

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Susanti. (2021). Strategi Pengembangan Usaha Jasa Pada Barbershop By Ponco. *Jurnal Visi Manajemen*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.56910/jvm.v7i1.148>
- 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(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). *Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (t.t.). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (t.t.). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2).
- Kunci, K. (2022). *UI/UX Design Of Research Management Application And Community Service Using Figma App*. 5(1).
- Leko Pati, L., Erma Mertaningrum, N. L. P., & Kusumaningrat, C. I. M. (2023). Analisis Kualitas Pelayanan Pada Studio Barbershop. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 1–8. <https://doi.org/10.52318/jisip.2023.v37.1.1>

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nurmaharani, S. & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thingking Pada CV. Multi Ban Oto Servis Bekasi: Indonesia. *INFOTECH journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Rahayu, S. & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2018). Perancangan Aplikasi Barbershop Online. *Jurnal Algoritma*, 15(1), 29–36. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.15-1.29>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Ronny Julians, A., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Informatika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 20–27. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5826>
- Rosid, U. A. (2023). *Penerarapan Aplikasi Web Upload Download Menggunakan Php Pada Laboratorium Komputer LP3I Tasikmalaya. 1.*
- Santoso, M. F. (2022). *Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. 4(2).*

Saro, D. (2021). *Perancangan Media Promosi Berbasis Web Pada Rendi Barbershop*. 3(1).

Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Haris, R., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). *Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Contact Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0*. 1(6).

Yusuf, A. M., Gunawan, R., Priatna, A., & Pardian, R. A. (2023). *Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking*. 6.