

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2022). *Analisis dan Perancangan UI/UX menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi SCYA MOBILE*. Universitas Dinamika.
- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). User centered design for EASYREACH. *AAL Program*.
- Amalia, D., Nugraha, A., & Suherman, R. (2023). Pengembangan aplikasi Silang sebagai media pembelajaran bahasa isyarat Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 15–28.
- Amborowati, A. (2012). Rancangan sistem pameran online menggunakan metode UCD (User Centered Design). STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Anawaru, N. R. M., Rada, Y., & Mira, T. S. D. N. B. (2024). Perancangan game edukasi untuk meningkatkan pemahaman operasi bilangan pecahan. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 1–10.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2020). Determining what individual SUS scores mean: Usability testing. *Jurnal Bina Komputasi*, 2(1), 74–78.
- Dewi, S. D., Brata, A. H., & Fanani, L. (2018). Penerapan user centered design dalam pembangunan aplikasi informasi hostel berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6930–6935.
- Gunawan, F., & Haryanto, S. (2022). Eksistensi BISINDO dalam komunikasi komunitas Tuli di Indonesia. *Jurnal Linguistik Nusantara*, 12(3), 120–135.
- Hear Me. (n.d.). *Hear Me: Teknologi penerjemah dan interpretasi bahasa isyarat Indonesia*.
- ISO. (2010). *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems* (ISO 9241-210:2010).
- Khotijah, S., & Driyani, D. (2022). Perancangan media pembelajaran interaktif bahasa isyarat BISINDO untuk penyandang disabilitas tunarungu berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–7.
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan game dengan menggunakan game engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–24.
- Dewi, M., Wahyuningrum, T., & Prasetyo, N. A. (2021). Pengenalan kata bahasa isyarat Indonesia (BISINDO) menggunakan augmented reality (AR). *INISTA*

Journal of Informatics, Information Systems, Software Engineering and Applications, 3(2), 53–60.

Najuah, R., Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*.

Pratama, N. A., Darma, Y., & Dharmayanti, W. (2022). Pengembangan game edukasi bermuatan karakter dalam materi teknologi informasi dan komunikasi pada siswa kelas VII MTs Raudlatussaadah. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA)*, 2022.

Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi usability aplikasi mobile KAI Access menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan discovery prototyping (Studi kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1396–1402.

Norman, D., & Nielsen, J. (2006). The definition of user experience (UX). *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience>

PT Inovasi Digital Inklusi. (n.d.). *Silang: Platform belajar bahasa isyarat Indonesia*.

Pusat Bahasa Isyarat Indonesia. (n.d.). Tentang kami. Diakses pada 2025, dari <https://www.pusbisindo.org>

Pusbisindo. (2021). *Pusat Bahasa Isyarat Indonesia: Program dan kegiatan*.

Rahmawati, F., Kurniawan, R., & Pratama, H. (2023). Aplikasi HearMe: Solusi pembelajaran dan komunikasi untuk penyandang tunarungu. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(3), 45–58.

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). In *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 145–146). IEEE.

Tempo. (2022, November 15). Mengenal BISINDO dan SIBI, 2 bahasa isyarat yang digunakan di Indonesia. *Tempo.co*. <https://www.tempo.co/politik/mengenal-bisindo-dan-sibi-2-bahasa-isyarat-yang-digunakan-di-indonesia-305408>

Tuah, O. V., & Pakereng, M. A. I. (2023). Pengembangan UI/UX game “Sweet City” menggunakan metode UCD dan Unity game engine. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika*, 8(2), 144–155.

UXtweak.

(n.d.). *Preference*

Test

Guide. <https://www.uxtweak.com/help/preference-test-guide>

Wijaya, A. R., Insanudin, E., & Susanti, F. (2020). Perancangan UI/UX pada game edukasi Etika Nisa dan Nasa untuk anak berbasis mobile. *Open Library Publications Telkom University*.

