

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. (2021). DEFINISI KONSEP PROFESI KEGURUAN. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 1-8.
- Bangun, B., Irmayani, D., Harahap, R. D., Anjar, A., & Hasibuan, L. R. (2024). Pelatihan Disain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop Pada Desa N-6. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1), 193-198. doi:10.56854/jphb.v2i1.163
- Hariyani, R., & Prasetio, T. (2021). Pemanfaatan perangkat lunak akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan bagi siswa SMK Muhammadiyah 9 Jakarta. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 107-115.
- Karsidi, R., Martono, T., & Partono. (2000). KKN dan Pemberdayaan Masyarakat.
- Paramban, C. A., & Hutapea, J. Y. (2022). PENGARUH WORK FROM HOME (WFH) TERHADAP KINERJA KARYAWAN. *INTELEKTIVA : JURNAL EKONOMI, SOSIAL DAN HUMANIORA*, 3(9), 30-40. Retrieved from <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/739>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154. doi:<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Riesna, D. M., Pujiyanto, D. E., Efendi, A. J., Nugroho, B. A., & Saputra, D. I. (2023). Identifikasi Platform dan Faktor Sukses dalam Manajemen Proyek Teknologi Informasi (Identification of Platforms and Success Factors in Information Technology Project Management). *Jurnal Teknologi Riset Terapan (Jatra)*, 1(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.35912/jatra.v1i1.1458>