

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, P. W., & Sukmasetya, P. (2023). Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint. *JOSH: Journal of Information System Research*, 4, 346–356.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022* (R. Rofiadi, Ed.). Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Sensus Pertanian 2023, Mencatat Pertanian Indonesia Untuk Kedaulatan Pangan dan Kesejahteraan Petani*.
<https://jambi.bps.go.id/>
<https://jambi.bps.go.id/news/2022/08/11/243/sensus-pertanian-2023--mencatat-pertanian-indonesia-untuk-kedaulatan-pangan-dan-kesejahteraan-petani.html>
- Bafdal, N., & Ardiansah, I. (2020). *Smart Farming Berbasis Internet of Things Dalam Green House* (T. Perdana, Ed.). Unpad Press.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5, 91–97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4 ed.). Sage Publication.

- Dalimunthe, N., Nazari, F., Purba, K., & Adawiyah, A. (2019). Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *RMSI: Jurnal Ilmiah Rekaya dan Manajemen Sistem Informas*, 5, 245–250.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale vs Heuristic Evaluation: A Review. *SIMETRIS: Jurnal Teknik Industri, Mesin, Elektro, dan Ilmu Komputer*, 10, 65–74.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/2725/0>
- Firantoko, Y., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4795/2233>
- Firmansyah, Y., Purwaningtias, D., & Pratiwi, L. (2019). Prototype Sistem Informasi Pengolahan Dana Bos (SIP BOS) Berbasis Web. *Informatika: Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*, 11, 8–16.
<http://www.ejournal.stmikdumai.ac.id/index.php/path/article/view/160/86>
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience User-Centered for The Web and Beyond*. New Riders.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX Designing Great Products with Agile Teams*. O'Reilly Media.

- Ihsan, A. M. (2023). Analisis Usabilitas Website Pemerintah Provinsi Jambi melalui Pendekatan Heuristic Evaluation. *DIRASISI: Direktori Analisis Strategi dan Implementasi Sistem Informasi*, 1, 1–12.
- Interaction Design Foundation (IxDF). (2014). *What is Mobile User Experience (UX) Design?* Interaction Design Foundation. interaction-design.org
- Kadir, A. A., & Supriadi. (2022). Feasibility Studi Business Marketing Development and Inovation in CV Bonee Enggenering Bandung Indonesia. *Economic: Journal Economic and Business*, 1, 68–72. <https://jurnal.larisma.or.id/index.php/ejeb/>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web dengan Metode User Centered Design. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Kementrian Pertanian. (2020). *Outlook Padi Komoditas Pertanian Subsektor Tanaman Pangan*. Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5, 1–7. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>
- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal. *JSSR: Journal of Science and Social Research*, 1, 43–49. <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/817>

- Kusumaningrum, S. I. (2019). Pemanfaatan Sektor Pertanian Sebagai Penunjang Pertumbuhan Perekonomian Indonesia. *Jurnal Transaksi*, 11, 80–89. <https://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/transaksi/article/view/477/283>
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. New Jersey : John Wiley & Sons.
- Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer* (1 ed.). Deepublish.
- M. L. Fadhilah, B. T. Eddy, & S. Gayatri. (2018). Pengaruh Tingkat Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Penerapan Sistem Agribisnis Terhadap Produksi pada Petani Padi di Kecamatan Cimanggung Kabupaten Cilacap. *Agrisociomics: Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 2, 39–49.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX. *RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 6, 958–965. <https://doi.org/https://doi.org/10.29207/resti.v6i6.4454>
- Novialdi T, Candra, R. M., Affandes, M., & Pizaini. (2023). Desain Aplikasi Pencarian Jasa Fotografer (Capturar) dengan Menggunakan Metode Lean UX. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 9, 32–43. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i1.939>
- Nurfalah, A. (2021). Makna Waris Masyarakat Jawa dalam Regenerasi Petani (Studi Kasus Petani Desa Singgahan, Ponorogo). *Jurnal Adat dan Budaya*, 3, 54–57.

- Pangestika, M., Hohary, M., Suprihati, Agus, Y. H., & Widyawati, N. (2020). *Smart Farming Pertanian di Era Revolusi Industri 4.0* (R. I. Utami, Ed.). Penerbit ANDI.
- Prayoga, N., Afni, N., Putra, P. A., & Efendi, Y. (2022). Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 8, 58–67. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.863>
- Putra, R. R., Putri, N. A., & Handayani, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kelompok Tani Menggunakan Design User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/5519>
- Putri, A. R. R., & Indriyanti, A. D. (2023). Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS). *JEISBI: Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 4, 21–32. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51791/42177>
- Rachmawati, R. R. (2020). Smart Farming 4.0 Untuk Mewujudkan Pertanian Indonesia Maju, Mandiri, dan Modern. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 38. <https://doi.org/10.21082/fae.v38n2.2020.137-154>
- Respati, G. R. L., & Sensuse, D. I. (2021). Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal*

- Restikom: Riset Teknik Informatika dan Komputer*, 3, 130–139.
<https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Business.
- Rochaeni, S. (2023). *Pembangunan Pertanian Indonesia Edisi 3*. Graha Ilmu.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *JITET: Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11, 246–253.
- Shamrat, F. M. J. M., Asaduzzaman, M., Ghosh, P., Sultan, M. D., & Tasnim, Z. (2020). A Web Based Application for Agriculture: “Smart Farming System.” *IJETER: International Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, 8, 2309–2320.
<http://www.warse.org/IJETER/static/pdf/file/ijeter18862020.pdf>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10.
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/5378/3013/>
- Sommerville. (2016). *Software Engineering* (M. Horton, Ed.; 10 ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (10 ed.). Alfabeta, cv.

- Suparman, M., Rosada, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Haris, R., Alfian, Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191>
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring The User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics* (M. Dunkerley, Ed.; 2 ed.). Elsevier Inc.
- Usman, U., & Juliyani. (2018). Pengaruh Luas Lahan, Pupuk, dan Jumlah Tenaga Kerja Terhadap Produksi Padi Gampong Matang Baloi. *Jurnal Ekonomi Pertanian Unimal* , 1. <http://ojs.unimal.ac.id/index.php/JEPU>
- Yuliana, T., Arthana, I. K. R., & Agustini, K. (2019). Usability Testing pada Aplikasi Potwis. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 8. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/12081>
- Yusril, A. N., Larasati, I., & Zukri, P. Al. (2021). Systematix Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10, 369–380. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/1237>