

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, T. 2020. *Pengertian dan Langkah-langkah Dalam Design Thinking*. [www.logique.co.id/blog/2020/04/27/apa-itu-design-thinking/](http://www.logique.co.id/blog/2020/04/27/apa-itu-design-thinking/). diakses pada 16 Januari 2022
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, Shilka Dina Anwariya. 2021. *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya*. Jurnal Buana Pengabdian Vol. 3 No 1
- Kania Sabariah, Mira. 2011. *Implikasi Performansi Profile Pengguna Terhadap Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak*. Majalah Ilmiah UNIKOM, Volume. ISSN 1411-9374
- Suryaningsih, S. et al. 2020. *Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain*, Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(2), pp. 20– 29. Doi 10.29408/edumatic.v4i2.2402.
- Waryanto. 2018. *Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya*. [www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/](http://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/) . diakses pada 16 Januari 2022.
- Yulius, Y. 2016. *Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan*. Jurnal Seni Desain dan Budaya Volume 1 No.2, 42-47.