

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Kurnianto, J. Informatika, F. T. Industri, E. Gustris, and W. Jurusan Informatika, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung,” *Automata*, vol. 3, no. 2, pp. 1–69, 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uir.ac.id/handle/123456789/42600>
- [2] D. Kelley and T. Brown, “An introduction to Design Thinking,” *Inst. Des. Stanford*, p. 6, 2018, [Online]. Available: <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- [3] F. Azzahra, “Eksplorasi Figma sebagai Perangkat untuk Perancangan UI/UX pada Aplikasi Tiktokshop,” 2023, [Online]. Available: <https://dspace.uir.ac.id/handle/123456789/46267%0Ahttps://dspace.uir.ac.id/bitstream/handle/123456789/46267/17523217.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [4] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [5] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, “Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.