

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M.N.M. *dkk.* (2022) “Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism,” *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), hal. 43–52.
- Bagastia, I.G. *dkk.* (2023) “Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Buleleng Berbasis Website.”
- Burhanuddin, I. (2024) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Flowchart,” 13(001), hal. 479–488.
- Cahyaningtyas, C. *dkk.* (2021) “Analisis Sentimen Pada Rating Aplikasi Shopee Menggunakan Metode Decision Tree Berbasis SMOTE,” *Aiti*, 18(2), hal. 173–184. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24246/aiti.v18i2.173-184>.
- Faridha, S. *dkk.* (2024) “Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan : Systematic Literature Review,” 7(1). Tersedia pada: <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>.
- Rachman, A. *dkk.* (2024) “PERANCANGAN UI / UX APLIKASI INTEGRASI TEKNOLOGI FINANSIAL " FIHUB " MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN,” 12(1).
- Rahmadan, M. (2024) “1 , 1 * 1,” 3(1), hal. 1–9.
- Rifaldi, R.D. *dkk.* (2024) “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE PENJUALAN SOUVENIR DAN AKSESORIS PADA RUMAH SOUVENIR,” 8(5), hal. 9811–9818.
- Rosiana, P.S. *dkk.* (2023) “PERANCANGAN UI / UX SISTEM PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING,” 11(3), hal. 246–253.
- Sains, J. *dkk.* (2024) “Rancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Dengan

Metode Prototype.”

Sudjiran, S. *dkk.* (2023) “Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software,” *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(1), hal. 74. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1090>.

Wardhanie, A. dan Lebdaningrum, K. (2023) “Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo,” *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(3), hal. 165–174. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1536>.

Yasmin, A. dan Voutama, A. (2024) “PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI STAYZY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 8(3), hal. 2756–2763.