

DAFTAR PUSTAKA

- Mayda A.F, Ismiarta A, dan Retno I.R. (2018). Analisis Tingkat Aksesibilitas Halaman Utama Situs Web Perguruan Tinggi Di Indonesia Berdasarkan WCAG 2.0, 1047.
- Heru D., Yanfi, Hardy P. (2017). Evaluasi Aksesibilitas Learning Object Berdasarkan Web Content Accessibility Guidelines 2.0, 68-69.
- Deni Darmawan. (2019). Peningkatan Aksesibilitas “3 M-Mobile Learning” sebagai Layanan Pendidikan, 30-31.
- Badan Pendidikan dan Penelitian Kesejahteraan Sosial Pusat Data dan Informasi Kesejahteraan Sosial (2012). Kementerian Sosial Dalam Angka Pembangunan Kesejahteraan Sosial., 52-62.
- Kementerian Kesehatan RI, (2014). Situasi Penyandang Disabilitas di Indonesia, 5-6.
- Siwi Gita Kartika, U. M. (2018). Penerapan Desain Inklusif pada Perancangan Sanggar PAUD Inklusif di Yogyakarta, 2.
- Stefano Federici, M. J. (2018). Assistive Technology Devices. Assistive Technology Devices, 325-326.
- Leza Risti N, Sulistiowati, Tegar Heru S. (2016) Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Website PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Metode Webqual 4.0, 1.
- Minda Mora Purba, (2019). Pemesanan Tiket Kereta Api Online (*E-Ticketing*) Menggunakan Aplikasi KAI *Access*, 182-185.
- Ni Putu Ayu Wangi D, Sukidin, Wiwin Hartanto. (2019). Efektivitas Penerapan *Mobile Application* “KAI *Access*” Oleh Konsumen di PT. Kereta Api Indonesia Persero Daerah Operasi 9 Stasiun Jember, 133-134
- Anang Purnomo, Ardiansyah, (2019). Pengembangan *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android, 22-26.
- Parminder Kaur, Ashwini Garud, (2017). *Be My Eyes: Android Voice Application for Visually Impaired People*, 4.

Pustaka dari Situs Internet :

- University of Cambridge. (2017): Inclusive Design toolkit, <http://www.inclusivedesigntoolkit.com/why/why.html>
- WCAG 2.1, (2018): *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG) 2.1, <https://www.w3.org/TR/WCAG21/#keyboard-accessible>
- WC3 WAI, (2020): *Mobile Accessibility Web Accessibility Initiative* (WAI), <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/mobile/>
- Google. (2020, June 15). Accessibility Scanner. Google Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.accessibility.auditor&hl=in>
- Google. (2021, Februari 9). Be My Eyes – See The World Together. Google Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bemyeyes.bemyeyes&hl=in&gl=US>
- Google Developers. (2019, Desember 2). Mengenal Android Studio: <https://developer.android.com/studio/intro>
- Id Cloud Host, (2020, November 7). Apa itu *User Interface* (UI) Pengertian, Fungsi dan Cara Kerjanya, <https://idcloudhost.com/apa-itu-user-interface-ui-pengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/>
- Id Cloud Host, (2020, Oktober 25). Apa itu *User Experience* (UX) Pengertian, Fungsi, dan Cara Kerjanya, <https://idcloudhost.com/apa-itu-user-experience-ux-pengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/>
- Sistem Perlindungan Anak Berkebutuhan Khusus (2019, Mei 8). Pengertian, Jenis Dan Hak Penyandang Disabilitas, <https://spapabk.kemenpppa.go.id/index.php/perlindungan-khusus/anak-penyandang-disabilitas/723-penyandang-disabilitas>

Id Cloud Host, (2020, Juli 14). Menenal Apa itu Figma, Fitur, Fungsi, Cara Kerja/Menggunakannya. <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>

Binus University, (2016, Desember 28). Pengenalan Tentang Persona, <https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/>