

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- Putri, R. E., Yusman, Y., & Pratama, Y. W. (2022). UI/UX design of early childhood learning applications using Figma: Perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran anak usia dini menggunakan Figma. *SYSTEMATICS*, 4(3), 525-533.
- Almeyda, H. P., & Prasetyo, M. A. W. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Bengkel Pitcar Service menggunakan Prototype Method. In *Proceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media* (Vol. 4, No. 1, pp. 1057-1069).
- Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. *Jommit: Jurnal Multi Media Dan It*, 7(1), 048-057.
- Assidiq, M. R., & Bahri, S. (2022). Analisis Usability Fitur Rating pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode System Usability Scale. *JTRISTE*, 9(2), 12-21.
- Hidayat, A. F. I., Dellia, P., Suprihatin, R., Maharani, G. F., Anam, M. S., & Haikal, F. (2025). PERANCANGAN UI/UX E-LEARNING "LEARNIFY" UNTUK SISWA SMKN 3 BANGKALAN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6957-6963.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). Perancangan user interface/user experience (ui/ux) website helpmeong untuk shelter menggunakan metode goal-directed design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096-1109.
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1-10.
- Rizkita, A., Angin, J. P., & Pribadi, O. (2025). IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPING DALAM PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA MEDIA DIGITAL TERANG KITA. *Jurnal TIMES*, 14(1), 118-124.