

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853.
- Aziz, M. F., Harlili, & Satya, D. P. (2020). Designing Human-Computer Interaction for E-Learning using ISO 9241-210:2010 and Google Design Sprint. In *2020 7th International Conference on Advance Informatics: Concepts, Theory and Applications (ICAICTA)* (pp. 1-6). Tokoname, Japan. doi:10.1109/ICAICTA49861.2020.9429074.
- Brooke, J. (1995). Sus: a “quick and dirty” usability. *Usability evaluation in industry*, 189(3), 189-194.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis.
- Darmawan, A. K., Hamzah, M. A., Bakir, B., Walid, M., Anwari, A., & Santosa, I. (2021). Exploring Usability Dimension of Smart Regency Service with Indonesian Adaptation of The System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ). In *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)* (pp. 74-79). Banyuwangi, Indonesia: IEEE. doi: 10.1109/ICOMITEE53461.2021.9650086.
- Desiningrum, D. R. (2017). Psikologi anak berkebutuhan khusus.
- Fauziah, P. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Cerdas Belajar Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan (Studi Eksperimen Dengan Desain Single Subject Research Terhadap Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB C Cinta Asih). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 1(1).
- Febrika, F., Suarli, P. P., Oktadini, N. R., Meiriza, A., Sevtiyuni, P. E., Ruskan, E. L., & Kurniawan, D. (2023). Perancangan UI/UX Fitur Asrama Mahasiswa Berbasis Website dengan Pendekatan User Centered Design. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(3), 704-714.
- Frobenius, A. C. (2021). Perencanaan dan Evaluasi User Interface untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design dan QUIM Evaluation. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 135-143.
- Goel, G., Tanwar, P., & Sharma, S. (2022). UI-UX Design Using User Centred Design (UCD) Method. In *2022 International Conference on Computer Communication and Informatics (ICCCI)* (pp. 1-8). Coimbatore, India. doi:10.1109/ICCCI54379.2022.9740997.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hidayah, N., Zulfiandri, Rafiuddin, A., Durachman, Y., & Rustamaji, E. (2021). User Experience Design Analysis Using Lean UX Method. In *2021 9th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*. <https://doi.org/10.1109/citsm52892.2021.9588905>
- Hinderks, A., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2018). *User Experience Questionnaire*. Diakses pada 4 Oktober 2023, dari <https://www.ueq-online.org/>
- Insani, M. A., Gustalika, M. A., & Kresna, I. (2022). Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 626-635
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3224-3232.
- Khadijah, K. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System. KNOWLEDGE: *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2(4), 292-301.
- Kurniawan, R. D. B., Wijoyo, S. H., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5583-5591.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 6(6), 958-965.
- Mardhia, M. M., & Anggraini, E. D. (2019). Implement a Lean UX Model: Integrating Students' Academic Monitoring through a mobile app. In *2019 International Conference of Advanced Informatics: Concepts, Theory and Applications (ICAICTA)* (pp. 1-5). Yogyakarta, Indonesia. doi: 10.1109/ICAICTA.2019.8904323.
- Mayasari, R., & Irawan, A. S. Y. (2021). Penerapan Metode LEAN UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2), 392-405.
- Miranti, G. D., & Putra, I. D. A. D. (2017). Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).

- Nielsen, J., & Molich, R. (1994). Heuristic Evaluation of User Interfaces. *Nielsen Norman Group*. Diakses 1 September 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Pacheco, J., Garbatov, S., & Goulão, M. (2021). Improving Collaboration Efficiency Between UX/UI Designers and Developers in a Low-Code Platform. In *2021 ACM/IEEE International Conference on Model Driven Engineering Languages and Systems Companion (MODELS-C)*, pp. 138-147. Fukuoka, Japan. doi: 10.1109/MODELS-C53483.2021.00025.
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980-987.
- Puput, P., & Tjutju, S. (2018). Metode VAKT untuk pembelajaran membaca permulaan anak tunagrahita ringan. *JASSI ANAKKU*, 18(1), 25-31.
- Putri, G. V. H., AM, M. S., & Asim, A. (2018). Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Ortopedagogia*, 4(1), 48-51.
- Rahmana, A., & Al Irsyadi, F. Y. (2023). Perancangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Aplikasi Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Untuk Anak Tunagrahita Di Slb Negeri Sukoharjo (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rose, E. J., Macdonald, C. M., & Putnam, C. (2022, October). Teaching Design Systems: Towards a flexible and scalable model for the UX classroom. In *Proceedings of the 40th ACM International Conference on Design of Communication* (pp. 107-113).
- Sagirani, T., Septiawan, G. I., & Arifin, M. (2023). Pendekatan Double Diamond untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna pada Portal Akademik. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 10(2), 228-240.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 171-181.
- Schrepp, M., Thomaschewski, J., & Hinderks, A. (2017). Construction of a benchmark for the user experience questionnaire (UEQ).
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). In *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 145-148). Malang, Indonesia. doi: 10.1109/ICACSIS.2016.7872776.
- Wijaya, Y. H., Liliana, L., & Sari, L. E. (2021). Penerapan Desain User Experience Pada Aplikasi Penghitungan Matematika Bagi Anak Penyandang Tunagrahita di Quali International Surabaya. *Jurnal Infra*, 9(2), 192-198.

- Yanni, A., Kamala, I., Assingkily, M. S., & Rahmawati, R. (2020). Analisis kemampuan intelektual anak tunagrahita ringan di sd negeri demakijo 2. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 64-75.
- Zhang, T., Rau, P. L. P., Salvendy, G., & Zhou, J. (2012). Comparing Low and High-Fidelity Prototypes in Mobile Phone Evaluation. *International Journal of Technology Diffusion (IJTD)*, 3(4), 1-19.