

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriantantri, E., Indriani, S., & Munasih, M. 2024. Pemanfaatan Pembukuan Elektronik Untuk Pengusaha Kue. *Jurnal Mnemonic*, 7(2), 286–291. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v7i2.11791>
- Guo, F. 2012. *Not Just Usability - The Four Element of User Experience. UX Strategized*.
- Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, & Roni Yunis. 2024. Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104–111. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i3.3047>
- Ma'rifah, S., Masruri, A., & Sari, K. P. 2023. Identifikasi Konsep User Experience pada Layanan Website Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Menggunakan Metode Frank Y. Guo. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 56–62. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3.69>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. 2020. Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Novita, R., Nazli, R., Amrizal, & Khomarudin, A. N. 2023. Analisis User Interface dan User Experience Website <https://www.politanipyk.ac.id> Berdasarkan Eight Golden Rules. *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, 9(2), 01–11. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1000>
- Pamungkas, F. T. 2023. Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma. *JPIN: Jurnal Pendidik Indonesia*, 6(1), 165–183. <https://doi.org/10.47165/jpin.v6i1.497>
- Prabowo, D. P., Yanuarsari, D. H., & Pramunendar, R. A. 2020. Persepsi User Experience Terhadap Aplikasi Pesan Antar Makanan Online (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Madhang.id). *Jurnal Informatika Upgris*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i1.5784>

- Putri, L. D. 2022. Evaluasi User Interface Web Commerce Menggunakan Aturan Eight Golden Rules. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 5(2), 94. <https://doi.org/10.20961/ijai.v5i2.41935>
- Rifqi, H. K., & Solicitor Costa Rica El Chidtian, A. 2023. Analisis Desain User Interface pada Situs Web dan Aplikasi Vidio. *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 98–108. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1129>
- 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*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>