

DAFTAR PUSTAKA

Rhiziqo Adjie S, Kampus Merdeka Studi Independen Diakses pada tanggal 10 Juli 2024, <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/activity/active/8053688>.

Rhiziqo Adjie S, STECHOQ TRAINING CENTER, Diakses pada tanggal 11 Juli 2024, <https://academy.stechoq.com/>. Swarnadwitya, A. (2020). Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. Diakses pada tanggal 12 Juli 2024, <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/designthinkingpengertian-tahapandancontoh-penerapannya/>.

Andara Rose (2022). Diakses pada tanggal 12 Juli 2024, <https://dailysocial.id/post/empathize-design-thinking-adalah>.

Apa itu Figma? Pengertian dan contoh 2024. diakses pada tanggal 13 Juli 2024, <https://revou.co/kosakata/figma>.

Ksbadmin. (2023). Apa itu User Persona? Bagaimana Cara Buatnya, Diakses pada tanggal 13 Juli 2024, <https://kwikkianjie.ac.id/home/2023/08/07/apaituuser-persona-bagaimanacara-buatnya/>.

Adani, M. R. (2023). Apa itu Prototype? Ini Pengertian, Manfaat, dan Contohnya, Diakses pada tanggal 13 Juli 2024, <https://sekawanstudio.com/blog/prototypeadalah/>.

Azzahidah, S. (2023). User Flow: Pengertian, Fungsi, Contoh, dan Cara Membuatnya. Diakses pada tanggal 13 Juli 2024, <https://sekawanstudio.com/blog/user-flow/>.

Mg, A. (2024). Pengertian Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips Penyusunan. Diakses pada tanggal 13 Juli 2024, <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>.

Wardana, R. S. (2022). Color Palette : Apa Itu, Fungsi, Tips dan Toolsnya,
Diakses pada tanggal 13 Juli 2024,
https://vocasid.id/blog/colorpaletteadalah/#google_vignette.

Rizieq, M. T. (2022). Mengenal FigJam, Diakses pada tanggal 13 Juli 2024,
<https://sis.binus.ac.id/2022/04/21/mengenal-figjam/>.

Hafidz, R. A. (2023). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Controlling Magang
Untuk Instansi Pendidikan Di Seven Inc. *Laporan Praktik Magang*, 13-53.

Arifin, S. T. (2022). Perancangan UI/UX Pada Website Laboratorium Energy
Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu Vol. 8 No. 2 2022*,
8, 72-28.

