

DAFTAR PUSAKA

- Agitha, N. (2023). User Requirement Analysis dalam penerapan metode User Centered Design sebagai pendukung kebutuhan UI/UX dalam aplikasi NTB Mall. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.29303/jcosine.v7i2.576>
- Kurniati, K. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>
- Normah, & Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi Pendistribution Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamilenyumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33–38.
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>