

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “TANAMAN CABAI DAN MANFAATNYA | Dinas Lingkungan Hidup.” Diakses: 4 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: [https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/16\\_tanaman-cabai-dan-manfaatnya](https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/16_tanaman-cabai-dan-manfaatnya)
- [2] “Produksi Cabai Merah Meningkat 96 Ribu Ton pada 2021 | Databoks.” Diakses: 4 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/26/produksi-cabai-merah-meningkat-96-ribu-ton-pada-2021>
- [3] “*Design Thinking*: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.” School of Information Systems. Diakses: 21 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- [4] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, dan S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, hlm. 45–55, Jun 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [5] L. F. Syam, S. Suharno, dan N. Kusnadi, “Keragaan Kelembagaan Pasar Lelang dalam Pemasaran Produk Pertanian,” *J. Agribisnis Indones.*, vol. 11, no. 1, hlm. 122–135, Jun 2023, doi: 10.29244/jai.2023.11.1.122-135.
- [6] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book, 2020.
- [7] A. M. Lukman dan D. Aryanto, “APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID,” *EVOLUSI J. Sains Dan Manaj.*, vol. 7, no. 2, Okt 2019, doi: 10.31294/evolusi.v7i2.6402.
- [8] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INfORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” *J. Digit Digit. Inf. Technol.*, vol. 10, no. 2, Art. no. 2, Des 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [9] A. Voutama dan E. Novalia, “Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas,” *J. Tekno Kompak*, vol. 15, no. 1, hlm. 104, Feb 2021, doi: 10.33365/jtk.v15i1.920.
- [10] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, dan N. Setiani, “Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan *Design Thinking*,” *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf. SNATI*, Agu 2017, Diakses: 7 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/8457>
- [11] M. A. S. Oleh, “PENERAPAN METODE *Design Thinking* UNTUK PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN PENANGANAN BARANG BUKTI DIGITAL (STUDI KASUS: DATA MULTIMEDIA)”.
- [12] “Czytelnia - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji.” Diakses: 23 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.frse.org.pl/czytelnia/evaluation-in-educational-practice>

- [13] admin mg, "Pengertian *User Flow*, Perbedaan, dan Contohnya," Sampoerna University. Diakses: 26 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-user-flow-perbedaan-dan-contohnya/>
- [14] M. Fathasyah, "FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH 2023 M / 1445 H," *Hum. CENTERED Des.*
- [15] A. Sidik, "Penggunaan System *usability* Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, hlm. 83, Apr 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.

