

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, A.; Lathifah, A.; & Kurnia, U.I. 2024. Efektivitas penggunaan Figma sebagai alat prototyping dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. *J-Diteksi (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3:40-45.
- Al-Faruq, M.N.M.; Nur'aini, S.; & Aufan, M.H. 2022. Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4:43-52.
- Dhaniswara, A.A.; Azzahra, H.; Diana, M.D.; Rohmaniyah, Z.A.; Febrina, I.H.; & Alit, R. 2023. Perancangan ulang desain website responsive PT. PPI menggunakan Figma. *Jurnal Ilmu Teknik*, 1:69-78.
- Firdaus, M.; & Bakti, I. 2024. Perancangan dan pembuatan desain UI/UX aplikasi SIMPORA dengan Figma. *Jurnal Ilmiah Teknologi & Informasi (JUTECH)*, 1:1-10.
- Heryanti, A.P.; Ahmad, M.A.; Hidayati, N.A.; Safitri, R.; Pradani, W.; Haryadi, D.; & Supriyanto, A. 2023. Pengenalan dan pelatihan Figma untuk pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental. Di dalam: *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pemberdayaan Masyarakat Ke-4*. Jakarta, 15–16 Nov 2023. Jakarta: Penyelenggara. Hlm 1-10.
- Jati, S.J.P.; & Hasbi, I. 2024. Implementasi Figma dalam pengembangan prototipe situs usaha rintisan Nominus. *E-Proceeding of Management*, 11:3604-3610.
- Jemari, J.; Febriyani, F.; Ananda, S.F.; Natania, T.A.; & Willyansah, W. 2025. Analisis metode perancangan prototipe untuk aplikasi pembelajaran menggunakan Figma. *Jurnal Data Sains dan Teknologi Informasi*, 2:1-10.
- Lutfiyani, A.; Sumantri, R.J.; & Anggoro, T. 2024. User interface design techniques with wireframing for online library website layout design using Figma. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 6:1-10.
- Maulana, H.; & Kartikasari, R.D. 2023. Analisis efisiensi penggunaan Figma dalam desain antarmuka pengguna bagi mahasiswa. *Jurnal Informatika*, 8:1-5.
- Syarif, M.; & Risdiansyah, D. 2024. Pemanfaatan metode prototype dalam perancangan sistem informasi penjualan berbasis website. *Teknik dan Informatika*, 8:1-10.
- Staiano, F. 2022. *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn Essential UX/UI Design Principles by Creating Interactive Prototypes for Mobile, Tablet, and Desktop*. Packt Publishing.

Sari, E. R. 2023. *Desain Prototype Produk*. Bahan Ajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Kelas XI, Fase F, Bab 4: Desain Prototype Produk. Indonesia.

Tuan, J. 2020. Leveraging Figma for prototyping, mockups and wireframes. *Client Guides: Design UI/UX*. Diakses 3 Agustus 2020.

Utomo, A.Y.S.; & Ryansyah, M. 2025. Perancangan UI/UX sistem informasi penggajian dengan metode user centered design di PT. Sigma Technology. *Journal of Accounting Information System*, 5:1-10.

Wardhanie, A.P.; & Lebdaningrum, K. 2022. Pengenalan aplikasi desain grafis Figma pada siswa-siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Yumary)*, 3:165–174.

Widiyantoro, M.F.; Ridwan, T.; Heryana, N.; Voutama, A.; & Siska. 2022. Perancangan UI/UX prototype aplikasi dompet digital menggunakan metode design thinking. *Jurnal Fasilkom*, 13:121-131.

Winardi, M.; Muawwal, A.; & Renny. 2024. Redesign UI/UX pada aplikasi BCA Mobile menggunakan metode Lean UX. *Jurnal KHARISMA Tech*, 19:153-167.