

## DAFTAR REFERENSI

- Anendya, A. (2022, Agustus 24). *Apa itu figma?* Retrieved from Dewaweb:  
<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/>
- Dharma, R. (2021, November 10). *Front End Adalah: Pengertian, Cara Kerja, dan Perbedaannya dengan Back.* Retrieved from Accurate:  
<https://accurate.id/teknologi/front-end-adalah/>
- Febriyanto, Y. (2023). Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah . *Journal of Information System Research (JOSH)*, 936-947.
- Frost, B. (2016). *Atomic Design*. Pennsylvania: Brad Frost.
- Labs, T. (n.d.). Retrieved from <https://tailwindcss.com/>
- Nawali, I. (2023). Pembuatan Sistem Aplikasi Berbasis. *Jurnal Strategi*, 2443-2229.
- Nioga, A. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale(SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1396-1402.
- Nurhadi, D. &. (2018). Pengertian Website. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 49-54.
- Puguh, A. (2022, Maret 4). *Apa itu HTML? Arti, Contoh dan Tutorial Untuk Pemula.* Retrieved from rumahweb: <https://blog.rumahweb.com/html-adalah/>
- Puguh, A. (2023, Februari 20). *Apa Itu CSS? Pengertian, Fungsi, hingga Contoh Scriptnya.* Retrieved from rumahweb: <https://blog.rumahweb.com/css-adalah/>
- Raschibtasofi, M. (2023). Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan WebsiteMenggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi(JMS)*, 343-353.
- Ratumurun. (2019). Perancangan Sistem Infromasi Akuntansi Permintaan Barang dari Gudang pada PT. Mauwasa Sejahtera Ambon. *Cita Ekonomika*, 42-54.
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce-Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher.
- Tung, K. (2018). *Developing a frontend application using ReactJS and Redux*. Leppävaara: Laurea University of Applied Sciences.