

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. C. Dirna, "Pengaruh Suasana Lingkungan Sekolah terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SLB Negeri Banyuasin," *Salus Cult. J. Pembang. Mns. dan Kebud.*, vol. 2, no. 1, pp. 26–35, 2022, doi: 10.55480/saluscultura.v2i1.42.
- [2] Y. I. N, S. Alawiyah, R. Widiyanti, T. D. A, and A. A. M, "Sentence scramble game:," *Pelita*, vol. 9, no. 1, pp. 100–112, 2014.
- [3] L. Fatmawati, V. Yuli Erviana, and I. Maryani, "Pelatihan dan Pendampingan Guru," vol. 3, no. 1, pp. 94–104, 2019.
- [4] A. Z. Alwan, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu," *Joined J. (Journal Informatics Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.31331/joined.v3i1.1063.
- [5] S. Supiyandi, C. Rizal, and B. Fachri, "Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa," *Resolusi Rekayasa Tek. ...*, vol. 3, no. 3, pp. 211–216, 2022, [Online]. Available: <http://djournals.com/resolusi/article/view/611%0Ahttps://djournals.com/resolusi/article/download/611/396>
- [6] S. & M. Ulfa, "Bentuk Evaluasi Pembelajaran Anak Tunarungu Di Sekolah Dasar Inklusif," *Jassi Anakku*, vol. 19, no. 2, pp. 45–50, 2018.
- [7] T. Hernawati, "Pengembangan Kemampuan Berbahasa dan Berbicara Anak Tunarungu," *JASSI_anakku*, vol. 7, no. 1, pp. 101–110, 2007, [Online]. Available: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196302081987032-TATI_HERNAWATI/jurnal.pdf
- [8] J. Christine, "Jppaud," *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik. Anak Usia Dini (Jpppaud Fkip Untirta)*, vol. VOL. 3, pp. 2013–2015, 2016.
- [9] I. Hamidah, "Penerapan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Pada Siswa Tunarungu," *Jassi Anakku*, vol. 12, no. 1, pp. 1–10, 2013.
- [10] E. P. Hanifah, "Struktur Kalimat dalam Karangan Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017,"

2016.

- [11] S. A. Said, “Analisis Usabilitas Sistem Informasi Administrasi Sekolah-Terpadu (Siasat) Menggunakan Model Human Computer Interaction (HCI) Pada SMK Nasional Makassar,” *EPrints*, p. 10, 2016.
- [12] M. Z. Nabil, S. Aisyah, D. A. Mildy, E. B. Silitonga, and T. T. R. Hutapea, “Rancangan Desain Aplikasi Majalah Elektronik Bank Indonesia Sebagai Media Edukasi Perbankan di Indonesia,” *J. Bid. Penelit. Advert. dan Desain Graf.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–38, 2023.
- [13] D. Ratnaningsih and A. Rifai, “Perancangan Ui/Ux Design Aplikasi Penilaian E-Raport Dengan Metode Pendekatan Design Thinking,” *J. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 75–88, 2024, doi: 10.59407/jcsit.v1i2.559.
- [14] S. Supardianto and D. Mandasari, “Design and Development of a Mobile-Based Water Reminder Application on the iOS Platform,” *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 2, pp. 119–127, 2023, doi: 10.30871/jaic.v7i2.5339.
- [15] F. Saputra, N. Khaira, and R. Saputra, “Pengaruh User Interface dan Variasi Produk terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Literature),” *J. Komun. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–25, 2023, doi: 10.38035/jkis.v1i1.115.
- [16] A. Yunus, “Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design,” *J. user Interface*, vol. 1, p. 95, 2018, [Online]. Available: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIK OMSURABAYA.pdf>
- [17] S. R. Henim and R. P. Sari, “Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [18] K. H. Lim and N. Setiyawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.

- [19] A. P. Sitorus, N. F. Saragih, and M. Yohanna, “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Dana Desa Di Kabupaten Toba Samosir Dengan Metode User Centered Design (UCD) Berbasis Android,” *J. Ilm. Tek. Inform. METHOTIKA*, vol. 2, no. 2, pp. 58–69, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.fikom-methodist.net/index.php/methotika/article/view/69>
- [20] A. Anggoro and A. B. L. Mailangkay, “‘Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Tranformation’ Perbanas Institute-ONLINE MONITORING KUALITAS AIR (ONLIMO) DI BPPT MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN,” pp. 1–1, 2021, [Online]. Available: <https://id.techinasia.com/app->
- [21] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.697.
- [22] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [23] D. K. Deni and F. Y. Ferida, “Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta,” *J. Teknol. dan Manaj. Ind. Terap.*, vol. 2, no. I, pp. 41–52, 2023, doi: 10.55826/tmit.v2ii.57.
- [24] P. Dharmawan, N. Adha, and O. Saputri, “Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 757–769, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1220.
- [25] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, “Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS,” *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [26] T. F. Hasan, T. Wahyuningrum, and A. C. Wardhana, “Usability Testing pada M-Commerce Menggunakan Kuisisioner USE (Usefulness,

- Satisfaction, and Ease of Use) dan Performance Test (Studi Kasus: Tokopedia),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 4, p. 829, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022934753.
- [27] A. V. Vitianingsih, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- [28] F. S. Sulaeman and F. F. Rahman, “Game Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android,” *J. IKRAITH-INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, pp. 111–117, 2022.
- [29] Real Ananda Kristi, Prisa Marga Kusumantara, and Nur Cahyo Wibowo, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Penyewaan Florist Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilm. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 33–42, 2023, doi: 10.55606/juisik.v3i3.622.
- [30] Ruslim Henderson, Munir Abdul, and Surasa Hendra, “Analisis Dan Perancangan User Interface Pada Aplikasi Reparation Menggunakan Metode Goal Directed Design,” *J. KHARISMA Tech*, vol. 19, no. 1, pp. 99–113, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech>
- [31] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking,” *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 84–92, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- [32] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, “Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [33] ISO, “Ergonomic requirements for office work with visual display terminals. Part 11: Guidance on usability,” *ISO No 924111*, vol. 2008, no. February 9, p. 22, 1994.