

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D., Ihsan, M. N., & Septiyani, P. (2017). Prototype Sistem Absensi Dengan Metode Face Recognition Berbasis Arduino Pada Smk Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Seminar Nasional Teknologi Dan Informasi Multimedia*, 37–42.
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Hasil Survei Pertanian Antar Sensus (Sutas) 2018*.
- Bafdal, N., Ardiansah, I. (2020) *Smart Farming Berbasis Internet of Things dalam Greenhouse*. Unpad Press.
- Chakraborty, A., Islam, M., Dhar, A., Hossain, M. S. (2022). IoT Based Greenhouse Environment Monitoring and Smart Irrigation System for Precision Farming Technology. *International Conference on Innovations in Science, Engineering and Technology, ICISSET*, 123–128.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking Pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.35138/Organu>
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona Dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Health Sains*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/Jsa.V2i7.274>.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition* (Third Edition). Wiley.
- Garrett, J. J. (2013). *The Elements of User Experience : User-Centered Design for The Web and Beyond* (Second). Peachpit.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jurnal Elektro Dan Informatika*, 2(1), 43–47.
- Hussain, S. M., Hussain, K., Farwah, S., Lone, S., Rashid, M. (2021). Precision Agriculture-Smart Farming: The Future of Agriculture. *Recent Advances in Agriculture Engineering and Biotechnology for Food Security*, 167–171.
- Iseli, S. (2020). *Design Thinking Process*. Diakses dari <https://news.cision.com/knowledge-lab-newsroom/i/design-thinking-process,c2740686> pada 1 Desember 2022 pukul 22.06 WIB.
- Ji, H., Yun, Y., Lee, S., Kim, K., & Lim, H. (2017). An Adaptable Ui/Ux Considering User's Cognitive And Behavior Information In Distributed Environment. *Cluster Comput*, 21, 1045–1058. <https://doi.org/10.1007/S10586-017-0999-9>.
- Kotok, M. (2021) *What is An Application Prototyping and Its Benefits*. Diakses dari <https://www.evertop.pl/en/what-is-an-application-prototyping-and-its-benefits/> pada 23 November 2022 pukul 21.34 WIB.
- Lucid (2022). *How to Make a User Flow Diagram*. Diakses dari <https://www.lucidchart.com/blog/how-to-make-a-user-flow-diagram> pada 23 November 2022 pukul 20.37 WIB.
- Machiel. (2022). Figma SVG Logo & Wordmark. Diakses dari <https://www.figma.com/community/file/930374612850356203> pada 20 November 2022 pukul 19.15 WIB.
- Lulu, M., Usman¹, L., & Gustalika², A. (N.D.). *Pengujian Validitas Dan Reliabilitas System Usability Scale (Sus) Untuk Perangkat Smartphone*.

- Marzuki, I., & Wicaksono, I. (2019). Rancang Bangun Sistem Pemantauan Dan Kontrol Otomatis Pada Greenhouse Berbasis Wireless Sensor Network (Wsn). *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia*, 4(2), 48–51.
- Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain Dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif Myits Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *Jurnal Teknik Its*, 10(2), 153–160.
- Nielson, J. 2013. Introduction to Usability. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> pada 23 November 2022 pukul 00.37 WIB.
- 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.
- Space, O. 2020. *Eiendom Design System*. Diakses dari <https://dribbble.com/shots/14582910-Eiendom-Design-System> pada 23 November pukul 18.20 WIB.
- Panchal, M. (2020). *A Guide to Creating Mobile-App Wireframes in 2020*. Diakses dari <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2020/10/a-guide-to-creating-mobile-app-wireframes-in-2020.php> pada 24 November 2022 pukul 00.56 WIB.
- Prakasa, F. B. P. (2021). Desain Aplikasi Mobile Gamifikasi untuk Pramuka dengan Metode UI/UX. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 58–67.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Ramanda, R. D., Sofwan, A., & Arfan, D. M. (2020). Perancangan Aplikasi Antarmuka Smart Greenhouse Berbasis Internet Of Things (Iot) Pada Perangkat Bergerak Android. *Transient*, 9(1), 56–66. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/transient>
- Reviana, V., & Frendiana, V. (2022). Desain Ui Dan Ux Aplikasi Monitoring Smart Greenhouse Pada Tanaman Cabai Berbasis Android. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 1(1), 332–339.
- Ristian, U., Ruslianto, I., & Sari, K. (2022). Sistem Monitoring Smart Greenhouse Pada Lahan Terbatas Berbasis Internet Of Things (Iot). *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 8(1), 87–94.
- Shuhalii, A. (2020). *What is The Difference Between Low and High Fidelity Prototypes*. Diakses dari <https://bootcamp.uxdesign.cc/what-is-the-difference-between-low-and-high-fidelity-prototypes-b1f3612f85f7> pada 1 Desember 2022 pukul 21.43 WIB.
- Saydi, R. (2021). Monitoring Curah Hujan Dan Kelengasan Tanah Lahan Pertanian Menggunakan Sensor Berbasis Internet Of Think (Iot) Sebagai Dasar Pertanian Presisi. *Agrotechno*, 6(1), 25–31.
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (Sus) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 9(2), 83–87.
- 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>

- Tando, E. (2019). Pemanfaatan Teknologi Greenhouse Dan Hidroponik Sebagai Solusi Menghadapi Perubahan Iklim Dalam Budidaya Tanaman Hortikultura. *Buana Sains*, 19(1), 91–102.
- Ulfada, E., Nurfiana, N., & Handayani, R. D. (2022). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet Of Things (Iot). *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 145–155. <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>
- Werembinan, C. S., Pakasi, C. B. D., & Pangemanan, L. R. J. (2018). Persepsi Generasi Muda Terhadap Kegiatan Pertanian Di Kelurahan Buha Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Agri-Sosioekonomi*, 14(3), 123–130. <https://doi.org/10.35791/Agrososek.14.3.2018.21542>.
- Wicaksana, N., Hadary, F., & Hartoyo, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Monitoring Smart Greenhouse Berbasis Android dengan Aplikasi Sensor Suhu, Kelembaban Udara dan Tanah untuk Budidaya Jamur Merang. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjung Pura*, 2(1), 1–5.
- Xiaohui, Q., Shangfeng, D., Yaofeng, H., & Meihui, L. (2018). Development And Design Of Mobile Terminal App For Greenhouse Environment Control. *Ifac Papers Online*, 51(17), 822–825. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2018.08.093>.