

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Rochmawati, lwearup. com User Interface Analysis., 2019.
- [2] M. B. Wiryawan, User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual, *Humaniora* 2.2, 2011, pp. 1158-1166.
- [3] M. R. S. S. a. M. R. Ziveria, Pelatihan desain grafis menggunakan perangkat adobe photoshop untuk manipulasi foto bagi tim teknologi informasi ypu, *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1, 2020, pp. 1-11.
- [4] F. Y. T. U. a. I. A. Yulianto, Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 7.3, 2019.
- [5] A. a. B. A. P. Nugroho, Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang, *Jurnal Transformatika* 14.2, 2017.