



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya (2018). *Menjadi Seorang Designer*. Diakses pada tanggal 04 Februari 2019 : <https://www.logique.co.id/blog/2018/01/24/menjadi-seorang-ui-designer/>
- Aulia, Arie (2016). *Memulai Menjadi UI Designer*. Diakses pada tanggal 04 Februari 2019 : <https://medium.com/insightdesign/memulai-menjadi-ui-designer-bagian-1-33317e1d1b40>
- Boediman, Andi (2017). *Tips Dalam Membuat Desain Antar Muka*. Diakses pada tanggal 07 Februari 2019 : <https://idseducation.com/articles/tips-dalam-mendesain-user-interface-yang-mudah-digunakan/#/>
- Wikipedia (2019). *Antarmuka Pengguna* . Diakses pada tanggal 08 February 2019 : [https://id.wikipedia.org/wiki/Antarmuka\\_pengguna](https://id.wikipedia.org/wiki/Antarmuka_pengguna).

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA