

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal dan Artikel Ilmiah

- Aulia, R., et all. (2021). Kajian Estetika Visual Interface dan User Experience Pada Aplikasi Ruang Guru. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 4(1), 21-36.
- Darta, S. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile Panduan Wisata Museum di Jakarta Jurnal Tugas Akhir Universitas Telkom. *E-Proceeding of Art & Design*, 2(2), 687-694.
- Hakim, A. A., & Rahman, Y. (2017). Perancangan Media Promosi Perusahaan Arnis Wigati. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 2(1), 37-48.
- Julianto, I. N. L. (2019). Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Senada: Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*, 2(1), 26-30.
- Kelana, Gracia., & Tiffany, P. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KITATANI PRENEUR Untuk Manajemen Usaha Tani. *Jurnal Ilmiah Real Tech*, 18(2), 37-42.
- Mintrom, M., & Lutjens J. 2016. Design Thinking in Policymaking Processes: Opportunities and Challenges. *Australian Journal of Public Administration*, 75(3), 391-402.
- Muhyidin, M. A., et all. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.
- Munthe, R. D., et all. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688.
- Pradita., W. Taufiq., & Fariha E. Naufalina. 2022. Perancangan Aplikasi “Gerejanta” sebagai Media Berbagi Informasi dan Pendukung Kegiatan Beribadah pada GBKP Rambung Merah Pematangsiantar. *e-Proceeding of Art & Design*: 8(5): 2724-2743.
- Putra, D. P., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Aplikasi Mobile sebagai Media Informasi UKM Warga Asih Kabupaten Bandung Barat. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(2), 751-763.
- Ramadhan. G. P., Nugraha, N. D., & Kusuma P. (2022). Aplikasi Syarat Kecakapan Umum Digital sebagai Upaya Modernisasi Gerakan Pramuka. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 2433-2453.

- S. Milana, N. Novian Denny, & A. Diani. 2021. Perancangan User Interface Mobile Mengenai Pengetahuan Gizi dan Makanan Sehat Bagi Mahasiswa. *e-Proceeding of Art & Design*: 8(6): 3394-3400.
- Tirta Dharma, E., et all. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antarmuka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni dan Reka Rancang*, 1(1), 181-207.
- Untarni, F. A., & Rahman, Y. (2016). Perancangan Kampanye Sosial Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui BAPUSIPDA di Kota Bandung. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 1(2), 134-145.
- Wiryanawan, M. B. 2011. User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Humaniora*, 2(2), 1158-1166.
- Yasin, A., & MZ Yumarlin. (2016). Evaluasi Web UJB Menggunakan Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 4(1), 79-84.
- Zen, C. E., et all. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Senamika: Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 3(1), 17-26.

Internet

- Abdul, Yusuf. 2022. Kuesioner Penelitian Adalah: Jenis, Isi dan Cara Membuat yang Benar. <https://deepublishstore.com/blog/kuesioner-penelitian/#1> Kuesioner terbuka. [Diakses pada 26 Juni 2023, 16.30 WIB]
- Abdul, Yusuf. 2023. Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan, Sumber dan Metode. <https://deepublishstore.com/blog/studi-pustaka/>. [Diakses 15 Februari 2023, 13.28]
- Adani, M. R. 2020. Pentingnya Desain UI/UX Dalam Mengembangkan Aplikasi Berbasis Mobile. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/desain-ui-ux>. [Diakses pada 25 April 2023, 14.40 WIB]
- Alshami, Ammar. 2021. Aggregation Model: Why Aggregation in Agribusiness?. <https://agfuse.com/article/aggregation-in-agribusiness>. [Diakses pada 15 Februari 2023, 13.28 WIB]
- Antara News. 2022. CIPS: Sektor Pertanian Perlu Segera Adopsi Teknologi Digital. <https://www.antaraneews.com/berita/2763769/cips-sektor-pertanian-perlu-segera-adopsi-teknologi-digital>. [Diakses pada 15 Februari 2023, 13.56 WIB]

- Badan Pusat Statistik Kota Tasikmalaya. 2023. Kota Tasikmalaya Dalam Angka 2023. <https://tasikmalayakota.bps.go.id/publication/2023/02/28/82a24d3d7538dd9e3f062f89/kota-tasikmalaya-dalam-angka-2023.html>. [Diakses pada 17 Februari 2023]
- Dam, Rikke Friis. 2022. The Five Stages in The Design Thinking Process. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>. [Diakses pada 25 April 2023, 12.40 WIB]
- D-School. 2022. Resources: Get Started With Design Thinking. <https://dschool.stanford.edu/resources/getting-started-with-design-thinking>. [Diakses pada 25 April 2023, 13.50 WIB]
- Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan Kota Tasikmalaya. <https://dkp3.tasikmalayakota.go.id/>. [Diakses pada 17 Februari 2023]
- Dwinawan. 2019. Tentang Grid Pada UI Design Bagian Pertama (Intro). <https://medium.com/paperpillar/tentang-grid-pada-ui-design-bagian-1-intro-932bb923e311>. [Diakses pada 15 Februari 2023, 13.28 WIB]
- Fajri, D. L. 2022. Studi Pustaka Adalah Referensi Penelitian, Ini Penjelasan Lengkapnya. <https://katadata.co.id/agung/berita/62e773e3da762/studi-pustaka-adalah-referensi-penelitian-ini-penjelasan-lengkapnya>. [Diakses pada 15 Februari 2023, 14.28 WIB]
- Fakultas Pertanian Universitas Lampung. 2022. Literasi Digital Petani di Era Revolusi Industri 4.0. <https://fp.unila.ac.id/literasi-digital-petani-di-era-revolusi-industri-4-0/>. [Diakses pada 27 Maret 2023, 09.56 WIB]
- Gibbons, S. 2018. Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>. [Diakses pada 25 April 2023]
- Hadhazy, Adam. 2013. Why Do We Remember Faces But Not Names?. <https://www.sciencefriday.com/articles/why-do-we-remember-faces-but-not-names/>. [Diakses pada 25 April 2023, 11.50 WIB]
- Herlandi, Bambang. 2020. Elemen Dasar dalam Desain Grafis. <https://bambangherlandi.web.id/elemen-dasar-dalam-desain-grafis/>. [Diakses pada 15 Februari 2023, 08.35 WIB]
- Jurnal Entrepreneur. 2023. Pahami Analisis SWOT Perusahaan, Simak Contoh Ini!. <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-manfaat-faktor-yang-memengaruhi-dan-contoh-analisis-swot/>. [Diakses pada 17 Februari 2023, 15.17 WIB]
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI. 2022. Kembangkan Ketangguhan Sektor Pertanian, Indonesia Raih Penghargaan dari International Rice Research Institute. <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/4443/kembangkan-ketangguhan-sektor->

- [pertanian-indonesia-raih-penghargaan-dari-international-rice-research-institute](#).
[Diakses pada 15 Februari 2023, 12.32 WIB]
- Mutiara, Amira. 2019. Design Thinking Everyday Life. <https://medium.com/mytake/design-thinking-for-everyday-life-c19f52352c0f>. [Diakses pada 25 April 2023, 10.15 WIB]
- Nugroho, Sarwo. 2022. Konsep Dasar Desain Grafis. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Konsep-Dasar-Desain-Grafis/e37a48cf1f5105f9d44f6f54baf6195ce9be8e14>. [Diakses 15 Februari 2023, 08.55 WIB]
- Open Data Kota Tasikmalaya. 2023. Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan. <https://data.tasikmalayakota.go.id/dinas-ketahanan-pangan-pertanian-dan-perikanan/>.
- Opus Web Design, Online Design Teacher. 2016. Principles of Design. https://www.onlinedesignteacher.com/2015/11/design-principles_69.html. [Diakses pada 15 Februari 2023, 11.35 WIB]
- Salma. 2023. Metode Penelitian Kualitatif. <https://penerbitdeepublish.com/metode-penelitian-kualitatif/>. [Diakses pada 12 Februari 2023, 07.35 WIB]
- System Concept. 2023. Design Thinking: Ideate. <https://www.system-concepts.com/insights/design-thinking-ideate/>. [Diakses pada 25 April 2023]
- S. Hasna. 2018. Analisis Komponen GUI: Button. <https://medium.com/@rafiqahsns/analisis-komponen-gui-button-ac6e183b271f>. [Diakses pada 13 Februari 2023, 17.05 WIB]
- UX Courses. 2021. The 7 Factors That Influence User Experience. <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>. [Diakses pada 25 April 2023, 11.20 WIB]
- Yesternight. 2021. Desain Grafis: Pengertian, Unsur, Prinsip & Macam-Macam Jenisnya. <https://yesternight.id/edukasi/desain-grafis-pengertian-unsur-prinsip-macam-macam-jenisnya/>. [Diakses pada 11 Februari 2023, 07.55 WIB]
- Yogatama, B. K. 2021. Pemasaran Produk Pertanian Secara Digital Perlu Dioptimalkan. <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2021/10/27/pemasaran-produk-pertanian-secara-digital-perlu-dioptimalkan>. [Diakses pada 17 Februari 2023]
- Yu, Carolyn. 2021. Design Critique with Jesse James Garrett's 5 Elements of UX. <https://medium.com/@carolyn-yu/design-critique-with-jesse-james-garretts-5-elements-of-ux-a-case-of-cambly-website-335308222642>. [Diakses 25 April 2023]

Buku

Darmalaksana, W. 2020. Metode Design Thinking: Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Jati: Bandung.

Eva, Y. 2020. Suatu Pengantar: Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV. Deepublish: Sleman.

Putra, R. W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Penerbit Andi: Yogyakarta.

S., Lia Anggraini, & Nathalia K. 2021. Desain Komunikasi Visual; Panduan Untuk Pemula. Penerbit Nuansa Cendekia: Bandung.