

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M.N.M. *dkk.* (2022) “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), hal. 43–52. Tersedia pada: <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.
- Ayu, I. *dkk.* (2023) “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA,” 4(2), hal. 256–265.
- Choirunisa, W. *dkk.* (2025) “Perancangan Aplikasi Carpooling Pada Pt . Bank Rakyat Indonesia (Bri) (Studi Kasus : Pt . Indo Trans Teknologi (Transtrack), Bandung),” 3(1), hal. 6–16.
- Jamilah, J.S. dan Padmasari, A.C. (2022) “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE,” 9(April).
- Leli Safitri *dkk.* (2024) “Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 2(2), hal. 40–53. Tersedia pada: <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i2.1845>.
- M Iqbal Mustofa *dkk.* (2024) “Perancangan Mobile App Food Oder Master Seafood,” *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi dan Komputer*, 3(1), hal. 41–50. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30599/2njdv32>.
- Mario, F. *dkk.* (2022) “PEMODELAN WEBSITE BERDASARKAN VISI LINGKUP DAN LAPORAN: STUDI KASUS WEBSITE DANA PENSIUN BPD NTT Website Modelling Based on Scope Vision Report : Case Study Website Dana Pensiun BPD NTT,” 5(1), hal. 46–58.
- Ngurah, R.W. (2021) “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), hal. 17–31. Tersedia pada: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>.
- P.B., S.N. *dkk.* (2021) “Pengembangan ‘Jurnal Proses Desain’ sebagai Media Pembelajaran Perancangan Desain,” *Jurnal Desain*, 9(1), hal. 131. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10690>.
- Penelitian, T. *dkk.* (2024) “Abstraksi Pendahuluan,” 6(1).
- Rosyid, M.A. *dkk.* (2021) “Perancangan identitas perusahaan dalam bentuk stationery desain di rumah kreasi grafika,” 14(1), hal. 48–57.
- Syachroni, W. dan Mulyanto, A. (2022) “PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI TPU DESA KARANG SETIA BERBASIS WEB,” 7(2), hal. 63–66.
- Syahrani, G.S. dan Sulastri, W. (2024) “Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan

Rancaekek Menggunakan Tools Figma,” *Journal of Information Technology*, 4(2), hal. 250–260. Tersedia pada: <https://doi.org/10.46229/jifotech.v4i2.922>.

Syahputra, F. dkk. (2024) “Meta Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Dasar-Dasar Pemrograman Berbasis Desktop,” *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), hal. 198–209. Tersedia pada: <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.3966>.

Thoyyib, M.B. dan Zulfikar, D.H. (2023) “Desain UI / UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains,” 1(1), hal. 232–241.

Vetdri, A.A. dkk. (2023) “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop pada SMK Muhammadiyah 1 Padang,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), hal. 2446–2457.

Yogatura, M.A. dan Voutama, A. (2024) “Perancangan Ui/Ux Untuk Platform E-Learning Kelas Fotografi Dan Videografi Berbasis Web Menggunakan Figma,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), hal. 2735–2742. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9552>.