

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. (2013). Metode pembelajaran alquran melalui media online. *Indonesian Journal on Networking and Security (IJNS)*, 2(1), 65–68.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Arfianto, M. R. (2022). Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.36262/dpj.v1i1.589>
- Asri, M. (2023). *Metode Membaca Al-Quran dengan Bahasa Isyarat Pada Anak Tunarungu di Sekolah Menengah Kebangsaan Sultan Abdul Aziz Shah Selangor Malaysia.* [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27201/%0Ahttps://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27201/1/Muhammad Kamal Mahdi Bin Mohammad Asri%20140303088%20FUF%20IAT%20%202B60134797915 .pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27201/%0Ahttps://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27201/1/Muhammad%20Kamal%20Mahdi%20Bin%20Muhammad%20Asri%20140303088%20FUF%20IAT%20%202B60134797915.pdf)
- Cesar Lanjar Utomo, A., & Sujarwadi, A. (2023). Pengujian Usability Interface Sistem Informasi Bersih Pada Desa Piyungan Yogyakarta Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 152–162. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.438>
- Faradisya, P. P., & Sopandi, A. A. (2019). Mengenal huruf hijaiyah bagi siswa tunarungu melalui bahasa isyarat arab. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 51–57.
- Haripan, rival surya. (2019). Tugas Akhir. 175.45.187.195, 31124. [ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri \(0710710019\).pdf](ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN%20WISUDA%20PERIODE%20V%2018%20MEI%202013/FULLTEKS/PD/lovita%20meika%20savitri%20(0710710019).pdf)
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux

- Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nasution, Z. (2020). Strategi Pembelajaran Quran Hadis Dalam Memaksimalkan Proses Pembelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, III(2), 269–280.
- Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- 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>
- Sandu Siyoto, & M. Ali Sodik. *Dasar metodologi penelitian, 2015, katalog dalam terbitan, yogyakarta. h75*). (2015).
- Sani, R. M., & Ari Mogi, I. K. (2022). Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Sistem Rekomendasi Tempat Penyewaan Kendaraan Bermotor. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya*, 1(1), 493–500.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Solehah, D. U., Parlaungan, & Wahyu Rinjani. (2021). Analisis Strategi Pembelajaran Al-Qur'an di SDIT Al-Munadi Medan. *Islamic Education*, 1(2), 47–53. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.50>

Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Keabsahan data. *INA-Rxiv*, 1–22.