

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, O. M. (2015). *Audiobook: Media Pembelajaran Masyarakat Modern.* *Jurnal TeknodiK*, 18(April), 54–62.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v18i1.111>
- Ayu, D. P. W. (2017). Analisis Pengukuran Tingkat Efektivitas dan Efisiensi Sistem Informasi Manajemen Surat STIKOM Bali. *JURNAL SISTEM DAN INFORMATIKA*, 11(No. 2).
- Dhewanty, C. M., Wijoyo, S. H., & Purnomo, W. (2021). Perancangan Prototype Antarmuka Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Wanita Tutur Mandiri Desa Sooko Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2574–2583.  
<http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dinnur, M., & Desintha, S. (2021). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Mobile “Infoba ” Untuk Mengurangi Penyebaran Berita Hoaks Di Kota Balikpapan Designing Ui / Ux of “Infoba ” Mobile Applicat Ion To Reduce the Spread of Hoax News in Balikpapan City*. 8(6), 3307–3317.
- Guha, S. (2020). Creating Audio Books for Children with Visual Impairment: The Collaborative Approach Leading to Virtual Learning. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 16(1), 37–48.  
<https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.1.04>
- Haque, M., & Indah, D. R. (2022). Design of Digital Library Prototype Using The Design Thinking Method. *Jurnal Riset Informatika*, 5(1), 451–458.  
<https://doi.org/10.34288/jri.v5i1.442>
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. In M. K. Mohammad Suryawinata, S.Pd. & Design (Eds.), *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. UMSIDA Press. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-09-6>
- Imanda, R. T., & Mukhayaroh, A. (2023). Metode Design Thinking Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi “KuyBaca.” *Journal of Students’ Research* ..., 4(1), 23–36.  
<https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JSRCS/article/view/2080>
- ISO 9241-11. (2018). *ISO 9241-11:2018(en), Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts.*  
<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2021). *Peran Radio dari Masa ke Masa*.  
 Kemenparekraf.Go.Id. <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Peran-Radio-dari-Masa-ke-Masa>
- Kusuma, W. A., Ghufron, K. M., & Fauzan. (2020). PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK. *SINTECH JOURNAL*, 3(2), 1–10.
- L. Albani and G. Lombardi (FIMI). (2010). User Centred Design for

- EASYREACH. *EASYREACH Is a Project of the AAL Program, D1.1 – v.1(November 2010), 1–45.*
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nngroup.Com.  
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nielsen, J., & Landauer, T. K. (1993). *A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems*. 24-29 Apri, 206–213.  
<https://doi.org/http://www.useit.com/alertbox/20000319.html>
- Nielsen, L. (2019). *Personas - User Focused Design*. (Second Edi).  
<http://www.springer.com/series/6033>
- Nielsen, L., & Hansen, K. S. (2014). *Personas is Applicable*. 1665–1674.  
<https://doi.org/10.1145/2556288.2557080>
- Prawira, G. S. A., Effendy, V., & Kaburuans, E. R. (2017). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Cheduling Activity for Autistic Children Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 4994–5000.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219.  
<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rizawanti, R. (2019). Usability Testing Pada Aplikasi Hooki Arisan Dengan Model Pacmad Menggunakan Pendekatan Gqm. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1), 33.
- Rubery, M. (2011). *Audiobooks, Literature, and Sound Studies* (Matthew Rubery (ed.)). Routledge.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zeaAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=Rubery,+Matthew,+ed&ots=q1TgO1PsKe&sig=HFE6qGPqeGPADiKBUCxUK1gbhTA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zeaAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=Rubery,+Matthew,+ed&ots=q1TgO1PsKe&sig=HFE6qGPqeGPADiKBUCxUK1gbhTA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing* (2nd ed.). Wiley Publishing, Inc.
- Rudd, J., Stern, K., & Isensee, S. (1996). *Prototyping Debate*.  
<https://doi.org/10.1145/223500.223514>
- Santoso, B., & Hadi, A. (2022). *Perancangan Aplikasi ListenAndShare Sebagai Platform Digital Social Listening Untuk Mendengar dan BerBagi Literatur Audio*. 16(2), 139–144.
- Sauro, J. (2018). *Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times*.  
[https://measuringu-com.translate.goog/seq-prediction/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://measuringu-com.translate.goog/seq-prediction/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- Setjen DPR RI. (2021). *Minat Baca Bisa Tingkatkan Kesejahteraan*. Dpr.Go.Id.

<https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/32739/t/Minat+Baca+Bisa+Tingkatkan+Kesejahteraan>

- Sharma, V., & Tiwari, A. K. (2021). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *World Journal of Research and Review (WJRR)*, 12(6), 41–44. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., Jacobs, S., Elmquist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6th Edition (6th Editio). Pearson.
- Tresna Lestari, I., Permata Sari, D., & Andrian, R. (2022). Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129.

