

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [2] A. R. Setiadi, "Perancangan UI / UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor".
- [3] I. G. T. Suryawan, I. G. A. A. Satyawati, I. W. A. Purnama, and I. M. D. P. Arsana, "Evaluasi Dan Redesign Website Menggunakan System Usability Scale Dan Automated Software Testing," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 11, no. 1, pp. 18–28, 2022, doi: 10.23887/jstundiksha.v11i1.40785.
- [4] Herfandi, Yuliadi, M. Taufan Asri Zaen, F. Hamdani, and A. Maulya Safira, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX," *Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 337–344-337–344, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1716.
- [5] M. Azmi, A. Putra Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 2548–964, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>