

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyah, A. S., Sarno, R., Hidayati, S. C., Anggraini, R. N. E., Sungkono, K. R., & Munif, A. (2024). Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya. *Sewagati*, 8(4), 1931–1942. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1216>
- Alda, M., Daulay, N. A., Khoiriah, E., & Berutu, M. P. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sumatera Bus Berbasis Android Menggunakan Figma. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 116–126. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i1.3281>
- Farta Wijaya, R., & Wahyuni, S. (n.d.). *Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall*.
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (n.d.). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.
- Syidik, M., Arif, A., Satrya, F., Kusuma, F., & Fajri, H. (2025). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PADA APLIKASI TIAS DOSEN BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 9, Issue 1).