

REFERENSI

- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- Prabowo, D. P., Senoprabowo, A., Muslih, M., Khamadi, K., & Rismansa, A. T. (2023). DESAIN INFOGRAFIS TENTANG PEKERJAAN TERKAIT UI DAN UX. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 8(1), 88-96.
- Sianturi, R. A., Sinaga, A. M., Pratama, Y., Simatupang, H., Panjaitan, J., & Sihotang, S. (2021). PERANCANGAN PENGUJIAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL APLIKASI SIAPPARA DI KABUPATEN HUMBANG HASUNDUTAN. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 9(2), 133-141.
- Chandranegoro, A., Zaman, B., & Bahri, S. (2023). REDESAIN UI DAN UX UNTUK MENGOTIMALKAN PENGGUNAAN APLIKASI JOYGIFT. *KHARISMA Tech*, 18(1), 70-83.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.