

DAFTAR PUSTAKA

- Basak, A., & Roy, S. T. (2022). *Visual ergonomics for colourblindness: applying universal design principles in graphical user interface to provide affordance to the colourblind users. Proceedings of the Design Society*, 2, 2055–2066. <https://doi.org/10.1017/pds.2022.208>
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan *user experience* aplikasi pesan antar dalam kota menggunakan metode *design thinking* (Studi kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1597>
- Islamy, C. C., & Salsabilla, A. A. (2024). Perancangan desain antarmuka website e-commerce butik orlin dengan fitur ramah disabilitas ADHD menggunakan metode design thinking. *Jurnal Mnemonic*, 7(2), 249–256. <https://doi.org/10.36040/Mnemonic.V7i2.10674>
- Erkamim, M., Fitriyadi, F., Wartono, & Pamungkas, M. R., F. (2023). Pengembangan sistem informasi ramah buta warna menggunakan desain inklusif bagi mahasiswa perguruan tinggi. *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JURASIK)*, 8(2), 351–360. <http://dx.doi.org/10.30645/jurasik.v8i2.620>
- Erlayani, I., Faizi, I. N., Subandi, U. H., & Raharja, U. (2023). Perancangan sistem produksi dengan verifikasi keamanan data di PT Dynalite Investmen Mandiri Indonesia berbasis web. *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 7(1), 53–63. <https://doi.org/10.47080/saintek.v7i1.2552>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode UX design thinking (studi kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>
- Fatoni, I. N., Kaniawulan, I., & Muni, L. S. A. (2023). User interface design aplikasi pelayanan di Kantor Desa Hegarmanah berbasis mobile dengan design science research methodology (DSRM). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)*, 7(3), 405–411. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/69>
- Fredicia & Leonarta, F. (2023). Implementasi rasio kontras warna pada aplikasi uji buta warna *100-hue Farnsworth-Munsell* berbasis Android. *Techno.COM*, 22(3), 712-724. <https://doi.org/10.33633/tc.v22i3.8430>
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan metode evaluasi usability antara heuristic evaluation dan cognitive walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i2.5480>

- Husnulloil, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70–78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode penelitian*. CV. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteurka.com/media/publications/567325-metode-penelitian-911e1332.pdf>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Sarni, S. (2023). Implementasi model problem based learning pada pembelajaran IPA untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3247–3256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1015>
- Jamil, A., & Denes, G. (2024). *Investigating color blind user interface accessibility via simulated interfaces*. *Computers*, 13(2), Article 53. <https://doi.org/10.3390/computers13020053>
- Johannesson, P., & Perjons, E. (2021). *An introduction to design science* (2nd ed.). Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=nRpEEAAQBAJ>
- Karman, Z., Nurhayati, N., & Purnasari, M. (2025). Perancangan aplikasi pendaftaran pasien rawat jalan pada Puskesmas XYZ berbasis Android. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 96–107. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.642>
- Kusumaningsih, S., Sutopo, J., & Nurlaeli, F. (2021). *Buku panduan marketplace*. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Ma'arif, M. S. (2024). Perancangan UI/UX website informasi wisata Wahana Alam Parung menggunakan metode design thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 716–721. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.9298>
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., Afgani, M. W. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Putra, E. L., Suseno, J., & Napitupulu, D. (2023). Meningkatkan kualitas aplikasi dengan menggunakan metode design science research (DSR) berdasarkan analisis TRI dan TAM. *Jurnal Pekommas*, 8(2), 137–148. <https://doi.org/10.56873/jpkm.v8i2.52>
- Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2018). Pengujian usability Lokamedia website menggunakan System Usability Scale. *Al-Khidmah*, 1(2), 86–95. <https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1155>
- Rahma, H. A., & Hardiyanti, M. (2024). *Perancangan ulang user interface dan user experience pada website pelayanan PT Sukabumi Sinar Vision dengan mempertimbangkan faktor website accessibility bagi pengguna penderita color vision deficiency* [Skripsi, Universitas Gadjah Mada]. ETD Repository Universitas Gadjah Mada. <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

- Rifdah, N., Oktarianti, R., Wiyono, H. T., Lelono, A., & Nihayah, H. (2022). Prevalensi buta warna pada siswa sekolah dasar di Pulau Gili Ketapang Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Biosaintropis (Bioscience-Tropic)*, 7(2), 69–76. <https://doi.org/10.33474/E-Jbst.V7i2.453>
- Rofiah, C., & Burhan Bungin. (2024). Analisis data kualitatif: Manual data analisis prosedur. *Develop*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.25139/dev.v8i1.7319>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Romadhon, S., Irma, K., & Harahap, S. W. (2023). Penyuluhan kesehatan mata tentang buta warna di SMP Perguruan Karya Bunda Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 1(2), 103–106. <https://www.ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/76>
- Rosaly, R., Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. [PDF]. Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Purbaya.
- Rozady, M., & Koten, Y. P. (2024). *Plugin ChatGPT: Mitra dalam penelitian*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 716–721. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.9298>
- S. P. Andrew. (2023). *Analisis dan perancangan antarmuka situs portal belajar bagi penyandang dyschromatopsia* [Skripsi, Universitas Kristen Duta Wacana]. Katalog UKDW. <http://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/7741>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi *Figma*. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Victory, R. P., & Yulianto, A. (2024). Perancangan sistem informasi penjualan baut pada cv. Bima ekaraya teknik menggunakan metode prototype. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(2), 464-474. <https://doi.org/10.33395/remik.v8i2.13458>
- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 3(4), 1–11. <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i4.47740>
- Wiranda, F., Tanjung, G. M., Pandapotan, Y., & Anugrahsari, S. (2023). *Potential of adeno-associated virus vector gene therapy for achromatopsia*. *Jurnal MedScientiae*, 2(2). <https://doi.org/10.36452/jmedscientiae.v2i2.2828>