

DAFTAR PUSTAKA

- Anjumi Kholifatu Rahmatika, F. P. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Html Dan Css Dengan Konsep Gamification Berbasis Web. *Http://J- Ptiik.Ub.Ac.Id Vol. 4, No. 8, Agustus 2020*, 1-9.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padang Panjang. *Ojs.Unm.Ac.Id*.
- Rully Pramudita, R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian Vol. 3 No 1*.
- Yuliana Erma Kristanti, R. Q. (2021). Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit. *Jurnal.Umj.Ac.Id*, 3-17.
- Hidayat, A. N. (2015). Belajar Html Kelas Ringkas. *Bisakimia*. Joko Triyono, P. H. (2018). Konsep Membangun Aplikasi Front End Berbasis Web Appml (Application Modeling Language). *Unmuh Jember*.