

## DAFTAR ISTILAH

- Smartphone* : Ponsel pintar, telepon genggam, telepon seluler, perangkat seluler, atau alat komunikasi canggih yang memanfaatkan gerakan sentuhan layar untuk mengaksesnya.
- Mobile* : Perangkat yang umumnya dapat dengan mudah dibawa kemana saja seperti *smartphone*
- Low Vision* : Penyandang tunanetra yang memiliki ketajaman penglihatan dari 20/70 s.d. 20/200 kaki atau hanya dapat melihat judul koran.
- Totally Blind* : Penyandang tunanetra yang memiliki ketajaman penglihatan kurang dari 20/200 kaki atau tidak dapat melihat sama sekali tetapi ada cahaya masuk.
- User Interface* : Bidang yang menekuni desain Antarmuka Pengguna seperti warna dan ukuran teks pada suatu produk digital
- User Experience* : Bidang yang menekuni pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk digital.
- User-Centered Design* : Metode atau pendekatan yang pendekatan dalam desain yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh proses desain.
- Usability Testing* : Metode evaluasi yang melibatkan pengguna dalam pengujian terhadap desain aplikasi yang telah diujikan.
- SUS* : *System Usability Scale* yaitu alat pengukuran terhadap keberhasilan kegunaan sistem
- SEQ* : *Single Ease Question* yaitu alat pengukuran kepuasan yang ditanyakan setelah pengerjaan setiap tugas selesai