

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Permenkes, 2016. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2016 tentang Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun 2016-2019. Jakarta.
- [2] Badan Pusat Statistik, 2022. Statistik Penduduk Lanjut Usia 2022. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- [3] Shneiderman, B. and Plaisant, C., 2010. Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction. Pearson Education India.
- [4] Kurniawan, F.H., Sriyanto, S. and Arvianto, A., 2018. APLIKASI UNTUK MENGHITUNG SWAT DENGAN METODE PARTICIPATORY DESIGN (PD). *Industrial Engineering Online Journal*, 6(4).
- [5] Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Sevtiana, A., 2020. Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), pp.208-219.
- [6] Wiryawan, M.B., 2011. User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), pp.1158-1166.
- [7] Reynaldo, W., Nainggolan, M. and Theresia, C., 2021. Perancangan Aplikasi Penyedia Informasi Perguruan Tinggi Bagi Pelajar SMA/Sederajat dengan Metode Participatory Design. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 10(1), pp.73-88.
- [8] Cipan, V., 2023. Participatory design: Everything you need to know about it and how to use it. <https://pointjupiter.com/what-is-participatory-design-what-makes-it-great/> (Diakses pada 28 April 2023)
- [9] BACHTIAR, A.M., DHARMAYANTI, D. and FEBRIANA, F., 2020. Analysis of interaction design in braille al-qur'an learning app for visually impaired people. *Journal of Engineering Science and Technology*, 15, pp.1-9.

- [10] Putri, F.A., 2021, January. Penggunaan User Persona Untuk Elisitasi Kebutuhan Perangkat Lunak. In Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi Dan Rekayasa) (No. 6, pp. 131-138).
- [11] Hix, D. and Hartson, H.R., 1993. Developing user interfaces: ensuring usability through product & process. John Wiley & Sons, Inc..
- [12] Azizah, R. and Dwi Hartanti, R., 2016. Hubungan antara tingkat stress dengan kualitas hidup lansia hipertensi di wilayah kerja Puskesmas Wonopringgo Pekalongan.
- [13] Al-Finatunni'mah, A. and Nurhidayati, T., 2020. Pelaksanaan senam otak untuk peningkatan fungsi kognitif pada lansia dengan demensia. Ners Muda, 1(2), p.139.
- [14] Qomario, Q., Kurniasih, S. and Anggraini, H., 2018. Studi analisis latar belakang pendidikan, sertifikasi guru dan usia guru paud di kota Bandar Lampung berdasarkan hasil nilai Uji Kompetensi Guru (UKG). Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 1(02).
- [15] Iso, W., 1998. 9241-11. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). The international organization for standardization, 45(9).
- [16] Mania, S., 2008. Teknik non tes: telaah atas fungsi wawancara dan kuesioner dalam evaluasi pendidikan. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 11(1), pp.45-54.
- [17] Rosyad, F., Pramono, D. dan Brata, K. C. (2020) "Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)", Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 4(7), hlm. 2261–2268. Tersedia pada: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7587> (Diakses: 29 Mei 2023).
- [18] Turner, C.W., Lewis, J.R. and Nielsen, J., 2006. Determining usability test sample size. International encyclopedia of ergonomics and human factors, 3(2), pp.3084-3088.
- [19] Lewis, J.R. and Sauro, J., 2018. Item benchmarks for the system usability scale. Journal of Usability Studies, 13(3).

- [20] Lewis, J.R. and Sauro, J., 2017. Can I Leave This One Out? The Effect of Dropping an Item From the SUS. *Journal of Usability Studies*, 13(1).
- [21] Sauro, J., 5. ways to interpret a SUS score,” 2018. <https://measuringu.com/interpret-sus-score> (Diakses pada 30 Mei 2023).
- [22] Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D. and Noessel, C., 2014. *About face: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- [23] Ghufron, K.M., Kusuma, W.A. and Fauzan, F., 2020. Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), pp.90-99.
- [24] Harrington, C., Erete, S. and Piper, A.M., 2019. Deconstructing community-based collaborative design: Towards more equitable participatory design engagements. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), pp.1-25.
- [25] Huldani, S. and Finandhita, A., 2021. Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak Ibtid Dengan Pendekatan Atomic Design. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 1(1), pp.36-43.
- [26] Purnama, S., 2010. Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 2(1).