

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. L. Fitrianti, A. Zainuddin, and S. K. Dermoredjo, “Daya Saing Ekspor Komoditas Tembakau Indonesia Selama Pandemi Covid-19,” *SEPA J. Sos. Ekon. Pertan. dan Agribisnis*, vol. 21, no. 1, p. 100, 2024, doi: 10.20961/sepa.v21i1.65905.
- [2] N. Mulyatini, E. Herlina, D. S. Akbar, and F. H. Eko Prabowo, “Analisis potensi pembentukan kawasan industri hasil tembakau dalam perspektif ekonomi,” *JPPI (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 9, no. 1, p. 334, 2023, doi: 10.29210/020231920.
- [3] Junadhi, Agustin, Rahmiati, Susanti, and M. Jamaris, “Workshop Desain Sistem UI/UX Untuk Membangun Ekosistem Kreatif,” *J-PEMAS - J. Pengabd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–24, 2024, doi: 10.33372/j-pemas.v5i1.1081.
- [4] N. Destiyana and M. Defriani, “Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Pada Toko Kue Global Berbasis Mobile Dengan Metode User Journey Map,” *Merkurius J. Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 5, pp. 180–190, 2024.
- [5] G. H. Harjanegara and M. A. Senubekti, “Desain UI/UX Aplikasi ‘Sopwatch’ Dibuat dengan Metode Prototyping Menggunakan Figma untuk Monitoring SOP (Studi Kasus: Pengadilan Negeri Bale Bandung),” vol. 8, no. 5, pp. 8723–8731, 2024.
- [6] R. E. N. Rahmadani, A. H. Efendi, and I. S. Rini, “Pemanfaatan Big Database Bmkg Untuk Memprediksi Masa Tanam Tembakau (Studi Kasus Di Desa Jatiguwi),” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 1, 2019, doi: 10.26905/jtmi.v5i1.3129.
- [7] M. H. Erwin Halim, Lucyana Claudia, “The Impact of Customer Satisfaction, Customer Experience, E-Service Quality To Customer Trust in Purchasing Digital Product At the Marketplace,” *J. Apl. Manaj.*, vol. 21, no. 3, pp. 567–577, 2023, doi: 10.21776/ub.jam.2023.021.03.02.
- [8] G. R. Ditami, E. F. Ripanti, and H. Sujaini, “Implementasi Support Vector Machine untuk Analisis Sentimen Terhadap Pengaruh Program Promosi Event Belanja pada Marketplace,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 8, no. 3, p. 508, 2022, doi: 10.26418/jp.v8i3.56478.

- [9] Q. A. Dea Nigata, S. F. A. Wati, and D. S. Yudha Kartika, "MentalMate: Desain UI/UX Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental untuk Mahasiswa di Surabaya Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Teknol. Inf. dan Terap.*, vol. 11, no. 1, pp. 43–50, 2024, doi: 10.25047/jtit.v11i1.372.
- [10] S. Wijaya, M. Ariandi, A. Andri, and F. Panjaitan, "Penerapan UI/UX Sistem Informasi e-Inventory Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 6, no. 4, pp. 615–630, 2023, doi: 10.32493/jtsi.v6i4.34176.
- [11] H. F. dan R. J. A. Paramastri Ardinigrum, "Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Responsif Aplikasi myITS Connect Modul Job Marketplace Menggunakan Metodologi User-centered Design," *J. Tek. ITS*, vol. 10, no. 2, 2021, doi: 10.12962/j23373539.v10i2.62903.
- [12] R. Rachim, F.A., Irmawati, B. and Afwani, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Berbasis Web Untuk Klinik Terapi Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Klinik Rumah Terapi Sahabat)," vol. 6, no. 2, pp. 417–428, 2023.
- [13] S. Rahmaddian, Made *et al.*, "Pengembangan Moocs Sukses Berbisnis di Marketplace Sebagai Peluang Bisnis Online," vol. 5, no. 9, pp. 4581–4595, 2024.
- [14] S. V. Runtuwene, S. R. Sentinuwo, X. B. N. Najoan, and S. J. Runtuwene, "Marketplace Application for Empowering Church Congregation Resource Skills," vol. 19, no. 3, pp. 271–278, 2024.
- [15] R. Yandaru, A. P., Widowati, W., Fikrinda, W., & Syaputra, "Pemberian Berbagai Dosis Asam Humat Terhadap Pertumbuhan Bibit Tanaman Tembakau (*Nicotiana tabaccum*).," *Ziraa'ah Maj. Ilm. Pertan.*, vol. 49, no. April, pp. 573–583, 2024.
- [16] M. Rangkuti, "Manfaat Tembakau Untuk Kesehatan," Blog Indo dan Berita. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://fahum.umsu.ac.id/blog/manfaat-tembakau-untuk-kesehatan>
- [17] A. Hafidzi, "Praktik Monopoli Agen Pabrik Tembakau Dalam Jual Beli Tembakau Perspektif UU Nomor 5 Tahun 1999 (Studi Kasus Desa Tegal Mijin, Kecamatan Grugugan, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur),"

UINKHAS Jember, 2021.

- [18] M. K. Rizal, R. Indriati, and A. S. Wardani, “Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi,” vol. 8, no. 5, pp. 8626–8631, 2024.
- [19] R. Prayoga, M. Defriani, and D. Irmayanti, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Mobile Penjualan Di 3R Stationary Menggunakan Metode Design Sprint,” *SmartAI Bul. Artif. Intell.*, vol. 1, no. 4, pp. 207–218, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI/article/view/40>
- [20] E. N. Sulastri, D. Satria, Y. Kartika, A. Rezha, and E. Najaf, “Penerapan Metode User Centered Design Pada Desain Ui / Ux Aplikasi,” vol. 12, no. 3, pp. 2201–2209, 2024.
- [21] Z. dan A. W. Iba, “Metode Penelitian,” *CV. Eureka Media Aksara*, p. 6, 2023.
- [22] R. K. Dewi, “Unsur-Unsur wawancara Yang Wajib Diketahui,” KOMPAS.com. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.kompas.com/skola/read/2024/09/13/070000769/unsur-unsur-wawancara-yang-wajib-diketahui>
- [23] H.A.R Lubis, “Arti, Manfaat, elemen, contoh dan tips membuat empathy map,” Dibimbing. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://dibimbing.id/blog/detail/arti-manfaat-elemen-contoh-dan-tips-membuat-empathy-map>
- [24] N. L. Junaedi, “User persona: Pengertian, tujuan, Cara membuat, Dan 3 Contohnya,” TALENTS. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.ekrut.com/media/user-persona-adalah>
- [25] A. T. Anggara, “Analisis dan Perancangan User Interface Pada Sistem Informasi Kepegawaian (SIMPEG) Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumenep Dengan Metode User Centered Design (UCD) Based On Contextual Design,” 2020.
- [26] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” 2022. doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [27] J. Christiawan Hartono and N. Setiyawati, “Perancangan UI/UX Aplikasi Portal Informasi dan Pendaftaran Turnamen E-Sports,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 12 No 2, pp. 560–575, 2023, [Online]. Available:

- <https://www.instagram.com/infotournament/>
- [28] M. R. F. AKBAR, “Analisis Dan Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Aplikasi Sicyca Mobile,” 2021. [Online]. Available: [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598-](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598-)
 - [29] S. S. Surya Saputra, M. A. Muhammad, M. Pratama, H. D. Septama, and M. Martinus, “Peningkatan Pengalaman Pengguna: Perancangan Antarmuka Aplikasi Juwana Dengan Pendekatan User Centered Design,” *Barometer*, vol. 9, no. 1, 2024, doi: 10.35261/barometer.v9i1.9739.
 - [30] L. H. A. R, “Mock-up Design Sebagai Pelengkap Proses Desain UI/UX,” Dibimbing.id. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://dibimbing.id/blog/detail/mock-up-design-sebagai-pelengkap-proses-desain-ui-ux>
 - [31] Y. A. Rahman, E. D. Wahyuni, and D. S. Pradana, “Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design,” *J. Repos.*, vol. 2, no. 4, pp. 503–510, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i4.433.
 - [32] A. Nawangwulan, “Figma : Pengertian, Fitur, Manfaat, Kelebihan Dan Kekurangannya, Figma : Pengertian, Fitur, Manfaat, Kelebihan dan Kekurangannya,” Kelas.com. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://kelas.work/blogs/mengenal-fitur-fitur-figma-hingga-manfaatnya-bagi-para-designer>
 - [33] E. H. Zulfa, T. Sagirani, and V. Nurcahyawati, “Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan menggunakan Metode Double Diamond,” *JSIKA (Jurnal Sist. Inf. Univ. Din.*, vol. 11, no. 1, pp. 39–49, 2022.
 - [34] B. N. Ramadhan and S. Sugiyanto, “Analisis Usability Website Sistem Informasi Sd Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability

- Scale,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 3, pp. 421–431, 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i3.4512.
- [35] S. Wijaya, “Penerapan UI/UX E-Inventory pada Retail Payment and Merchant Relationship Department BRI Regional Office Palembang,” 2022.
 - [36] E. Susilo, “Cara Menggunakan user experience questionnaire (UEQ) Pada Uji UX,” Edi Susilo. Accessed: Nov. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>
 - [37] H. D. M. Dewi, “Evaluasi User Experience Aplikasi Ujian Online pada Woka dan Quizizz Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Studi Kasus: SMAN 15 Surabaya),” 2023.
 - [38] R. I. Rosita and J. Fahana, “Analisis dan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Borneojek Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik,” *JSTIE (Jurnal Sarj. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 88, 2022, doi: 10.12928/jstie.v10i2.23545.
 - [39] R. A. Lalu Anugerah Wira Anggardika, Moh. Ali Albar, “Perancangan UI & UX Pada Aplikasi E-Commerce Ivent Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” vol. 6, no. 2, pp. 500–509, 2021.