

## DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, B., & M.Romzi. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya* Vol. 05, No. (1), Juni (2022) Hal. 1-7, 1-7.
- Manullang, A. H., Aritonang, M., & Purba, M. J. (2021). SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR NUMBER ONE MEDAN BERBASIS WEB. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.46880/tamika.Vol1No1.pp44-49>
- M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., 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/jurnalbuan.apengabdian.v3i1.1542>
- Stevens, E. (2023, Oktober 25). What is a problem statement in UX and how do you write one? UX Design Institute. <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/problem-statement-in-uxexamples/>
- Susanti, N., & Rahayu, D. (2020). Pengaruh Desain Antarmuka pada Kepuasan Pengguna Aplikasi Mobile Banking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 3(2), 45–55.