org/10.23960/jat.v9i3.5276>
- Kumoro, D. T., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile SIM UNIQHBA Menggunakan Metode User-Centered Design UCD. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 121–128. <https://doi.org/10.47065/tin.v4i2.4171>
- Kurnia, R. S., & Pujiarti, B. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Adaptive Mobile Learning Untuk Siswa Sekolah Menengah. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 3(4), 430–437. <https://doi.org/10.47065/josyc.v3i4.2085>
- Mahfudh, A. A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(2), 255–262.

- Muhammad, I., & Mirza, M. (2022). *Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*.
<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nugraha, & Aditya Ahmad. (2024). *DIAGNOSIS PENYAKIT TANAMAN JERUK MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING DAN CERTAINTY FACTOR*. Universitas Putra Indonesia YPTK.
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.
- Ramadya, I. A., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2022). *Perancangan User Experience pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ)* (Vol. 6, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). *Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri* (Vol. 6, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). *PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI*.
- Riswandi, Rosmiati Jamiah, Nisa Mardhatillah, & Hady Prasetya Hamid. (2021). *Klasifikasi Penyakit Pada Citra Daun Jeruk Menggunakan Arsitektur MobileNet berbasis Mobile Platform*. 212–215.
- Rizky Izzalqurny, T., Ilmia, A., Mufidah, A., Fakultas Ekonomi, D., Bisnis, D., Malang, U. N., Ekonomi, P., Ekonomi, F., Pendidikan,), & Niaga, T. (2022). *Diseminasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pemanfaatan dan Pengolahan Potensi Buah Jeruk Untuk Pengembangan Produk UMKM Desa Gunting Kecamatan Sukorejo*.
- Shofia Rosyda, S. (2020). *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja*.
<https://doi.org/10.35138/organu>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Wicaksono, G. A., Candra Brata, K., & Fanani, L. (2022). *Evaluasi dan Perancangan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Adopsi Hewan Peliharaan menggunakan Metode Pengujian User Experience Questionnaire, Usability Testing dan Metode Perancangan User-Centered Design* (Vol. 6, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Widyaningsih, M., & Harjoko, A. (2021a). IDENTIFIKASI GEJALA PENYAKIT TANAMAN JERUK MELALUI PENGOLAHAN CITRA. In *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi e-issn* (Vol. 3, Issue 2).
- Widyaningsih, M., & Harjoko, A. (2021b). IDENTIFIKASI GEJALA PENYAKIT TANAMAN JERUK MELALUI PENGOLAHAN CITRA. In *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi e-issn* (Vol. 3, Issue 2).
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Wulandari, Y., & Sulistiani, H. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PRESENSI SMS GATEWAY BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA SMKN 1 TRIMURJO. In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>
- Yusuf, H. (2023). Pengembangan User Interface Dan User Experience Aplikasi BNI Mobile Banking Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Aplikasi Bni Mobile Banking). *INDOTECH Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 1(3), 2023.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.