

## DAFTAR PUSTAKA

- Alat usability testing*. Ideation. (2021, November 11). Retrieved January 7, 2023, from <https://www.ideation.id/alat-usability-testing/>
- Ali, E. (2016). Metode User Centered Design (UCD) dalam Membangun Aplikasi Layanan Manajerial di Perguruan Tinggi. *Sains dan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-6.
- Aryani, R., & Fauziah, P. Y. (2020). Analisis Pola Asuh Orangtua dalam Upaya Menangani Kesulitan Membaca pada Anak Disleksia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1128-1137.
- Badan Pengawasan Obat dan Pengawasan (n.d.). Fungsi Utama BPOM. Badan Pengawasan Obat dan Makanan. Retrieved January 6, 2023, from <https://www.pom.go.id/new/view/direct/function>
- CSS: *Cascading style sheets*. MDN. (n.d.). Retrieved January 7, 2023, from <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>
- Dasar-Dasar Komputer: Menggunakan fitur-FITUR aksesibilitas. GCFGlobal.org. (n.d.). Retrieved January 6, 2023, from [https://edu.gcfglobal.org/en/tr\\_id-computer-basics/menggunakan-fiturfitur-aksesibilitas/1/](https://edu.gcfglobal.org/en/tr_id-computer-basics/menggunakan-fiturfitur-aksesibilitas/1/)
- HTML: *Hypertext markup language*. MDN. (n.d.). Retrieved January 7, 2023, from <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>
- Imami, F. (2020). *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Produk Berbasis Android Di Tupperware AGM Cianjur* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Irdamurni, I., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Taufan, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru pada Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 29-32.

- JS: *JavaScript*. MDN. (n.d.). Retrieved January 7, 2023, from <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(2), 106-114.
- Kasim, E. R., Fransiska, A. S. M. I. N., Lusli, M. I. M. I., & Okta, S. I. R. A. D. J. (2010). Analisis situasi penyandang disabilitas di Indonesia: Sebuah desk-review. *Pusat Kajian Disabilitas, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial dan Politik Universitas Indonesia*.
- Kosim, M. A., Aji, S. R., Darwis, M., Donny, D., Pranoto, G. T., & Edora, E. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULI LINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Krishnasari, E. D. (2018). Perancangan Redesain Antarmuka Landing Page Web Inablues Berbasis Desain Web Responsif. *Incomtech*, 7(1).
- Kusuma, W. A., Amma, I. F., & Hadisurya, A. K. (2021). Sudut Pandang Pengguna Didalam Penggalian Kebutuhan Perangkat Lunak Menggunakan User Persona. *Jurnal Repositor*, 3(2), 183-190.
- Le, K. (2018, September 12). *User-centered design method*. Medium. Retrieved January 7, 2023, from <https://medium.com/redcatstudio/user-centered-design-method>
- Loeziana, L. (2017). Urgensi mengenal ciri disleksia. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 42-58.
- Mawarni, S. F. KONSEP, TEORI DAN PROSEDUR DESIGN THINKING.

- Maydianto, M. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop* (Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi).
- Microsoft. (2021, November 3). *Documentation for visual studio code*. RSS. Retrieved January 7, 2023, from <https://code.visualstudio.com/docs>
- Nurfadhillah, S., Saridevita, A., Adji, A. S., Valentina, F. R., Astuty, H. W., Devita, N., & Destiyantari, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Membaca (Disleksia) dan Kesulitan Belajar Menulis (Disgrafia) Siswa Kelas I SDN Tanah Tinggi 3 Tangerang. *MASALIQ*, 2(1), 114-122.
- Pemerintah Indonesia. Undang-Undang (UU) Nomor 14 Tahun 2008 tentang Distribusi Informasi Publik. LL Sekretariat Negara No.4846. Jakarta.
- Pemerintah Indonesia. Undang-Undang (UU) Nomor 25 Tahun 2014 tentang Pelayanan Publik. LL Sekretariat Negara No.5038. Jakarta.
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Dengan Metode Multisensori Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1799-1808.
- Rahmalia, N. (2021, January 8). *Miro, virtual whiteboard Untuk Mudahkan Kolaborasi Proyek tim*. Glints Blog. Retrieved January 7, 2023, from <https://glints.com/id/lowongan/miro-adalah/#.Y7kUvexBxQI>
- Shneiderman, B. (1987). *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 4/e (New Edition). Pearson Education India.
- Tamasse, M. (2017). Mengatasi kesulitan belajar disleksia (studi neuropsikolinguistik). Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Toffalini, E., Giofrè, D., Pastore, M., Carretti, B., Fraccadori, F., & Szűcs, D. (2021). Dyslexia treatment studies: A systematic review and suggestions on

testing treatment efficacy with small effects and small samples. *Behavior research methods*, 1-19

Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Wibawa, A. P., Ashar, M., & Patmanthara, S. (2021). Transfer teknologi pembuatan curriculum vitae dan poster untuk siswa pondok pesantren al-munawwaroh. *Belantika Pendidikan*, 4(2), 77-81.

Zahir, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran live streaming pengetahuan komputer berbasis *website*. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(2), 1-7.