

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, W. P., Wolor, C. W., & Marsofiyati. (2023). Analisis Penerapan Sistem Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada Kantin Baru Universitas Negeri Jakarta. *SANTRI : Jurnal Ekonomi dan Keuangan Islam*, 1(5), 58–71.
- Dharmaputra, E. F. Y. G. S., Primasari, C. H., Sidhi, T. A. P., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan *Metaverse Virtual Reality* menggunakan *User Centered Design* (UCD). *Jurnal Informatika dan Komputer*, 7(1), 137–146.
- Firdaus, Suryani, E., & Fitaloka, K. (2026). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Figma Sebagai Alat Desain UI / UX Untuk Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 5(01), 534–545.
- Gunawan, M. W., Intan, Nurhasanah, S., & Rudiansyah. (2025). Tren Penggunaan QRIS Di Kalimantan Barat. *Jurnal Transformasi Ekonomi dan Inovasi Keuangan*, 9(3).
- Kurniasari, E., Reyhandera, R. N., Oktaviani, & Kembaren, S. B. (2025). Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma. *Jurnal Minfo Polgan*, 13, 2212–2221.
- Prasetyo, S. M., & Ariestia, F. A. (2023). Mengenal *User Interface* dan *User Experience* dalam Dunia Desain dan Teknologi. 2(10), 2671–2679.