

DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & al, et. (2004). *User-Centered Design BT - Bainbridge. Bainbridge.*
- Adobe. (2022). *Everything you need to know about A/B testing.* In Adobe
- Agus, Y. A., Tungga, Y., Karyasa, B., Pranandita, R., Suriyanti, P., Salama, H., Triani, N., Dudi, T., Gallyndra, S., Dinata, F., Fathan, J., & Rizki, H. (2022). *Pertanian Terpadu.* www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Alfiqie, M., Aknuranda, I., & Wardani, N. (2018). Evaluasi Usability Pada Aplikasi UBER Menggunakan Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(9).
- Anandhita, H. V., Susanto, A., Sari, D., & Wardahnia. (2015). *Pemanfaatan Dan Pemberdayaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Petani Dan Nelayan (Survey Rumah Tangga dan Best Practices).* <http://www.kominfo.go.id>
- Atsalatsa, F. (2019). *Pengembangan Desain Antarmuka Pengguna Metacognitive Training System Yang Mendukung Self-Regulation Learning Untuk Mata Kuliah Algoritme.* (Skripsi Sarjana, Universitas Gadjah Mada).
- Cirucci, A. M., & Pruchniewska, U. M. (2021). Personas and Scenarios. In *UX Research Methods for Media and Communication Studies.* <https://doi.org/10.4324/9781003181750-16>
- Deloitte. (2012). *eTransform Africa: Agriculture Sector Study Sector Assessment and Opportunities for ICT.*
- Desiana, P., & Ayu, W. (2017). Analisis Pengukuran Tingkat Efektivitas dan Efisiensi Sistem Informasi Manajemen Surat STIKOM Bali. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 11(2).
- Draw.io. (2022). *draw.io.* www.Draw.Io.
- Dwi, K., Mentari, P., & Anggalih, N. N. (2022). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Mobile Perawatan Kulit Menggunakan Material Design Guidelines. *Barik*, 3(3).
- Dzikriawan, A. P. (2021). *Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pabrik Pakan Ikan Lele Pada Sistem Rantai Pasok "Panen-Panen."* (Skripsi Sarjana, Universitas Dian Nuswantoro).
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. D. (2021). Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 2(2).
- Gustiana Sugosha, K., Andreswari, R., & Hardiyanti, M. (2021). Design and Implementation of User Interface and User Experience in Online Sales Applications at Sugosha

Pharmacy with User Centered Design Method. *2021 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2021*.
<https://doi.org/10.1109/ICACISIS53237.2021.9631344>

- Hico. (2016). 10 Arti Warna dalam Psikologi Warna, Terpopuler menurut Para Ahli. In *Goodminds.Id*.
- Hi'Mah, L. K., & Dewi, A. O. P. (2016). Pengaruh Arsitektur Informasi Situs Web Jogja Library For All terhadap Kepuasan Pengguna di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(3).
- ISO. (2018). Ergonomics of human-system interaction - Part 11: Usability: Definitions and Concepts. *Iso 9241-11:2018(E)*, November.
- ISO 9241-210. (2019). Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. *International Standard*, 2.
- Lowdermilk, T. (2013). User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications. In *O'Reilly Media, Inc.* (Vol. 1).
- MercyCorps, & Rabobank. (2020). *Landscaping of Digital Food System of Indonesia*.
<https://www.mercycorpsagrifin.org/wp-content/uploads/2021/02/Landscaping-Indonesia-Full-Length.pdf>
- Munro, L. (2020). *Understanding User Journey vs. User Flow*. Xd.Adobe.Com.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Jakob Nielsens Alertbox.
<https://doi.org/http://www.useit.com/alertbox/20000319.html>
- Ningrum, S. W., Akrunanda, I., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5).
- Rahmatussalam, F. A. A. (2021). *Perancangan User Experience dan User Interface Aplikasi Pengingat dan Pemantauan Minum Obat Pasien*. (Skripsi Diploma, Universitas Gadjah Mada).
- Santosa, S. S. J. (2020). Analisis UI/UX Maximom Berbasis User Persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(1).
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). Introduction to System Analysis and Design; An Agile, Iterative Approach. In *Cengage Learning International* (Vol. 6).
- Sauro, J. (2011). Measuring Usability with The System Usability Scale (SUS). *Measuring Usability*.
- Savira, R. P., Firdaus, J. E., Rochmanila, K., Saputra, R. D., Zukhri, Z., & Cahyono, A. B. (2020). eduFarm : Aplikasi Petani Milenial untuk Meningkatkan Produktivitas di Bidang Pertanian. *Automata*, 1(2).

- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(1).
- Setiawan, I. (2021, May 19). *Pemanfaatan Digital di Pertanian*. Kontan. <https://analisis.kontan.co.id/news/pemanfaatan-digital-di-pertanian>
- Siroker, D., & Koomen, P. (2013). *A / B Testing: The Most Powerful Way to Turn Clicks into Customers*. In Wiley.
- Styk, W., & Klinkosz, W. (2020). The maze test: A computer tool for testing perseverance. *Psychology Research and Behavior Management*, 13. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S271558>
- Suratiyah, K. (2015). *Ilmu Usaha Tani (Edisi Revisi)*. In Penebar Swadaya.
- Widaningsih, S., Suheri, A., & Hakim, R. Z. (2022). Aplikasi Pengelolaan Data Pertanian Berbasis Web Web Based Application of Agricultural Data Management. In *Indonesia Journal Information System (Idealis)* (Vol. 5, Issue 2).
- Widyawati, R. F. (2017). Jurnal *Economia*, Volume 13, Nomor 1, April 2017 Analisis Keterkaitan Sektor Pertanian Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Indonesia (Analisis Input Ouput) Retno Febriyastuti Widyawati. *Jurnal Economia*, 13(April).