

DESAIN *UI/UX* NOTIMATE SEBAGAI APLIKASI MANAJEMEN WAKTU UNTUK MENDUKUNG PRODUKTIVITAS REMAJA

Chhun Seavyinh¹⁾, Ari Rimbawan²⁾, Agung Wijaya³⁾

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

chhunseavyinh@gmail.com¹, aririmbawan18@gmail.com², aghungwijaya@gmail.com³

Abstrak

Masa transisi menuju dewasa awal sering dihadapkan pada permasalahan manajemen waktu, prokrastinasi akademik, dan distraksi digital yang berdampak pada produktivitas mahasiswa. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi manajemen waktu bernama "NotiMate" menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Penelitian difokuskan pada mahasiswa usia 18–23 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengatur aktivitas akademik dan kebiasaan produktif sehari-hari. Metode penelitian terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan sistem pengingat yang sederhana, terintegrasi, dan mampu membantu pengelolaan aktivitas secara lebih terstruktur. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirancang prototype aplikasi "NotiMate" dengan fitur utama berupa *reminder alarm*, *create activity*, *create note*, dan *progress review*. Konsep visual aplikasi mengusung tema "*Attentive Care for Better Productivity*" dengan pendekatan desain minimalis, intuitif, dan ramah pengguna. Hasil testing menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi telah memenuhi aspek dasar *usability testing*, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, efisiensi navigasi, dan kepuasan pengguna. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan konsep *UI/UX* aplikasi manajemen waktu yang adaptif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna sebagai pendukung produktivitas pelajar dan mahasiswa di era digital.

Kata Kunci: Berpikir Desain, Manajemen Tugas, Produktivitas Remaja, Pengalaman Pengguna, Prokrastinasi Akademik.

Abstract

The transition into early adulthood is often associated with problems related to time management, academic procrastination, and digital distractions that affect students' productivity. This study aims to design the user interface and user experience of a time management application called NotiMate using the Design Thinking approach. The study focuses on students aged 18–23 years who experience difficulties in managing academic activities and maintaining productive daily habits. The research method consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The findings indicate that users require a simple and integrated reminder system capable of supporting more structured activity management. Based on these needs, the NotiMate application prototype was designed with main features including reminder alarm, create activity, create note, and progress review. The application adopts the visual theme "Attentive Care for Better Productivity" through a minimalist, intuitive, and user-friendly design approach. The testing results demonstrate that the application prototype fulfills the fundamental aspects of usability, particularly in terms of ease of use, navigation efficiency, and user satisfaction. This study contributes to the development of adaptive and user centered UI/UX concepts for time management applications as digital solutions to support the productivity of students in the digital era.

Keywords: Design Thinking, Task Management, Youth Productivity, User Experience, Academic Procrastination.

Correspondence author: Chhun Seavyinh, seavthing044@gmail.com, Denpasar, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era modern membawa kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital juga menimbulkan tantangan baru, terutama bagi remaja banyak yang menghadapi masalah besar dalam mengelola waktu dan meningkatkan produktivitas. Produktivitas merupakan hubungan antara input dan output yang saling berkesinambungan, dimana di dalamnya terdapat efisiensi dan efektivitas sumber daya yang tersedia antara lain tenaga kerja, material, modal dan energi untuk mencapai keluaran yang menghasilkan produk (Beatrix & Dewi, 2019). Sebagai generasi yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi dan media sosial, remaja seringkali terjebak dalam siklus distraksi yang tidak hanya mempengaruhi prestasi akademis, tetapi juga perkembangan pribadi. Banyak remaja yang merasa kesulitan untuk membangun kebiasaan positif dan disiplin, yang sangat penting dalam mencapai tujuan hidupnya. Menunjukkan bahwa manajemen waktu yang efektif dan pembentukan kebiasaan yang baik dapat berdampak besar pada kualitas hidup seseorang. Banyak remaja yang kurang menyadari pentingnya aspek-aspek ini. Meskipun *smartphone* menjadi salah satu sumber distraksi digital, penelitian ini memandang bahwa teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media intervensi perilaku apabila dirancang dengan pendekatan yang tepat. Oleh karena itu, aplikasi "NotiMate" tidak hanya berfungsi sebagai pengingat pasif, tetapi dirancang untuk membantu pengguna membangun kesadaran terhadap manajemen waktu melalui sistem pengingat terstruktur, *create activity*, *create note*, dan *progress review*. Selain fungsionalitas aplikasi, identitas visual juga menjadi elemen penting dalam membangun kedekatan emosional dan persepsi pengguna terhadap sebuah produk digital. Identitas visual yang dirancang secara konsisten mampu memperkuat citra merek, meningkatkan daya ingat pengguna, serta menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih positif (Rimbawan et al., 2024). Perancangan aplikasi "NotiMate" tidak hanya berfokus pada fungsi pengingat aktivitas, tetapi juga memperhatikan pengembangan identitas visual yang sederhana, modern, dan mudah dikenali untuk mendukung pengalaman pengguna yang optimal.

Penelitian tentang menunda-nunda, manajemen waktu, dan penurunan produktivitas oleh Ferrari dan Diaz-Morales dalam Zainurridla, (2022) menyatakan bahwa prokrastinasi yaitu perilaku menunda-nunda secara sengaja dalam menyelesaikan tugas meskipun individu menyadari adanya konsekuensi buruk, merupakan bentuk kegagalan dalam pengaturan diri yang dapat mempengaruhi penurunan produktivitas serta kualitas kerja individu. Prokrastinasi akademik memberikan dampak negatif bagi para siswa atau mahasiswa yaitu banyaknya waktu yang terbuang tanpa menghasilkan sesuatu yang berguna. Prokrastinasi juga dapat menyebabkan penurunan produktivitas dan etos kerja individu sehingga membuat kualitas individu menjadi rendah. Prokrastinasi juga dapat menyebabkan penurunan produktivitas dan etos kerja individu sehingga membuat kualitas individu menjadi rendah (Zainurridla et al., 2022). Faktanya, banyak siswa yang cenderung melakukan prokrastinasi ketika mengerjakan tugas atau persiapan belajar untuk menghadapi ujian. Prokrastinasi akademik dapat terjadi karena tugas yang diberikan oleh guru kurang menantang dan cenderung membosankan bagi siswa, sehingga siswa enggan untuk mengerjakan tugas dan lebih memilih untuk menundanya (Novita & Kristiono, 2023). Data dan temuan tersebut menunjukkan bahwa tingkat penundaan tinggi. Tingkat penundaan ini sangat tinggi menunjukkan hambatan dalam manajemen waktu pada siswa maupun mahasiswa. Kebiasaan menunda menjadi masalah umum di kalangan pelajar dan

mahasiswa di Indonesia. Penting untuk menyediakan alat membantu bagi remaja untuk belajar mengelola waktu dengan lebih baik, dan diperlukan upaya strategis untuk mendukung remaja dalam meningkatkan kemampuan pengelolaan waktu serta membangun kebiasaan yang lebih produktif. Salah satu bentuk relevan adalah dengan pemanfaatan aplikasi digital berbasis pengingat dan manajemen waktu yang dirancang untuk membantu para pengguna, terutama remaja di dalam mengelola waktu dengan lebih efektif dan membantu membangun kebiasaan positif.

Penelitian tentang sifat penundaan dan manajemen diri membahas perilaku menunda-nunda secara sengaja (prokrastinasi) sebagai fenomena psikologis yang berkaitan dengan kegagalan regulasi diri (Steel, 2007). Persamaan penelitian ini terletak pada fokus terhadap masalah prokrastinasi dan manajemen waktu, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan solusi, di mana penelitian tersebut bersifat teoretis tanpa intervensi teknologi, sedangkan penelitian ini fokus pada teknologi untuk perancangan *UI/UX* aplikasi untuk menekan perilaku prokrastinasi.

Penelitian lainnya yang mengkaji hubungan antara penggunaan ponsel pintar yang berlebihan dengan prokrastinasi akademik pada remaja tingkat Sekolah Menengah Atas di era digital. Hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan smartphone yang tidak terkontrol berkorelasi dengan penurunan kinerja akademik dan peningkatan perilaku menunda tugas (Tamala et al., 2024). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada fokus terhadap tantangan remaja dalam pengelolaan waktu dan produktivitas yang dipengaruhi oleh faktor digital. Perbedaan penelitian ini adalah cakupan yang lebih pada fenomena psikologis dan penggunaan ponsel pintar secara umum, bukan pada desain solusi teknologi spesifik seperti aplikasi dengan pendekatan *UI/UX*. Penelitian penggunaan ponsel pintar menunjukkan efektivitas penggunaan ponsel berlebihan dapat mempengaruhi intoleransi dan manajemen waktu (Rozgonjuk et al., 2019). Persamaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi digital sebagai solusi, sedangkan perbedaan pada penelitian ini tidak secara khusus menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan tidak berfokus pada remaja.

Penelitian tentang pengembangan desain *UI/UX* aplikasi *mobile Learning Management System* (LMS) dengan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran mahasiswa. Studi ini melakukan pengujian sistem menggunakan skala *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi antarmuka aplikasi (Perdana & Sutabri, 2024). Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Design Thinking* untuk merancang *UI/UX* aplikasi *mobile* yang responsif sesuai kebutuhan pengguna. Perbedaan penelitian ini adalah pada fokus objek aplikasi LMS dan efektivitas pembelajaran mahasiswa, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada aplikasi pengingat produktivitas remaja.

Penelitian tentang aplikasi pengingat kegiatan akademik berbasis *Android* mengungkapkan aplikasi tersebut dapat mempermudah setiap orang untuk mengingat sesuatu dan mencatat hal penting agar tidak terlupakan (Azlin et al., 2021). Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi *mobile* sebagai alat membantu pengingat untuk mencegah pengguna melupakan tugas atau jadwal penting. Perbedaan penelitian tersebut berfokus pada kegiatan akademik dan informasi dari tata usaha, sedangkan penelitian ini memiliki cakupan kegiatan yang biasa atau penting untuk remaja. Berdasarkan beberapa kajian tersebut, terlihat bahwa masih terdapat celah penelitian berupa minimnya penelitian yang mengintegrasikan desain *UI/UX* aplikasi pengingat dengan pendekatan *Design Thinking* yang secara khusus menargetkan remaja.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan solusi bagi remaja dengan merancang aplikasi pengingat dan manajemen waktu berbasis *UI/UX* dengan fitur yang

dibutuhkan bagi remaja, sehingga remaja terbantu dalam mengatasi permasalahan kebiasaan menunda-nunda mengingatkan produktivitas dan menciptakan tujuan pengingat dan manajemen waktu yang lebih baik. Pembangun aplikasi “NotiMate” berfokus pada preferensi dan kebutuhan remaja. Ide aplikasi ini di kembangkan untuk memberikan pengalaman yang lebih pribadi dan mendukung kebiasaan positif dan bertujuan mengeksplorasi tantangan yang dihadapi remaja saat menggunakan aplikasi. Permasalahan dari fenomena ini sering kali menyebabkan kurang kesadaran pentingnya dalam pengolahan waktu yang baik serta keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, menunda-nunda dan kesulitan membangun kebiasaan baru. Kebiasaan buruk seperti penundaan menjadi salah satu tantangan utama dalam upaya memperbaiki diri, juga kebanyakan remaja yang memiliki kebiasaan menunda karena pernah mengalami kurang tidur, stress dan kurangnya disiplin diri.

Berdasarkan uraian tersebut, didapatkan pembangunan sebuah rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile* pengingat dan manajemen waktu bernama “NotiMate” agar dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Aplikasi “NotiMate” tidak hanya menekankan peningkatan produktivitas sehari-harian dan belajar, tetapi juga menawarkan *platform* bagi individu untuk terlibat dalam pengembangan diri, menumbuhkan ketergantungan pada pengingat untuk mempertahankan perilaku yang baru diadopsi, sehingga menimbulkan ketergantungan pada aplikasi untuk melanggengkan kebiasaan yang disukai. Melalui fitur-fitur yang bermanfaat, mudah digunakan dan dapat mendukung pengaturan waktu dan pengingat pengguna dapat mencapai keseimbangan yang lebih baik dalam hidup remaja.

Pembangunan aplikasi ini akan membuat *UI* yang intuitif, menarik dan mudah digunakan dengan mempertimbangkan preferensi estetika remaja. Desain Antarmuka/*User Interface (UI)* dan Pengalaman Pengguna/*User Experience (UX)* merupakan komponen krusial dalam menciptakan komunikasi visual yang menarik dan efektif. *UI* berfokus pada tampilan dan nuansa sebuah situs web atau aplikasi, memastikan tata letak yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga intuitif bagi pengguna. Sementara itu, *UX* berkonsentrasi pada keseluruhan pengalaman pengguna, mencakup kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan efisiensi dalam berinteraksi dengan produk digital (Kholik et al., 2024). Desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna menjadi faktor kunci dalam pengembangan produk digital. *UI/UX* yang efektif tidak hanya meningkatkan estetika suatu platform digital tetapi juga berdampak langsung pada kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Amesha et al., 2025). Desain *UI* dikembangkan untuk mendukung pengenalan dan pembentukan kebiasaan positif melalui identifikasi serta implementasi fitur-fitur yang relevan bagi kebutuhan remaja. Pengalaman *UX* ditingkatkan melalui pendekatan desain yang responsif, sehingga interaksi dengan aplikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

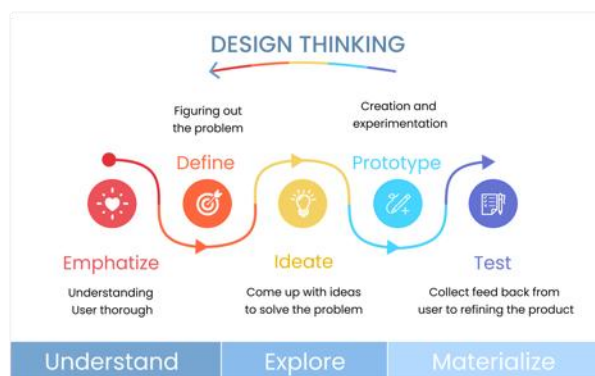
Pengangkatan Penelitian perancangan aplikasi pengelolaan waktu ini menjadi salah satu solusi dari berbagai kebutuhan pengguna, hal ini memicu munculnya ide dan *startup* berbasis aplikasi yang bertujuan untuk membantu masyarakat terutama remaja, baik mahasiswa ataupun pekerja berusia 18 hingga 23 tahun yang berkomitmen untuk meningkatkan pengguna baik dalam aspek akademik. Aplikasi pengingat “NotiMate” juga bertujuan sebagai solusi untuk masalah tersebut. Penggunaan teknologi dalam aplikasi ini dibuat untuk menyajikan pengingat yang sesuai. Selain itu, aplikasi ini mendukung remaja dalam merancang kegiatan. Keberhasilan aplikasi seperti ini sangat tergantung pada desain antarmuka pengguna atau *UI* dan pengalaman pengguna atau *UX* yang menarik dan mudah dipahami, terutama karena aplikasi ini ditujukan untuk remaja karena usia ini merupakan tahapan penting dalam perkembangan pribadi di mana individu berusaha mengatur waktu dengan lebih efisien untuk mencapai tujuan.

METODE PENELITIAN

Design Thinking Adalah proses berulang yang dimana mencoba memahami pengguna, mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan solusi untuk mengintegrasikan kebutuhan dan dibuat ke dalam suatu *prototype* untuk diuji kelayakannya (Karo Sekali et al., 2023).

Perancangan *UI* dan *UX* untuk Aplikasi pengingat dan manajemen waktu “NotiMate” metode *design thinking* menjadi salah satu metode yang sangat cocok dan sangat membantu bagi penulis. Metode *design thinking* memiliki kemudahan dalam berfokus pada pencarian solusi melalui pemahaman mendalam kebutuhan pengguna serta pemecahan masalah secara kreatif.

Design Thinking adalah pendekatan yang melibatkan kolaborasi dengan pengguna untuk menemukan solusi bagi suatu masalah. Tujuan utamanya adalah menciptakan layanan yang inovatif, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan dapat mengatasi masalah yang ada. Tahapan penelitian, di sisi lain, merujuk pada serangkaian langkah atau proses yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam menjalankan sebuah penelitian (Ansori et al., 2023). *Design thinking* sangat bermanfaat dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pengguna, permasalahan antar muka, identifikasi masalah serta menghasilkan ide dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Adha et al., 2023). Proses mengembangkan aplikasi “NotiMate” menggunakan pendekatan *design thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Proses *design thinking* dapat dilihat pada Gambar 1, yang menunjukkan lima tahapan yaitu, tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan berfungsi sebagai fondasi, dan membantu dalam proses yang terstruktur. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria pelajar dan mahasiswa aktif berusia 18–23 tahun yang memiliki kecenderungan prokrastinasi akademik, penggunaan *smartphone* intensif, serta pengalaman menggunakan aplikasi manajemen waktu. Jumlah partisipan sebanyak 15 orang dipilih karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi kebutuhan pengguna dalam pendekatan *Design Thinking* yang bersifat kualitatif eksploratif, sehingga lebih menekankan kedalaman insight dibandingkan generalisasi populasi.



Gambar 1 Tahapan Metode *Design Thinking*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis akan menguraikan hasil yang ditemukan pada setiap tahapan yang telah disebutkan pada bagian metode penelitian, yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap ke 1 adalah *empathize* dimana penulis berusaha memahami pikiran dan keinginan pengguna dengan melakukan wawancara untuk mendapat informasi lebih lanjut dalam membangun aplikasi “NotiMate”. Pada tahap ke 2 adalah *define* dimana tahap ini merangkum temuan dalam tahapan *empathize*, setelah memahami pengguna penulis akan mencari masalah yang telah ditemukan oleh pengguna. *Ideate* adalah tahap ke 3 bertujuan untuk mencari atau memberikan ide untuk memecahkan masalah yang telah dialami oleh pengguna. Pada tahap ke 4 adalah *prototype*, penulis akan mengeluarkan ide-ide yang telah di tunjukkan kemudian direalisasikan ke dalam bentuk *prototype*. Pada tahap *test* adalah fase terakhir, dimana penulis akan menggabungkan semua masukan dari pengguna untuk menyempurnakan desain *prototype*.

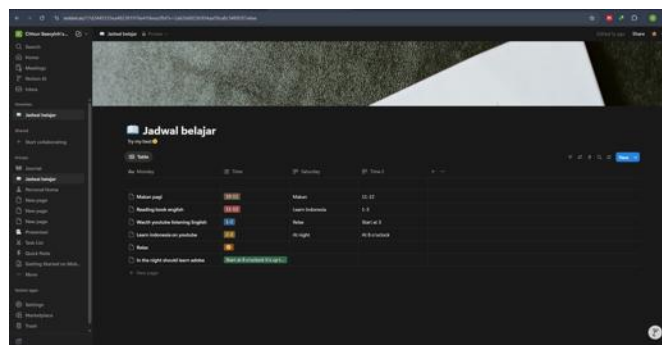
EMPATHIZE

Empathize merupakan tahap di mana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna (Ayu & Wijaya, 2023). Tahap

ini berfokus pada pengumpulan informasi mendalam terkait masalah dan kebutuhan dari target pengguna. Metode pengumpulan data yang digunakan pada tahap ini menggunakan observasi dan wawancara. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memahami masalah yang dialami oleh pengguna sekaligus mengidentifikasi kebutuhan dan solusi serta kebutuhan apa yang diperlukan oleh pengguna. Pada tahap *empathize*, data diperoleh menggunakan observasi dan wawancara.

Observasi

Observasi adalah peninjauan secara cermat. Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap keadaan, objek, atau peristiwa yang akan diteliti. Hasil dari observasi atau pengamatan ditulis dengan lengkap mengenai perincian objek pengamatan. Hasil observasi ditulis dalam bentuk teks laporan hasil observasi (Pratiwi et al., 2023). Observasi dilakukan terhadap beberapa aplikasi yang sudah tersedia, khususnya aplikasi yang memiliki fokus serupa, yaitu aplikasi pengingat dan manajemen waktu serta memiliki tampilan minimalis. Tujuan dari observasi ini untuk menganalisis atau menilai kelebihan dan kekurangan dari desain *UI* serta fitur yang tersedia, agar dapat menciptakan desain yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya remaja. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan satu aplikasi berbasis *website*, aplikasi tersebut dipilih karena berfokus pada pengelolaan aktivitas, pencatatan, dan juga memiliki bentuk pengembangan kebiasaan yang relevan dengan tujuan perancangan.



Gambar 2 Tampilan *Website Notion*

Berdasarkan Gambar 2, salah satu aplikasi berbasis *website* yang dianalisis dalam penelitian ini adalah “Notion”, yang merupakan salah satu *platform* manajemen produktivitas yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan catatan, tugas, basis data, dan perencanaan proyek dalam satu *workspace* terpadu. “Notion” adalah aplikasi produktivitas *all-in-one* yang sekaligus berbasis web namun juga tersedia dalam versi aplikasi desktop (*Windows dan Mac*), aplikasi mobile (*Android dan iOS*), maupun melalui *browser web*. “Notion” dari segi desain, memiliki tampil visual yang minimalis dengan fleksibilitas dalam penggunaan warna, baik untuk tema antarmuka (mode gelap dan terang) maupun untuk mengubah warna teks dan latar belakang. Fleksibilitas ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan “Notion” sesuai dengan preferensi pengguna. Namun, “Notion” memiliki banyak fitur yang mungkin membuat bingung bagi pengguna sehingga menjadi kendala, terutama bagi pengguna remaja yang membutuhkan sistem pengingat yang lebih sederhana, intuitif, dan terfokus.

Focus Group Discussion (FGD)

Focus Group Discussion (FGD), yang juga disebut wawancara kelompok, pada dasarnya merupakan metode penelitian kualitatif. Metode ini didasarkan pada wawancara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur. *FGD* menawarkan kesempatan bagi peneliti kualitatif untuk mewawancarai beberapa responden secara sistematis dan simultan (Insiatiningsih et al., 2025). Tujuan dari *FGD* ini untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna. *FGD* dilakukan di salah satu ruang akan kumpulan beberapa remaja sebagai mahasiswa untuk menampung pendapat, cita-cita, ide atau opini. *FGD* ini menghadirkan beberapa remaja yang mengikuti terdiri dari 15 remaja sebagai subjek penelitian yang berusia antara 18 hingga 23 tahun, Seluruh partisipan

merupakan pelajar dan mahasiswa yang memiliki kebiasaan menunda-nunda akademik atau kecenderungan menunda-nunda penyelesaian tugas. Berdasarkan dari hasil diskusi, ada beberapa masalah utama yang ditemukan. Data pendapatan dari hasil diskusi akan membantu dalam memahami kebutuhan, tantangan, serta preferensi pengguna terkait penggunaan aplikasi, dan menjadi panduan penting untuk merancang fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta menyelesaikan masalah yang sering dialami dalam mengatur waktu dan aktivitas sehari-hari.

Temuan yang diperoleh melalui proses *Focus Group Discussion (FGD)* menunjukkan beberapa permasalahan utama yang dialami responden terkait pengelolaan waktu dan aktivitas harian. Sebanyak 13 dari 15 responden (86,7%) menyatakan mengalami kesulitan dalam manajemen waktu sehari-hari, terutama dalam mengatur jadwal kegiatan, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta menghindari perilaku prokrastinasi akademik. Selain itu, 8 responden (53,3%) mengharapkan adanya sistem manajemen tugas yang terintegrasi dalam satu aplikasi. Fitur yang paling banyak dibutuhkan meliputi pengingat waktu (*alarm reminder*), penyusunan jadwal terstruktur, serta pencatatan aktivitas melalui kalender digital untuk membantu efektivitas pengelolaan waktu.

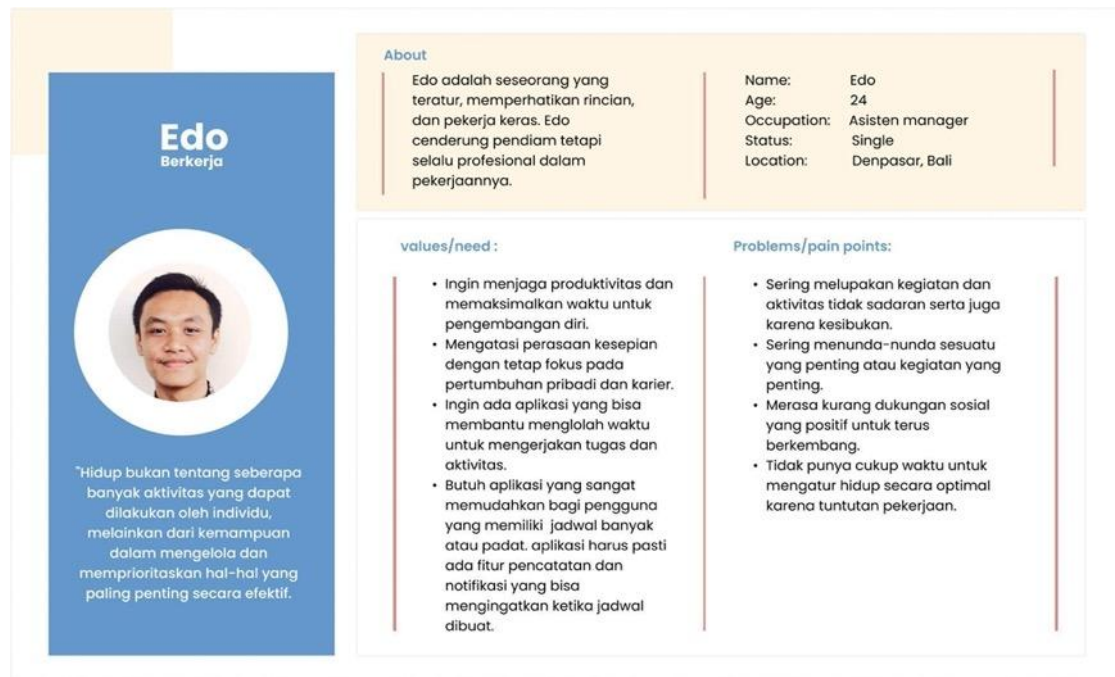
Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa 12 responden (80%) menginginkan fitur notifikasi yang mampu memberikan pengingat sekitar 15–20 menit sebelum aktivitas dimulai. Sementara itu, 7 responden (46,7%) menekankan pentingnya motivasi dan disiplin diri dalam menjalankan aktivitas yang telah dijadwalkan pada aplikasi. Sebanyak 6 responden (40%) menyatakan kebutuhan terhadap fitur penentuan skala prioritas untuk membantu mengelola berbagai aktivitas secara lebih terstruktur. Selain itu, 13 responden (86,7%) mengaku sering gagal merealisasikan rencana kegiatan atau tugas yang telah disusun sebelumnya akibat faktor kelupaan dan distraksi digital. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna membutuhkan aplikasi manajemen waktu yang tidak hanya berfungsi sebagai pengingat aktivitas, tetapi juga mampu membantu pengaturan prioritas tugas, pemantauan progres kegiatan, serta pengurangan distraksi digital dalam aktivitas sehari-hari.

DEFINE

Tahap *define* merupakan proses yang fokus pada pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari tahap *empathize*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengenali serta merumuskan permasalahan atau kebutuhan yang dialami oleh *user* aplikasi yang tengah dirancang (Santoso & Sumantiawan, 2025). Tahap *define* berfokus pada analisis data yang telah mengumpulkan dari pengguna pada fase *empathize*. Data hasil *empathize* tersebut kemudian dibedah untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang sebenarnya. Berdasarkan temuan masalah tersebut, akan disusun sebuah *user persona* yang merepresentasikan karakteristik dan aktivitas keseharian target pengguna.

User Persona

Membuat *user persona* diharapkan dapat mendapatkan segmentasi pengguna yang baik, dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan, karakteristik, atau perilaku yang berbeda-beda dari tiap pengguna. Kemudian dari hasil wawancara, akan digunakan untuk mengetahui kebutuhan dari keseluruhan *pengguna* (Hidayatullah & Kusuma, 2021). Penggunaan *user persona* adalah membuat representasi kebutuhan pengguna dan permasalahan yang dialami. Menemukan masalah utama yang dialami oleh pengguna, semua masalah tersebut akan dibawa untuk membuatkan *user persona*. *User persona* berikut dibuat berdasarkan data yang diperoleh untuk mewakili target pengguna.



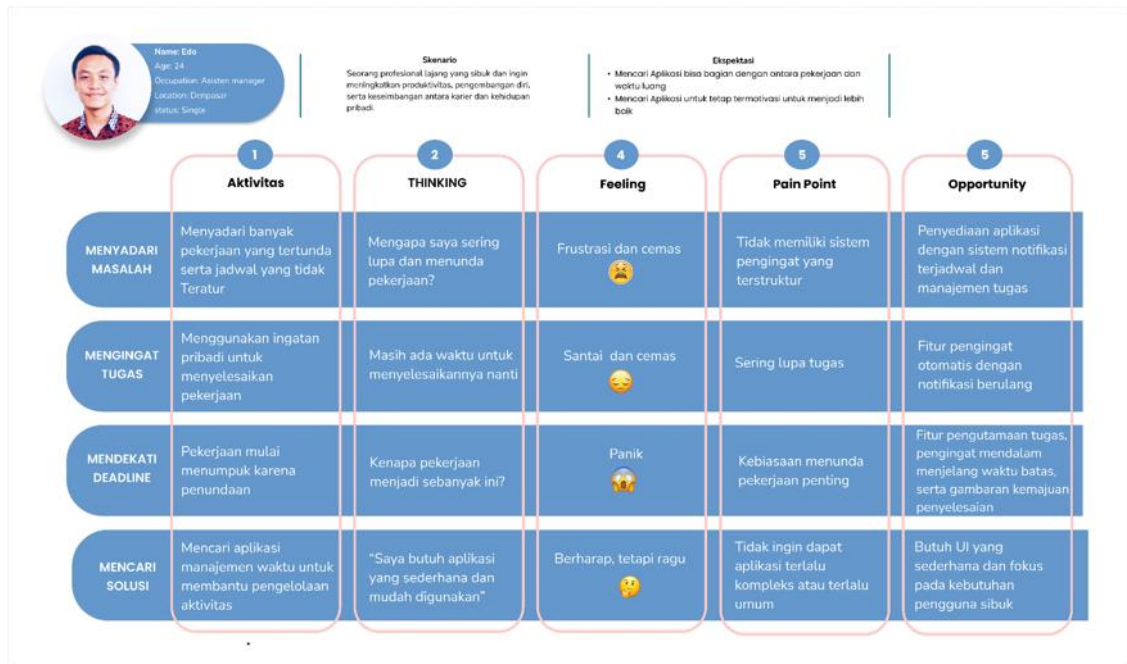
Gambar 3 User Persona

Profil *user persona* pada Gambar 3 di atas ini merepresentasikan hasil permasalahan utama yang sudah dialami oleh pengguna. Karakteristik persona ini menunjukkan adanya hambatan dalam manajemen waktu, seperti sering melupakan pekerjaan dan tugas, serta kurangnya motivasi dalam meregulasi aktivitas harian secara mandiri. Hasil ini didukung dari penelitian yang mengatakan bahwa banyak kurangnya kemampuan pengaturan diri remaja dan kesulitan mengelola waktu dengan baik merupakan faktor yang memicu perilaku menunda pada mahasiswa. Penelitian ini juga menyatakan bahwa rendahnya motivasi sangat tinggi dalam adanya hambatan dari faktor internal maupun lingkungan yang dapat menyebabkan menunda pekerjaan pada mahasiswa (Tanjaya & Basaria, 2024).

User Journey Map

User journey adalah kumpulan dari langkah-langkah. Langkah ini menggambarkan berbagai skenario kemungkinan soal bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk yang peneliti desain. *User Journey Map* merupakan visualisasi dari suatu proses yang dilalui pengguna untuk mencapai tujuan yang terkait dengan bisnis atau produk tertentu (Destiyana et al., 2024). Tujuan dari *User Journey Map* adalah menciptakan perjalanan pengguna untuk menemukan dan mengidentifikasi perilaku pengguna, dan titik-titik masalah dalam menemukan solusi. Visualisasi ini membantu untuk mencapai tujuan yang terkait dengan memahami pengalaman pengguna dari segi perilaku, emosi, titik masalah, peluang, dan tujuan.

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa bagaimana perjalanan pengguna dimulai dari tahap awal sampai tahap akhir yang didorong oleh kebutuhan akan efisiensi. Perjalanan tersebut menemukan bahwa pengguna cenderung menunda-nunda dan sering lupa dengan kegiatan atau aktivitas penting. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu mengelola waktu secara lebih terstruktur, sehingga pengguna dapat lebih mudah mengatur dan mengingat kegiatan.



Gambar 4 User Journey Map Pengembangan Ide Aplikasi.

Problem Analysis

Penelitian ini berfokus pada analisis masalah, yaitu pencarian permasalahan utama yang dialami oleh pengguna berdasarkan *pain point* dan frustrasi. Berdasarkan data dan analisis, ditemukan bahwa masalah utama adalah pengguna mengalami kesulitan dalam mengelola waktu dalam kehidupan sehari-hari, kurangnya disiplin diri, sering melupakan kegiatan dan tugas, serta tidak dapat mengatasi permasalahan kebiasaan menunda-nunda.

How Might We

How might we digunakan untuk mengembangkan ide-ide inovatif sehingga dapat menemukan solusi potensial yang dapat memahami pengguna (Hanifa et al., 2024). *How might we* adalah proses pengembangan solusi di atas tersebut, digunakan untuk merumuskan tantangan yang telah ditemukan menjadi pernyataan yang dapat mengakibatkan ide-ide inovatif. *How might we* bertujuan untuk mengubah masalah menjadi peluang, sehingga pengembang dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Pertanyaan-pertanyaan ini dikembangkan berdasar temuan dari analisis masalah:

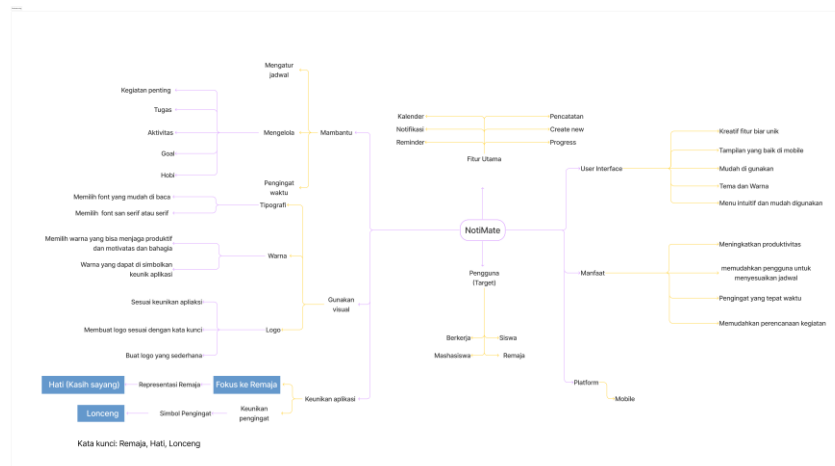
- 1) Bagaimana cara mengetahui fitur yang dibutuhkan remaja untuk membantu pengguna mengatasi kebiasaan menunda-nunda, meningkatkan produktivitas, dan manajemen waktu?
- 2) Bagaimana memastikan bagi pengguna mendapatkan notifikasi yang sesuai dan tepat waktu sebagai pengingat untuk aktivitas dan tugas sehari-hari?
- 3) Bagaimana cara memastikan agar pengguna dapat dengan mudah dalam mengatur waktu dan mengelola pengingat untuk menghindari kelupaan?

IDEATE

Ideate (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari *design thinking* merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama *empathize* sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain (Madawara et al., 2022). Setelah akar permasalahan ditetapkan, langkah berikutnya adalah fase *ideate*. Pada tahap ini, hasil identifikasi masalah dari tahap sebelumnya digunakan sebagai fondasi untuk melakukan proses *brainstorming* dan ide desain. Tujuan adalah untuk mencari berbagai solusi inovatif serta menemukan perspektif baru yang dapat menjawab kebutuhan pengguna secara efektif.

Brainstorming Ide & Konsep

Brainstorming adalah suatu cara untuk menggali ide yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu kelompok, di mana masing-masing anggota mengeluarkan ide diri sendiri kemudian diambil satu keputusan bersama tentang ide apa yang akan digunakan (Matondang et al., 2020). *Brainstorming* ini akan mengeksplorasi ide untuk perancangan manajemen dan pengingat waktu “NotiMate” agar memahami preferensi dan juga mendapat ide-ide pengguna dalam pembangunan desain aplikasi dan fitur sesuai kebutuhan pengguna untuk kebiasaan baru dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.



Gambar 5 Brainstorming UI/UX Aplikasi NotiMate.

Berdasarkan dari *proses* pembuatan *brainstorming* pada Gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa bagaimana cara membangun aplikasi dan juga logo aplikasi melalui *brainstorming* membuat beberapa poin, yaitu aplikasi “NotiMate” dapat membantu mengelola waktu, membuat UI yang sederhana dan intuitif, manfaat aplikasi ini dapat memudahkan bagi pengguna untuk menyelesaikan produktivitas, aplikasi “NotiMate” berfokus pada pelajar, mahasiswa, pekerja, yang perlu perhatian dan akan menggunakan *font* yang mudah dibaca, warna sesuai konsep aplikasi. Menunjukkan dari analisis dari tahap *empathize* dan *define* terdapat beberapa inti permasalahan yang ditemukan yaitu pengguna tampak kesulitan menjaga konsisten jadwal, sering melupakan tugas atau kegiatan penting, serta menghadapi kendala menunda-nunda akibat kurangnya motivasi diri. Data ini sangat berguna untuk mendapatkan wawasan dalam menciptakan ide aplikasi “NotiMate” yang dapat membantu pengguna mengelola waktu secara efektif.

Konsep

Setelah analisis *brainstorming*, Aplikasi “NotiMate” terdapat tiga kata kunci dalam proses pembangunan aplikasi ini yaitu: remaja, hati, lonceng. Ketiga kata kunci tersebut mendapatkan membuat sebuah konsep yaitu “*Attentive Care for Better Productivity focus on teenagers*” arti dari konsep tersebut adalah UI desain aplikasi “NotiMate” bernuansa *friendly*, hangat, intuitif, minimalis, dan sederhana yang mengutamakan pengalaman pengguna agar dapat dengan mudah mengelola jadwal, mengatur waktu dan mengurangi menunda-nunda dengan menggabungkan perhatian dan sistem pengingat untuk meningkatkan produktivitas bagi remaja. Gaya visual UI menggunakan desain yang minimalis dengan menggunakan palet warna yang memperkuat kesan *friendly* hangat, sederhana, nyaman, dan intuitif untuk digunakan. Konsep ini diwujudkan dalam desain antarmuka aplikasi “NotiMate” yang mengedepankan kesan *friendly*, hangat, intuitif, dan sederhana. Inti dari ide ini adalah menyediakan pengalaman pengguna yang mendukung untuk remaja dalam mengatur produktivitas remaja melalui fitur serta tampilan.

Moodboard

Pembuatan *moodboard* tujuan untuk mengumpulkan preferensi visual yang dapat berupa tulis, warna, gambar, tekstur, atau contoh objek lainnya yang dapat membantu mengkomunikasikan dan menginspirasi karya yang dibuat. Penggunaan *moodboard* dapat membantu mengekspresikan imajinasi ide dari seorang desainer ke dalam media digital untuk menggambarkan gaya yang akan digunakan dalam pembuatan projek.

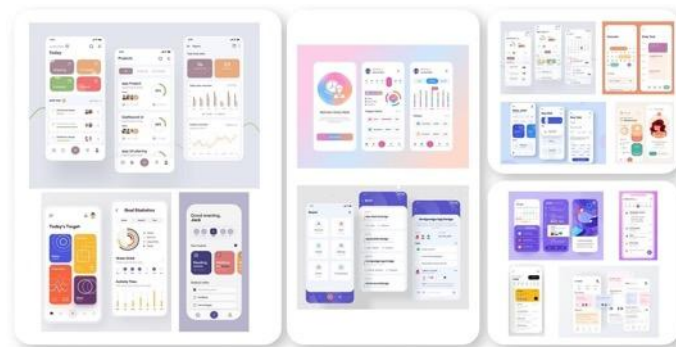


Gambar 6 *Moodboard* Merancang Aplikasi “NotiMate”.

Moodboard pada Gambar 6 di atas menampilkan referensi visual dengan tema yang telah ditemukan dari *brainstorming* yaitu “*Attentive Care for Better Productivity focus on teenagers*” yang digunakan sebagai dasar perancangan antarmuka aplikasi. Komposisi gambar memperlihatkan palet warna yang didominasi warna biru yang memberikan kesan tenang, lembut dan modern. Selain itu, *moodboard* juga menampilkan contoh tipografi, elemen ilustratif, serta beberapa referensi visual seperti buku catatan, daftar tugas, ilustrasi target, bernuansa pastel. Desain antarmuka aplikasi ini dipilih karena dapat menangkap kehangatan, *friendly*, intuitif, sederhana dan minimalis yang sesuai saat digunakan.

Referensi Desain

Beberapa desain antarmuka pengguna aplikasi digunakan sebagai referensi visual. Aplikasi seperti “Notion”, “MeGrow” dan aplikasi pengingat lainnya digunakan sebagai desain referensi. Desain aplikasi ini dipilih karena mewakili desain yang sederhana tapi menarik dan juga minimalis dengan mengutamakan pengalaman pengguna.

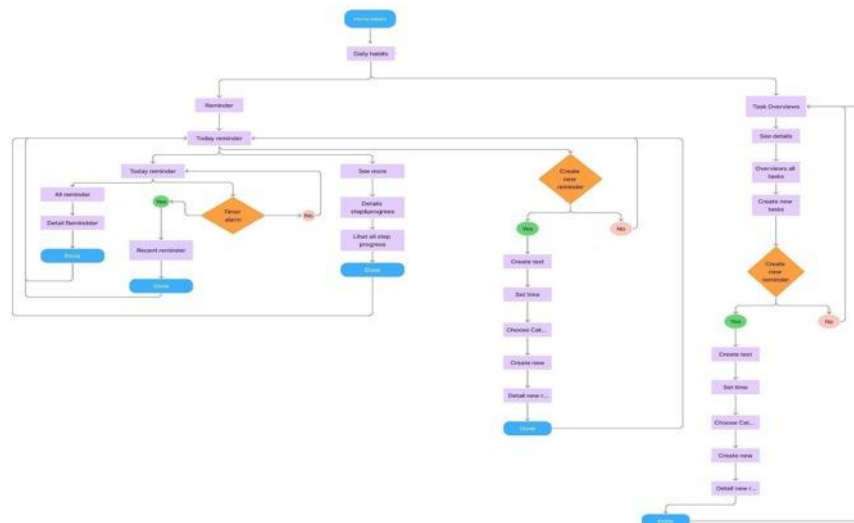


Gambar 7 Referensi Merancang Aplikasi “NotiMate”.

Beberapa tampilan aplikasi pada Gambar 7 di atas digunakan sebagai referensi visual. Desain aplikasi ini dipilih karena memiliki gaya visual sesuai *moodboard* yang memberikan di atas tersebut yang dapat kesan modern dan bersih. *Font* yang digunakan beberapa desain referensi ini karakter yang bersih, modern, sederhana, dan mudah di baca. Aplikasi “NotiMate” akan membuat *UI* desain yang mudah digunakan, pendapat yang cepat untuk memahami apa yang ingin disampaikan aplikasi ini.

Flowchart

Flowchart adalah gambaran berupa grafik yang memiliki urutan suatu proses atau langkah-langkah secara sistematis untuk menjalankan suatu *program*. *Flowchart* dapat memberi gambaran untuk dilakukan proses analisis, perancangan, pengkodean dalam memecahkan masalah yang lebih terperinci dalam proses operasional suatu kegiatan. *Flowchart* umumnya digunakan untuk memudahkan penyelesaian masalah saat dilakukan evaluasi lebih lanjut (Dewi et al., 2023). Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk menggambarkan bagaimana cara kerja sistem dalam produk atau layanan digital. Perancangan *flowchart* berdasarkan data dari *User Journey Map*. *Flowchart* yang baik dapat membantu perjalanan pengguna menjadi ramah dan mudah digunakan.



Gambar 8 Contoh *Flowchart* fitur utama *Reminder alarm*.

Berdasarkan *flowchart* pada Gambar 8 di atas tersebut adalah fitur utama merupakan *flowchart* sebagai contoh yaitu dimulai dari halaman home kemudian akan diarahkan ke fitur *Daily habit* yang berada di halaman *home*. Pada halaman *home*, pengguna dapat melihat kumpulan kebiasaan harian yang telah dibuat. Pengguna dapat memilih kebiasaan yang ingin diterapkan untuk melihat detail aktivitas, *task overviews*, serta *reminder alarm*. Dalam *task overviews* pengguna bisa melihat *task* yang telah selesai. Pada fitur utama yaitu *reminder alarm* pengguna dapat melihat semua *task* seperti alarm yang pengguna sudah direncanakan. Jika pengguna ingin berubah *status task* adanya di fitur *reminder* pengguna dapat *on* dan *off* seperti alarm, berada fitur *reminder task* pengguna dapat sistem yang tidak boleh memperbarui progres secara otomatis tetapi fitur ini dapat *reminder* atau pengingat yang otomatis. Notifikasi akan muncul tempat waktu pada 15-20 menit sebelum aktivitas mulai.

Fitur ini pengguna juga dapat melihat *detail progress*, jika pengguna klik satu progress akan munculnya detail informasi, dan pengguna juga dapat fitur *create new task* sebagai menambah aktivitas baru dan akan dapat notifikasi secara otomatis jika telah selesai *create new task*. Hasil ini dapat didukung oleh penelitian tentang aplikasi pengingat dan manajemen waktu mengatakan bahwa aplikasi pengingat pada fitur *reminder alarm* dapat membantu pengguna dalam mengelola aktivitas dan jadwal kegiatan serta tugas secara efektif sehari-hari secara lebih teratur. Fitur *reminder* dalam sebuah penelitian menyebutkan notifikasi yang tepat waktu dalam mengingat jadwal atau aktivitas penting sehingga mendukung pengelolaan waktu yang lebih efektif (Zakarias & Ikrimach, 2025).

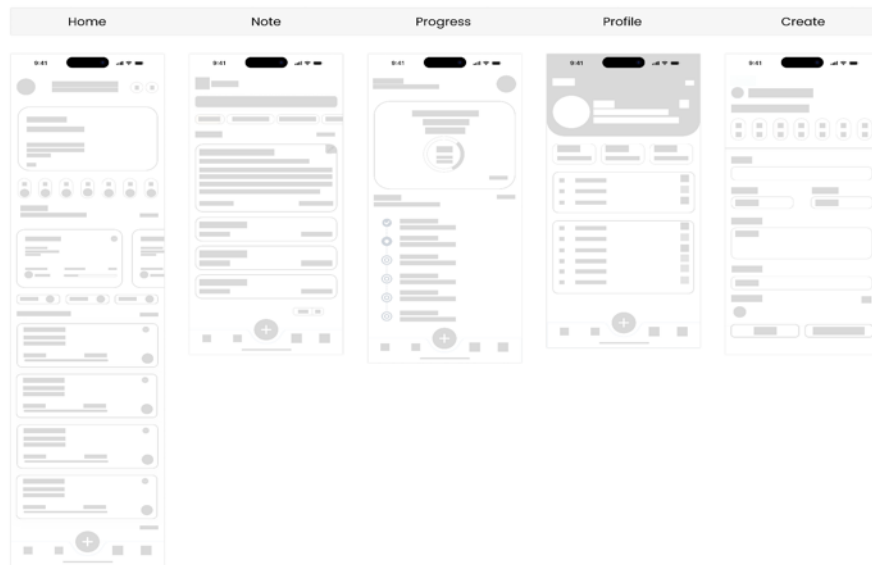
PROTOTYPE

Tahap ini bertujuan untuk membuat presentasi awal dari solusi yang diusulkan yang memungkinkan peneliti untuk menguji dan mengevaluasi konsep secara langsung.

Perancangan prototipe ini, peneliti dapat menguji kelayakan suatu ide, mengidentifikasi kelemahan, dan mendapatkan masukan awal dari pengguna. Pada tahap menghasilkan *user flow*, *Low Fidelity Prototype* dan *High Fidelity Prototype* (Rohmah, 2024). Pada tahap *prototype* ide-ide yang telah terpilih kemudian direalisasikan ke dalam bentuk *prototype* berupa *low-fidelity prototype* maupun *high-fidelity prototype*. Tahap ini berfungsi sebagai tujuan untuk menguji coba solusi yang telah dirancang pada fase sebelumnya, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara internal sebelum akhir diujikan langsung kepada pengguna.

Low Fidelity

Low Fidelity terdiri dari *wireframe* dengan bentuk dasar dan warna netral yang berfokus pada tata letak dan penempatan konten. Pembuatan *low fidelity* ini didasarkan pada *sitemap* dan *flowchart* yang telah dibuat. Tujuan dari *low fidelity* adalah untuk menguji elemen navigasi agar mudah dinavigasi serta peletakan konten agar mudah dibaca.



Gambar 9 Design Low Fidelity Halaman utama, Home, Note, Progress, Profile, Create.

Berdasarkan Gambar 9 di atas tersebut menampilkan beberapa *low fidelity* berupa *wireframe* yang merepresentasikan lima halaman utama dalam aplikasi, yaitu *Home*, *Note*, *Create*, *Progress*, dan *Profile*. *Wireframe* ini digunakan sebagai rancangan awal untuk menggambarkan struktur tata letak, alur navigasi, serta fungsi utama pada setiap halaman sebelum dikembangkan ke tahap desain visual yang lebih lanjut.

Design System

Design system pada aplikasi “NotiMate” dirancang sebagai pedoman visual yang digunakan untuk memastikan konsistensi pada aplikasi. *Design system* ini mencakup elemen-elemen utama seperti tipografi, palet warna, *ikon layout* kolom, dan komponen antarmuka seperti tombol. Berikut merupakan *design system* pada Gambar 10 untuk membangun aplikasi.



Gambar 10 Design System Aplikasi “NotiMate”.

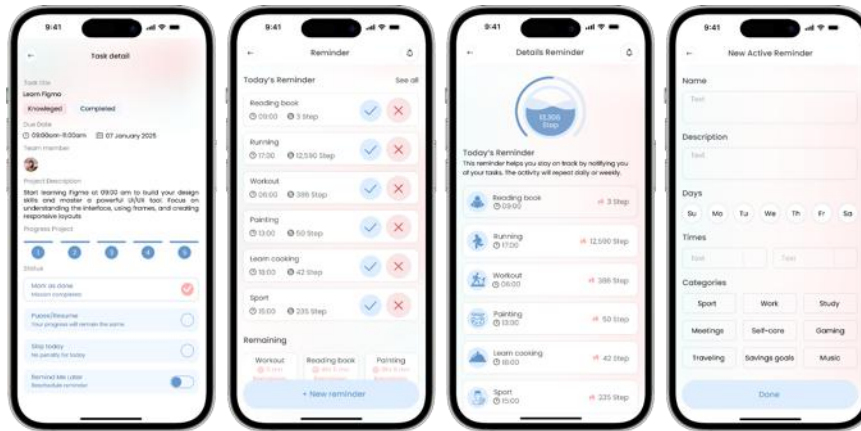
Design system seperti tipografi yang terdiri dari dua jenis *font* yaitu *poppins* sebagai *font* utama dan *chillout* sebagai *font* sekunder. *Font Poppins* digunakan pada bagian teks utama karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik pada perangkat mobile. *Font* ini digunakan untuk *body text* dengan ukuran 16 *pt* dan 12 *pt*. Sementara *font Chillout* digunakan pada bagian judul atau *headline* untuk memberikan tampilan yang lebih menarik dan khas pada aplikasi. Penggunaan *font* ini diterapkan pada *heading* dengan ukuran 30 *pt*, 24 *pt*, dan 18 *pt*. Palet warna pada aplikasi ini didominasi oleh warna biru sebagai warna primer dan warna sekunder yaitu warna merah muda & cyan yang digunakan untuk elemen tambahan pada antarmuka. Ikon digunakan sebagai elemen visual yang membantu pengguna dalam memahami fungsi fitur secara lebih cepat. *Layout* kolom pada aplikasi yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan dan keteraturan tata letak elemen antarmuka.

High Fidelity

High fidelity dibuat dengan element visual, seperti warna, tipografi, ikon, gambar, dan element visual lainnya. Pembuatan *high fidelity* ini difokuskan untuk menguji aspek visual dan kegunaan pada desain antarmuka sehingga mudah dinavigasi dan menarik secara visual. Perancangan aplikasi “NotiMate” ini menunjukkan adanya beberapa komponen utama yang membentuk *UI* utama dalam aplikasi dengan pengalaman *UX* aplikasi “NotiMate” yang memprioritaskan pendekatan desain yang responsif dan berfokus pada kebutuhan pengguna, sehingga interaksi dengan aplikasi menjadi lebih mudah, intuitif, dan efisien. Pengalaman *UX* ditingkatkan melalui *UI* yang menarik, struktur navigasi yang jelas, serta kemudahan dalam memahami fungsi setiap elemen antarmuka.

Salah satu *UI* utama dalam halaman *home* pada Gambar 11 berikut, adanya *UI* utama ini adalah fitur *Reminder Alarm* (pengingat) yang berfungsi sebagai alarm untuk membantu pengguna pengingat berbagai aktivitas yang telah dijadwalkan. Fitur ini mendukung dalam melakukan pengelolaan tugas secara tepat waktu (*on time*), sehingga aktivitas yang telah direncanakan dapat dipantau dan dilaksanakan dengan lebih efektif oleh pengguna. Selain itu pengguna juga dapat menambahkan aktivitas baru dengan mengisi berbagai informasi yang diperlukan, seperti nama aktivitas, waktu pelaksanaan, serta pengaturan pendukung lainnya. Penelitian tentang aplikasi manajemen produktivitas dilengkapi dengan fitur pengingat menyatakan bahwa pengembangan aplikasi manajemen tugas yang dilengkapi dengan fitur pengingat waktu menentukan yang diinginkan dan sistem akan mengirim notifikasi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan saat waktu tersebut dengan mampu membantu pengguna dalam

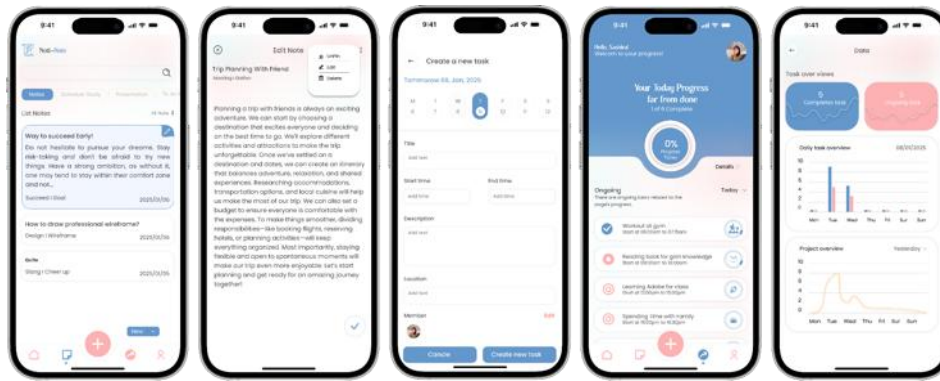
mengatur, memantau, serta menyelesaikan tugas secara lebih efisien sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas pengelolaan waktu pengguna (Zakarias & Ikrimach, 2025).



Gambar 11 Design High Fidelity Fitur Utama Reminder alarm

Pada fitur *Reminder* ini pengguna dapat kemampuan untuk menambah tugas dengan setiap kolom dan kategori yang telah tersedia dalam sistem. Pengembangan *UI* utama yaitu fitur pengingat dapat membantu pengguna tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan produktivitas tetapi juga berperan penting dalam membantu pengguna mengantisipasi berbagai situasi yang memerlukan perhatian khusus pada waktu tertentu sampai pengguna mencapai tujuan lebih efektif. Penelitian tentang aplikasi *daily reminder* pemakai *smartphone* menunjukkan bahwa aplikasi *daily reminder* pada perangkat *smartphone* dapat membantu pengguna dalam mengelola aktivitas dan jadwal kegiatan sehari-hari secara lebih terorganisir. Aplikasi pengingat tersebut menampilkan *UI* yang dapat menambah jadwal harian yang memungkinkan pengguna memasukkan berbagai informasi, seperti waktu, lokasi, aktivitas, serta jenis pengingat yang dipilih (Fajar et al., 2023).

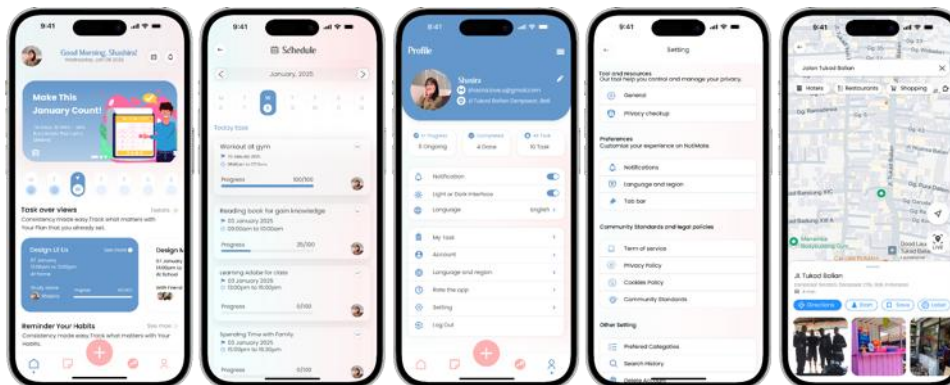
Aplikasi manajemen & pengingat waktu seperti aplikasi “NotiMate”, saat ini telah banyak tersedia baik di *app store* maupun berbasis *website*. Meskipun memiliki tujuan yang serupa, setiap aplikasi memiliki perbedaan dalam hal fungsi, tampilan, serta pendekatan dalam membantu pengguna dalam membantu pengguna mengelola aktivitas. Berikut penulis akan angkat salah satu aplikasi yang dapat dijadikan referensi aplikasi adalah “McGrow” yang merupakan aplikasi pengingat waktu dan berfokus pada pengembangan kebiasaan. Aplikasi ini menampilkan kemajuan pengguna dalam bentuk visual yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Berbeda dengan “McGrow”. *UI/UX* aplikasi “NotiMate” dirancang sebagai aplikasi pengingat dan manajemen waktu yang berfokus pada pengingat produktivitas sehari-hari pengguna. “NotiMate” dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti fitur *to do list*, jadwal belajar, kalender, *alarm notifications*, *screen time*, *gamification*, dan *share with friends*. Selain itu, aplikasi “NotiMate” menerapkan pendekatan minimalis dengan penggunaan warna dominan biru dan latar belakang putih merah dan *cyan*. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang sederhana. Ini membuat tampilan menjadi jelas dan mudah dipahami. Pendekatan ini dapat meningkatkan kenyamanan pengguna serta efektivitas pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Pendekatan ini sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pengguna.



Gambar 12 *Design High Fidelity* Fitur utama *Note*, *Create*, dan *Progress Tracking*.

Fitur *Note* pada Gambar 12 di atas dirancang untuk membantu pengguna dalam mencatat serta mengelola berbagai informasi penting. Fitur ini memungkinkan pengguna menyimpan berbagai macam informasi, baik itu catatan tentang aktivitas sehari-hari maupun catatan pribadi secara terstruktur. Fitur *note* sangat membantu pengguna dalam mengorganisir informasi dengan lebih efektif sehingga memudahkan dalam proses pencarian dan pengelolaan catatan di kemudian hari. Fitur *Create* dirancang untuk membantu pengguna dalam menambahkan aktivitas baru dengan mengisi berbagai informasi yang diperlukan, seperti nama aktivitas, waktu pelaksanaan, serta pengaturan pendukung lainnya. Fitur ini membuat pengguna lebih mudah dalam mengatur dan menjadwalkan kegiatan sehari-hari dengan terstruktur. Sehingga dapat membantu pengguna mendukung mengelola aktivitas secara terstruktur dan dimanfaatkan dengan lebih efektif.

Fitur *Progress Tracking* dirancang untuk menampilkan informasi mengenai perkembangan aktivitas pengguna, baik aktivitas yang telah diselesaikan maupun yang belum terselesaikan. Melalui fitur ini pengguna dapat memantau tingkat kemajuan aktivitas secara lebih terstruktur. Selain itu, tersedia beberapa pilihan berdasarkan periode waktu yaitu harian (*day*), bulanan (*month*), dan tahunan (*year*) dengan adanya pilihan tampilan seperti ini pengguna akan lebih mudah menganalisis bagaimana aktivitas berkembang dari waktu ke waktu.



Gambar 13 *Design High Fidelity* pada Halaman *Home* dan *Profile*.

Pada Gambar 13 di atas merupakan hasil tampilan antarmuka *Design High Fidelity* pada halaman *Home* yang berfungsi sebagai antarmuka utama aplikasi dalam aplikasi yang menyediakan ringkasan informasi penting bagi pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat mengakses cepat ke beberapa fitur utama yang berada di halaman *Home*, seperti informasi aktivitas harian, *reminder* aktivitas, serta juga dapat melihat *task overviews* pada halaman *home*. Selain itu halaman *home* juga menampilkan *progress* dari aktivitas lain yang telah dilakukan. Melalui tampilan ini pengguna dapat melihat daftar aktivitas yang harus dilakukan pada hari tersebut maupun aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya. Pengguna juga dapat fitur kalender untuk melihat dan mengelola aktivitas berdasarkan tampilan harian, bulanan, maupun tahunan.

Melalui fitur ini, pengguna dapat memantau jadwal kegiatan secara lebih terstruktur. Selain itu aplikasi ini juga menyediakan notifikasi pengingat yang akan muncul sebelum aktivitas mulai, yaitu sekitar 15 hingga 20 menit sebelum jadwal.

Halaman *Profile* berfungsi sebagai tempat di mana pengguna dapat pengelolaan akun dan pengaturan aplikasi dengan lebih mudah. Melalui halaman ini pengguna dapat mengakses dan menyesuaikan berbagai preferensi, informasi akun, dan pengaturan tambahan lainnya. Halaman ini dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan mendukung personalisasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 14 Design High Fidelity Fitur Pendukung.

Gambar 14 menunjukkan desain *high fidelity* pada fitur pendukung aplikasi “NotiMate” yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola aktivitas harian secara lebih terstruktur dan interaktif. Fitur pendukung tersebut meliputi to do list, jadwal belajar, kalender, alarm notifications, screen time, gamification, dan share with friends. Fitur *to do list* dan jadwal belajar membantu pengguna menyusun serta memantau aktivitas harian secara sistematis, sedangkan fitur alarm *notifications* berfungsi sebagai pengingat waktu dan dapat melihat semua aktivitas agar pengguna lebih disiplin dalam menjalankan jadwal yang telah dibuat, dan fitur kalender pengguna akan dapat melihat juga mengelola aktivitas berdasarkan tampilan harian, bulanan, maupun tahunan, melalui fitur ini pengguna dapat memantau jadwal kegiatan secara lebih terstruktur. Selain itu, fitur *screen time* dirancang untuk membantu pengguna memantau durasi penggunaan perangkat digital guna mengurangi distraksi berlebihan. Fitur *gamification* diterapkan melalui sistem progres dan pencapaian aktivitas untuk meningkatkan motivasi pengguna dalam membangun kebiasaan produktif, sehingga pengguna akan mendapatkan hadiah berupa sertifikat digital untuk memotivasi. Sementara itu, fitur *share with friends* memungkinkan pengguna membagikan progres aktivitas kepada teman sebagai bentuk dukungan sosial dan motivasi bersama dalam menjaga konsistensi aktivitas harian.

TEST

Tahapan *test* ini, *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan di uji cobakan kepada pengguna. Pengalaman pengguna dalam menggunakan *prototype*, akan diperoleh saran dan umpan balik untuk penyempurnaan (Tazkiyah & Arifin, 2022). Tahap testing dilakukan untuk mengevaluasi tingkat *usability prototype* aplikasi “NotiMate” menggunakan *task scenario* dan lima aspek *usability* Nielsen, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Pengujian melibatkan 15 responden yang terdiri atas pelajar dan mahasiswa usia 18-23 tahun dengan teknik *purposive sampling*. Seluruh responden dibagi ke dalam tiga sesi *FGD*, yang terdiri atas lima peserta tiap sesi untuk memudahkan observasi dan penggalan umpan balik pengguna secara lebih mendalam. Pada tahap pengujian, responden diminta menyelesaikan beberapa skenario tugas (*task scenario*) sesuai fitur utama aplikasi, yaitu melakukan login, membuat aktivitas baru (*create activity*), menambahkan catatan (*create note*), mengatur *reminder*

alarm, melihat *progress tracking*, menggunakan fitur *to do list*, serta mengakses fitur jadwal belajar dan kalender. Selain itu, responden juga diminta mencoba fitur pendukung seperti *screen time*, *gamification*, dan *share with friends*. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap kemudahan navigasi, waktu penyelesaian tugas, kesalahan penggunaan, dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan *prototype* aplikasi.

Tabel 1 Hasil responden dari pengujian

Aspek Usability	Hasil Pengujian
<i>Learnability</i>	Pengguna dapat memahami penggunaan aplikasi dengan cepat tanpa bantuan tambahan.
<i>Efficiency</i>	Pengguna mampu menyelesaikan skenario tugas dengan alur navigasi yang cukup singkat dan jelas.
<i>Memorability</i>	Struktur tampilan dan ikon aplikasi mudah diingat karena desain antarmuka yang konsisten.
<i>Errors</i>	Tingkat kesalahan penggunaan tergolong rendah dan hanya ditemukan kebingungan minor pada beberapa fitur pengaturan aktivitas.
<i>Satisfaction</i>	Pengguna merasa tampilan aplikasi nyaman digunakan dan fitur yang tersedia membantu pengelolaan aktivitas harian.

Berdasarkan hasil pengujian, *prototype* aplikasi “NotiMate” dinilai telah memenuhi aspek dasar *usability* dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik dalam membantu pengelolaan waktu serta aktivitas harian. Hasil *FGD* juga menunjukkan bahwa fitur *reminder alarm*, *progress review*, dan *to do list* dinilai membantu pengguna dalam meningkatkan kesadaran terhadap manajemen waktu dan mengurangi distraksi digital selama belajar maupun beraktivitas.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan *UI/UX* aplikasi “NotiMate” sebagai aplikasi manajemen waktu yang dirancang menggunakan pendekatan *Design Thinking* berdasarkan kebutuhan pelajar dan mahasiswa dalam mengelola aktivitas harian serta mengurangi distraksi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai pengingat aktivitas, tetapi juga mampu membantu pengaturan tugas, pencatatan aktivitas, dan pemantauan progres secara terintegrasi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, aplikasi “NotiMate” dikembangkan dengan fitur utama berupa *reminder alarm*, *create activity*, *create note*, dan *progress tracking*. Selain itu, aplikasi juga dilengkapi fitur pendukung seperti *to do list*, jadwal belajar, kalender, *alarm notifications*, *screen time*, *gamification*, dan *share with friends* untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan terstruktur. Hasil testing menggunakan metode *task scenario* dan evaluasi *usability* menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik pada aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Pengguna menilai bahwa tampilan aplikasi mudah dipahami, navigasi cukup jelas, serta fitur yang tersedia relevan untuk membantu pengelolaan waktu dan aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, rancangan aplikasi NotiMate berpotensi menjadi media pendukung manajemen waktu yang lebih terstruktur dan adaptif bagi pelajar dan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 55–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.35145/joisie.v7i1.2938>
- Amesha, S. A., Adinda, T., Nazira, N., & S.Kom, M.Pd.T, W. (2025). Pengaruh Desain UI/UX yang Efektif dalam Meningkatkan Pengalaman dan Kepuasan Penggunaan. *Jurnal Data Sains dan Teknologi Informasi (Dastis)*, 2(02), 1–10. <https://doi.org/10.62003/kygzam23>
- 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>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Azlin, Sabirin, A. R., & Mardikayasa, I. K. D. (2021). Aplikasi Peningat Kegiatan Akademik Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 10(1), 19. <https://doi.org/10.55340/jiu.v10i1.309>
- Beatrix, M. E., & Dewi, A. A. (2019). Analisa Produktivitas dengan Menggunakan Model Pengukuran The American Productivity Center (Apc) pada Produk Alumunium Sheet dan Alumunium Foil. *Jurnal PASTI*, 13(2), 154. <https://doi.org/10.22441/pasti.2019.v13i2.005>
- Destiyana, N., Defriani, M., & Minarto. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Pada Toko Kue Global Berbasis Mobile dengan Metode User Journey Map. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(5), 180–189. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i5.293>
- Dewi, N. K. T., Mandira, I. M. C., Kusuma, P. S. A. J., & Wijaya, G. C. (2023). Pembuatan Design Logo dalam Penunangan UMKM “Entil” Makanan Khas Desa Penatahan. *Abdimas Galuh*, 5(1), 617. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9973>
- Fajar, M., Ciuandi, F., & Munir, A. (2023). Desain Aplikasi Daily Reminder Menggunakan Model-View Controller dan Data Access Object. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 421–431. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v4i2.6124>
- Hanifa, F., Permatasari, R., & Kartika, D. S. Y. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dalam Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi Hafalan Al-Qur’an. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4760>
- Hidayatullah, A. R., & Kusuma, W. A. (2021). Penggunaan User Persona untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1629–1642. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.301>
- Insiatiningsih, Sutrischastini, A., Widyayanti, E. R., Wikaningtyas, S. U., & Ambarwati, L. (2025). Focus Group Discussion: Pemetaan Substansi Permasalahan Yang Dihadapi Umkm Di Kampung Tudung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Widya Wiwaha*, 3(2), 76–84. <https://doi.org/10.32477/jpm.v3i2.1228>
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 111–125. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560>
- Matondang, M., Sary, N., Gultom, T. B., & Sebayang, Y. (2020). Penerapan Metode Brainstorming dalam Perancangan Produk POCHADE. *Talenta Conference Series: Energy & Engineering (EE)*, 3(2), 743–747. <https://doi.org/10.32734/ee.v3i2.1071>
- Novita, M. D., & Kristiono, N. (2023). Faktor dan Dampak Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 7 Brebes. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(5), 238–252. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i5.830>
- Perdana, B., & Sutabri, T. (2024). Desain UI/UX Aplikasi Mobile LMS dengan Metode Design Thinking untuk Efektifitas Pembelajaran Mahasiswa di Perguruan Tinggi. In *Syntax Admiration* (Vol. 5, Issue 12). <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1925>
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., Sabrina, A. B., Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. (2023). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133–149.

- <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877>
- Rimbawan, A., Kadek, I., Putra Wijaya, A., Nyoman, I., Sumadewa, Y., Nyoman, N., & Suryani, D. (2024). *Re-branding Identitas Visual dalam Desain Kemasan Amenities Hospitality untuk Memperkuat Citra Merek* (Vol. 6, Number 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v6i1.4005>
- Rohmah, P. A. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi FinTrack. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 11(3), 299–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/jatisi.v11i3.8115>
- Rozgonjuk, D., Elhai, J. D., Täht, K., Vassil, K., Levine, J. C., & Asmundson, G. J. G. (2019). Non-social smartphone use mediates the relationship between intolerance of uncertainty and problematic smartphone use: Evidence from a repeated-measures study. *Computers in Human Behavior*, 96(May 2018), 56–62. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.013>
- Santoso, B., & Sumantiawan, D. I. (2025). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Desain UI/UX Sistem Tracking Kesehatan. *Metik Jurnal*, 9(1), 2025. <https://doi.org/10.47002/metik.v9i1.1017>
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. In *Psychological Bulletin* (Vol. 133, Issue 1, pp. 65–94). <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>
- Tamala, N., Riana Sahrani, & Fransisca Iriani R. Dewi. (2024). Tantangan Digital: Prokrastinasi Akademik dan Penggunaan Smartphone pada Remaja SMA. *Psyche 165 Journal*, 87–94. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v17i2.359>
- Tanjaya, C. O., & Basaria, D. (2024). Gambaran Prokrastinasi Penyelesaian Skripsi pada Mahasiswa yang Tidak Lulus Tepat Waktu. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5444–5456. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1878>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Zainurridla, M., Samsudin, M. A., & Ubaidillah, F. A. (2022). Regulasi diri dan prokrastinasi akademik siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi*, 2(1), 59–66. <https://doi.org/10.35316/psycomedia.2022.v2i1.59-66>
- Zakarias, R. A., & Ikrimach. (2025). Pengembangan Aplikasi Mobile Manajemen Tugas dan Produktivitas dengan Integrasi Fitur Kalender dan Reminder. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 7(4), 816–822. <https://doi.org/10.37034/infec.v7i4.1289>