

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nurfadhillah *et al.*, “ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA (DISKALKULIA) BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS,” *Jurnal Halaqah*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal>
- [2] U. Kiranti, D. F. Ramadhani, and A. Aulia, “Diskalkulia,” *Sinar Dunia : Jurnal Riset Sosial Humaniora & Ilmu Pendidikan*, vol. 2, pp. 1–10, 2023, doi: <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1121>.
- [3] S. Universitas and A. Dahlan, “Proseding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia 46 STRATEGI PEMBELAJARAN BAGI ANAK DISKALKULIA.”
- [4] U. Kiranti, D. Fi. Ramadhani, and A. Aulia, “Penerapan Metode Pembelajaran Bagi Anak Diskalkulia Pada Anak Usia Dini,” *Sinar Dunia : Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, vol. 2, pp. 1–10, Sep. 2023, doi: <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1121>.
- [5] R. N. Maulana, R. Sutjiadi, and E. M. Trianto, “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Berhitung Dengan Binatang Menggunakan Metode Prototyping,” *Teknika*, vol. 8, no. 1, pp. 59–67, Jun. 2019, doi: [10.34148/teknika.v8i1.154](https://doi.org/10.34148/teknika.v8i1.154).
- [6] A. Finandhita and G. Octaviana, “Interaction Design of Number Counting Operation Learning Media for Mildly Mentally Retarded Children,” *2023 International Conference on Informatics Engineering, Science & Technology (INCITEST)*, pp. 1–8, Oct. 2023, doi: [10.1109/INCITEST59455.2023.10397032](https://doi.org/10.1109/INCITEST59455.2023.10397032).
- [7] B. A. Pratama, U. Proboyekti, and K. Wijana, “Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas,”

- Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 33–43, Jul. 2021, doi: 10.21460/jutei.2020.41.192.
- [8] M. Ifan Nuriyana and E. Setia Budi, “RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemandu Wisata Kebun Binatang Menggunakan Metode User Centered Design,” *Media Online*, vol. 4, no. 1, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>
- [9] T. A. Armanda, A. S. Amin, and I. P. Wardhani, “Menu Dinamis pada Aplikasi Dalam Perspektif Human-Computer Interaction,” *PETIR*, vol. 15, no. 2, Nov. 2022, doi: 10.33322/petir.v15i2.1552.
- [10] M. I. Padli Nasution and S. Dewi Andriana, “Eight Golden Rules - Aplikasi Khusus Tunanetra Berbasis Mobile,” *MATICS*, vol. 8, pp. 1–6, Mar. 2016, doi: <https://doi.org/10.18860/mat.v8i1.3475>.
- [11] H. Naufal and A. G. Persada, “Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur.”
- [12] M. Umiga, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design,” *Jurnal Cakrawala Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, Dec. 2022, doi: 10.54066/jci.v2i2.242.
- [13] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” 2021.
- [14] N. S. Salmaniah Siregar, “BUKU METODE DAN TEKNIK WAWANCARA,” Medan, 2002.
- [15] W. A. Guspara, W. T. Satwikasanti, and L. Jian, “Hierarchical Task Analysis dalam pengembangan gagasan produk,” *Pengetahuan dan Perancangan Produk*, vol. 3, no. 4, pp. 133–140.

- [16] L. Hardiansyah and K. Iskandar, “Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu),” *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, vol. 01, no. 01, pp. 11–21, 2019.
- [17] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, Jun. 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [18] E. Tiyomadi Putra, “Penggunaan Metode User-Centered Design Pada Perbaikan Antarmuka Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Accessibility Pada Lansia,” *Software Engineering*, pp. 1–11, 2023.
- [19] “Qualitative Usability Testing - UNIKOM_MILZAN MALIK FITRIANA_BAB 2”.
- [20] “LANDASAN TEORI 2.1 Desain Interaksi.”
- [21] H. Rizki, K. Annafi, I. Aknuranda, and A. D. Herlambang, “Evaluasi Usability dan Penyusunan Rekomendasi Rancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Aplikasi Guru Surabaya (SIAGUS) pada SMP Negeri 13 Surabaya,” *Jurnal Pengembangan TIK*, vol. 5, no. 8, pp. 2548–964, Sep. 2021.
- [22] ISO 9241-11:2018(en), *ISO 9241-11 : Ergonomics of Human-System Interaction*, vol. 11, 1998. [Online]. Available: <https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/c4f936de-9ec3-4eae-91ee->
- [23] “Ergonomics of human-system interaction-Human-centred design for interactive systems Copyright International Organization for Standardization Provided by IHS under license with ISO Not for Resale No reproduction or networking permitted without license from IHS COPYRIGHT PROTECTED DOCUMENT from IHS,” 2010.
- [24] D. M. S. A. Anak Agung Ngurah Hary Susila, “Analisis System Usability Scale (SUS) Dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu Di Restroan Berbasis WEB,” *Jurnal Bidang Ilmu Komputer & TIK*, vol. 21, pp. 1–6, Apr. 2023, doi: <https://doi.org/10.34010/miu.v21i1.10683>.

- [25] J. Mantik, M. Mulyani, K. Rizky, and N. Wardani, "Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang," Online, 2022.
- [26] V. A. F. Moersahit and A. G. Persada, "Analysis of Website Usability of Provincial Governments in Indonesia with The Heuristic Evaluation Method," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 4, pp. 380–387, Jul. 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1794.
- [27] A. D. Liwang, J. Manajemen, F. Bisnis, and D. Ekonomika, "SURABAYA DENGAN MENGGUNAKAN NEW SEVEN TOOLS."
- [28] D. H. Erikson and A. M. Hidayat, "CONSUMER PROFILE ANALYSIS USING EMPATHY MAP AT PROVE FRAGRANCE STARTUP ANALISIS PROFIL KONSUMEN MENGGUNAKAN EMPATHY MAP PADA STARTUP PROVE FRAGRANCE," *COSTING : Journal of Economic, Bussiness and Accounting*, vol. 7, pp. 1–11, 2024.
- [29] U. Materi Benda dan Perubahan Sifatnya, K. Sabbihatul Mustaghfaroh, F. Nonggala Putra, and R. Sekar Ajeng Ananingtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Interactive learning media development with MDLC for subject material and change in nature," 2021.
- [30] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Online Informatika*, vol. 2, no. 2, p. 121, Jan. 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [31] F. A. Patricia and K. F. Zamzam, "DISKALKULIA (KESULITAN MATEMATIKA) BERDASARKAN GENDER PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA MALANG," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 2, p. 288, Nov. 2019, doi: 10.24127/ajpm.v8i2.2057.
- [32] A. Ayuning, P. Pitaloka, S. A. Fakhiratunnisa, and T. K. Ningrum, "KONSEP DASAR ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS," 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>

- [33] L. Hardiansyah and K. Iskandar, “Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu),” *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, vol. 01, no. 01, pp. 11–21, 2019.
- [34] “BAB III METODOLOGI.”
- [35] D. Oleh and H. B. Santoso, “PRINSIP-PRINSIP KOGNITIF DALAM DESAIN INTERAKSI,” *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia*, pp. 1–52.
- [36] A. A. Suhendra, G. Agung, A. Putri, G. Made, and A. Sasmita, “Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 (Studi Kasus PT.X),” 2021.
- [37] D. Larson Kaligis and R. R. Fatri, “PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN,” Jakarta, 2017. doi: <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>.
- [38] Z. A. Syarif Maulana, “Material Collecting Pada Aplikasi Pembelajaran Struktur Kontrol Pada Konsep Algoritma Berbasis Multimedia”.