

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian et al, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya.” *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol.3, No.1, pp 149-154, 2021, doi 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542
- [2] Angela , Laurentina dan Erandaru, “Studi Perbandingan Teori Dan Praktek Proses Perancangan UI/UX di ARYANNA,” *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia*.
- [3] D. Afit Muhammad Lukman, “Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Evolusi*, Vol.7, No.2, pp 58- 65, 2019.
- [4] Y. Syahrul, “Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru STMIK Palcometch dan Politeknik Palcomtech,” *Jurnal Bahasa Rupa*, Vol.2, No.2, pp 109-117, 2019.
- [5] A.Maniek, A.Triayudi, A.Rubhasy, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya,” *JIPi(Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, Vol.6, No.2, pp 267-276, 2021.
- [6] S. Soedewi, A. Mustikawan, W. Swasty, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci,” *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, Vol.10, No.2, pp 79-96,2022.