

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih, S. H. (2011). Multi Faktor Kualitas Website. *Jurnal Gaung Informatika*, 4(1).
- Apriyanti, W., Syahlanisyiam, M., Anggraini, Y., Gunawan, S., Arinanto, R. T., Fauzan, R. A., & Suban, N. T. (2022). Sosialisasi Penggunaan Internet yang Sehat Bagi Anak-Anak di Yayasan Domyadhu. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(1), 13–17.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pembelajaran Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA). *TeIKa*, 13(01), 53–68.
- Djamaluddin, D. A., Ag, S., Sos, S., & Wardana, D. (2019). *4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Elisabeth, N., Yulika, F., & Waspada, A. E. B. (2018). Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 188–195. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1683>
- Hapsari, P. F., Sagirani, T., & Lemantara, J. (2021). Perancangan Prototype Layanan Pada Pusat Kesehatan Masyarakat Menggunakan Metode Double Diamond. *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 5, 300–306.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design Pada Wirefram Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Hidayat, H. (2020). Simbolisasi Warna dalam Al-Quran. *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 5(1), 36–50. <https://doi.org/10.24090/maghza.v5i1.3638>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9(1).
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal*

- Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.  
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Sidh, R. (2013). Peranan Brainware dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Computech & Bisnis*, 7(1), 19–29.
- Sudiharto, D. W., Astari, H. V. D., Nuha, H. H., Jadied, E. M., Telekomunikasi, J., & Buahbatu, T. (2022). Pemilihan Desain Landing Page dari limpapehhandmade.net Menggunakan A/B Testing. *Jurnal Pemanfaatan Teknologi untuk Masyarakat: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Syani, M., & Werstantia, N. (2020). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1(2).  
<https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i2.22>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78.  
<https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Wirdiani, K. A., & Purnawan, K. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 113.  
<https://doi.org/10.24843/JIM.2019.v07.i02.p03>
- Zaelani, I. R. (2019). Peningkatan Daya Saing UMKM Indonesia: Tantangan dan Peluang Pengembangan IPTEK. *Jurnal Transborders*, 3(1), 15.