

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024, Juni). Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) 2024. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2024/06/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-MBKM-2024.pdf>
- [2] Makarim, A. Z. (2022, Desember 26). 5 Teori Desain UI/UX Beserta Contohnya (Lengkap!) Bag. 1. Medium. <https://medium.com/@zacky.makarim/5-teori-desain-ui-ux-beserta-contohnya-lengkap-bag-1-bc038c37a36b>
- [3] Wulandari, A. (2020, Juli 20). Law of UX: Doherty Threshold. Medium. <https://medium.com/@ayuwulandari0612/law-of-ux-doherty-threshold-f1edc1aafa81>
- [4] Satria, A. Z. (2025, April 26). Doherty Threshold dalam User Experience (UX). Medium. <https://medium.com/@aksanasatria/doherty-threshold-dalam-user-experience-ux-97c3a226adbd>
- [5] Nurhasanah, A., & Voutama, A. (2024). Perancangan user interface dan user experience pada aplikasi e-learning menggunakan metode user centered design (studi kasus: Fakultas Ilmu Komputer). Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3s1.5185>
- [6] Doherty, W. B., & Sorenson, A. A. (1984). The economic value of rapid response time. IBM Systems Journal, 23(1), 45–61.
- [7] Fitts, P. M. (1954). The information capacity of the human motor system in controlling the amplitude of movement. Journal of Experimental Psychology, 47(6), 381–391.

- [8] Hick, W. E. (1952). On the rate of gain of information. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 4(1), 11–26.
- [9] Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt Psychology*. New York: Harcourt, Brace.
- [10] Nielsen, J. (2023). Response times: The 3 important limits. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/response-times-3-important-limits/>
- [11] Universitas Multimedia Nusantara. (2021, Maret 28). UMN Resmi Terapkan Kurikulum Kampus Merdeka. Universitas Multimedia Nusantara. <https://www.umn.ac.id/umn-resmi-terapkan-kurikulum-kampus-merdeka/>
- [12] Universitas Multimedia Nusantara. (2025, Maret 28). Aplikasi UNION Hadir untuk Mudahkan Aktivitas Mahasiswa. Kumparan. <https://kumparan.com/ariella-kinari/aplikasi-union-hadir-untuk-mudahkan-aktivitas-mahasiswa-1zduWlsSOKB>
- [13] Good News From Indonesia. (2019, Juli 25). Pesan makanan di kantin juga bisa pakai aplikasi, lho!. Good News From Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/07/25/pesan-makanan-di-kantin-juga-bisa-pakai-aplikasi-lho>
- [14] Universitas Multimedia Nusantara. (2024). Penerapan Algoritma Penjadwalan untuk Sistem Pemesanan Kantin Online. Karya Ilmiah UMN. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25708/>
- [15] Kompas.com. (2021, Maret 11). Tingkatkan kompetensi mahasiswa, UMN terapkan kurikulum Kampus Merdeka. Kompas Edukasi. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/03/11/183000871/tingkatkan-kompetensi-mahasiswa-umn-terapkan-kurikulum-kampus-merdeka>
- [16] Fauzi, M., Teddyana, A., & Enda, D. (2021). Pengembangan aplikasi mobile tanggap bencana di Kab. Bengkalis menggunakan framework Flutter. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 3(1), 27–36. <https://doi.org/10.31849/zn.v3i1.5856>

- [17] Garg, A., Kaliyar, R. K., & Goswami, A. (2022). PDRSD-A systematic review on plan-driven SDLC models for software development. 2022 8th International Conference on Advanced Computing and Communication Systems (ICACCS). <https://doi.org/10.1109/icaccs54159.2022.9785261>
- [18] Hutagalung, G. H., & Wibowo, A. P. W. (2023). Pengembangan back-end aplikasi pendaftaran English Proficiency Test Widyatama berbasis web. *Jurnal Darma Agung*, 31(3), 84. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i3.3369>
- [19] Mod, D. (2024, Maret 29). Doherty Threshold: UX law of swift interactions. UXtweak Blog. <https://blog.uxtweak.com/doherty-threshold/>
- [20] Ramadhan, R., Ajie, H., & Putra, Z. F. F. (2023). Perancangan desain user interface dan user experience dari aplikasi Piring Makanku menggunakan aplikasi Figma bagi remaja. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 7(1), 43–51. <https://doi.org/10.21009/pinter.7.1.6>
- [21] Syah, N. A., & Muharir. (2022). Rancang bangun aplikasi manajemen kegiatan matrikulasi di Fakultas Teknologi Informasi UNISKA Banjarmasin. *Technologia Jurnal Ilmiah*, 13(1), 88–88. <https://doi.org/10.31602/tji.v13i1.6496>
- [22] Sitorus, R. M., & Fitrisia, Y. (2021). Pengembangan aplikasi pengelolaan tugas dan fungsi balai monitor (studi kasus: sarana dan pelayanan). *Jurnal Komputer Terapan*, 7(2), 228–239. <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i2.4894>
- [23] Wisroni, W., Pamungkas, A. H., & Yunisrul, Y. (2022). Pengembangan wirausaha mahasiswa UNP menuju digital social entrepreneurship. *Suluh Bendang Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 525–525. <https://doi.org/10.24036/sb.03050>
- [24] Ratnawuri, T., Pritandhari, M., & Damayanti, E. F. (2020). Analisis strategi integrated marketing communication terhadap minat mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 8(2). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i2.3318>

- [25] Putra, A. A., Tama, A. K. W., & Simbolon, H. O. (2020). Analisa logo, proses kreatif dan pengaruh filosofi pada penerapan konsep logo. MAVIB Journal, 1(1), 11–22. <https://doi.org/10.33050/mavib.v1i1.820>

