



RANCANGAN SMARTPLANNER BERBASIS UX UNTUK MANAJEMEN WAKTU

Ezra Kevin Lolombulan^{1*}, Ferly Yitro Mamoto², Syaloomitha Amanda Madawara³, Inayah Puteri Salsabila⁴, Virginia Tulenan⁵, dan Ade Yusupa⁶

Program Studi Informatika, Universitas Sam Ratulangi

E-mail: ezralolombulan026@student.unsrat.ac.id, ferlymamoto026@student.unsrat.ac.id, syaloomithamadawara026@student.unsrat.ac.id, inayahsalsabila026@student.unsrat.ac.id, virginia.tulenan@unsrat.ac.id, dan ade@unsrat.ac.id

ABSTRACT

In today's digital environment, university students increasingly struggle to maintain academic attention due to technology distractions and the overwhelming nature of modern productivity tools. This research describes the design and development of SmartPlanner, a time-management application built on UX-driven concepts targeted at enhancing student organisation and task efficiency. An interactive prototype was created using a User-centred Design (UCD) process, and it was evaluated using the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ). A SUS score of 78.8, which indicates a Good to Excellent degree of usability, was obtained from the usability assessment. Furthermore, UEQ results showed positive user perceptions, especially in terms of efficiency, clarity, and beauty, confirming that the streamlined interface effectively reduces cognitive load. The findings imply that a user-oriented and minimalist interface greatly supports students in managing priorities and fulfilling academic tasks more successfully than traditional, sophisticated productivity tools, giving a viable digital strategy for academic time management.

Key words — Academic productivity; SmartPlanner; time management; User-Centred Design; User Experience.

ABSTRAK

Dalam lingkungan digital saat ini, mahasiswa universitas semakin kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi akademik akibat gangguan teknologi dan sifat yang membingungkan dari alat produktivitas modern. Penelitian ini menggambarkan desain dan pengembangan SmartPlanner, sebuah aplikasi manajemen waktu yang dibangun berdasarkan konsep berorientasi pengalaman pengguna (UX) yang ditujukan untuk meningkatkan organisasi mahasiswa dan efisiensi tugas. Sebuah prototipe interaktif dibuat menggunakan proses Desain Berpusat pada Pengguna (UCD), dan dievaluasi menggunakan Skala Usability Sistem (SUS) dan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ). Skor SUS sebesar 78,8, yang menunjukkan tingkat kegunaan yang Baik hingga Sangat Baik, diperoleh dari penilaian kegunaan. Selain itu, hasil UEQ menunjukkan persepsi pengguna yang positif, terutama dalam hal efisiensi, kejelasan, dan keindahan, yang mengonfirmasi bahwa

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 235

Prefix DOI :

[10.8734/Kohesi.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



antarmuka yang disederhanakan secara efektif mengurangi beban kognitif. Temuan ini menunjukkan bahwa antarmuka yang berorientasi pada pengguna dan minimalis sangat mendukung mahasiswa dalam mengelola prioritas dan menyelesaikan tugas akademik dengan lebih sukses dibandingkan alat produktivitas tradisional yang rumit, memberikan strategi digital yang layak untuk manajemen waktu akademik.

Kata kunci – *Produktivitas akademik; SmartPlanner; Manajemen waktu; Pengalaman Pengguna; User-Centered Design; User Experience.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara mahasiswa mengatur waktu, menyelesaikan tugas, dan menjalankan aktivitas akademik. Pada masa sekarang, mahasiswa tidak hanya dituntut memahami materi perkuliahan, tetapi juga harus mampu mengelola waktu secara efektif untuk menjaga keseimbangan antara kegiatan akademik dan non-akademik. Manajemen waktu menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang berkontribusi terhadap peningkatan keberhasilan belajar dan produktivitas (Holili et al, 2024). Meski demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa banyak mahasiswa masih mengalami hambatan dalam menentukan prioritas dan menyusun jadwal kegiatan secara optimal (Makiah & Nusron, 2025).

Fenomena yang tampak saat ini menunjukkan bahwa distraksi digital semakin meningkat bersamaan dengan bertambah kompleksnya tuntutan akademik. Penggunaan perangkat digital seperti ponsel dan komputer seringkali tidak hanya diarahkan untuk kebutuhan belajar, tetapi juga untuk hiburan, sehingga berpotensi mengurangi konsentrasi serta efektivitas belajar (Novita & Alam, 2024). Selain itu, lingkungan pembelajaran yang semakin fleksibel dan berbasis daring memerlukan dukungan perangkat digital yang mampu membantu mahasiswa merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi aktivitas akademik mereka.

Dalam konteks tersebut, penerapan konsep User Experience (UX) dalam pengembangan sistem digital pendidikan menjadi sangat penting. UX berfungsi memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang mudah, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan pengguna. Nielsen (2012) menegaskan bahwa pengalaman pengguna yang baik mencakup aspek usability, kepuasan, dan aksesibilitas, yang dapat memengaruhi tingkat partisipasi pengguna terhadap suatu sistem. Pada bidang pendidikan, penerapan UX yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi beban kognitif mahasiswa (Suh & Prophet, 2018).



Selain aspek teknis dan fungsional, kualitas pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) menjadi faktor penting dalam keberhasilan suatu aplikasi digital, khususnya pada sistem pendidikan. Dijelaskan bahwa UX tidak hanya berkaitan dengan kemudahan penggunaan (*usability*), tetapi juga mencakup aspek emosional, persepsi pengguna, konteks penggunaan, serta interaksi antara manusia dan sistem secara menyeluruh. Pendekatan UX yang komprehensif memungkinkan pengembangan aplikasi yang lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna dan mampu meningkatkan keterlibatan serta kepuasan pengguna dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penerapan UX dalam pengembangan aplikasi edukasi menjadi sangat relevan untuk mendukung efektivitas dan kualitas proses pembelajaran berbasis teknologi digital (Issa & Isaias, 2015).

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa pemanfaatan prinsip UX dalam aplikasi pendidikan berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran. Ariffin, Noor, dan Alias (2020) menemukan bahwa aplikasi MyMobileSLT yang mengutamakan kemudahan penggunaan serta antarmuka interaktif mampu membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan manajemen waktu mereka. Temuan serupa disampaikan oleh Sulistio, Chrisantyo, dan Raharjo (2024), bahwa integrasi konsep gamification dan UX dalam aplikasi manajemen waktu dapat mendorong motivasi mahasiswa untuk lebih teratur dalam menyelesaikan aktivitas akademik.

Melihat kondisi tersebut, pengembangan SmartPlanner menjadi solusi yang relevan sebagai inovasi berbasis User Experience yang bertujuan membantu mahasiswa mengelola jadwal perkuliahan, tugas, dan aktivitas belajar secara lebih terstruktur. Desain antarmuka yang sederhana, intuitif, dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan kedisiplinan belajar, produktivitas, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, proyek ini juga sejalan dengan tujuan Sustainable Development Goals (SDGs) poin ke-4, yaitu Quality Education, melalui pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar yang efektif dan inklusif.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk merancang sistem SmartPlanner berbasis UX yang dapat mempermudah mahasiswa dalam mengelola waktu, tugas, dan aktivitas perkuliahan. Penelitian ini juga mengevaluasi elemen-elemen desain antarmuka yang berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan serta mengkaji sejauh mana penerapan UX mampu meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian

Studi ini membuat antarmuka SmartPlanner prototipe dengan platform Figma



menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Metode ini memastikan bahwa desain difokuskan pada kebutuhan, preferensi, dan cara pengguna berinteraksi (Abrás et al, 2004). Alat Sistem Keterjangkauan Skala (SUS) digunakan untuk mengevaluasi keterjangkauan desain (MeasuringU, 2025). Selain itu, penilaian pengalaman pengguna (UEQ) mengukur aspek emosional, visual, dan kenyamanan interaksi dengan sistem (Göransson, 2004).

2.2 Subjek Penelitian

Studi ini melibatkan siswa berusia 18 hingga 24 tahun yang memiliki kebutuhan untuk mengelola aktivitas akademik dan pribadi mereka, yang sesuai dengan demografi pengguna aplikasi SmartPlanner (Göransson, 2004). Dengan menggunakan tautan Figma, peserta dapat berinteraksi dengan prototipe secara remote. Metode ini sejalan dengan pendekatan evaluasi UX untuk model desain berbasis prototipe digital (Lathifah et al, 2024).

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, responden diminta mengisi kuesioner SUS untuk mengukur tingkat kegunaan sistem (Brooke) dan UEQ untuk mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi utama persepsi interaksi (ueq online, 2025). Selain itu, wawancara singkat dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut dan tanggapan reflektif dari partisipan tentang pengalaman mereka dengan prototipe (Göransson, 2004).

2.4 Prosedur Penelitian

Proses penelitian dimulai dengan menentukan kebutuhan pengguna untuk pengelolaan waktu. Selanjutnya, tampilan antarmuka dirancang dan prototipe interaktif dikembangkan menggunakan Figma (Abrás et al, 2004). Selanjutnya, partisipan menguji prototipe melalui SUS (Brooke) dan UEQ (ueq online, 2025). Selain itu, pengguna ditanyai melalui wawancara singkat. Selanjutnya, semua data yang dikumpulkan pada setiap tahap diperiksa untuk menghasilkan kesimpulan tentang efektivitas desain dan pilihan untuk kemajuan.

2.5 Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang tingkat kegunaan, skor SUS diperiksa dengan menggunakan prosedur interpretasi SUS yang umum digunakan (MeasuringU, 2025). Untuk melihat pola persepsi pengguna pada masing-masing dimensi pengalaman, hasil UEQ dievaluasi dan dibandingkan dengan dataset acuan UEQ (ueq online, 2025). Selain itu, temuan kualitatif dari wawancara dievaluasi dengan mengkategorikan tema dan menemukan pola

tanggapan untuk mengidentifikasi perspektif pengguna yang tidak terwakili dalam data numerik (Göransson, 2004).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Responden dan Analisis Masalah

Participant penelitian terdiri dari siswa dari berbagai program studi, seperti Informatika, Farmasi, Teknik Sipil, dan Perencanaan wilayah dan kota (PWK). Jumlah responden tersebar dari semester 3 hingga semester 9 dan mayoritas berada di semester 5 dan 7, yang menunjukkan kelompok mahasiswa yang memiliki beban akademik yang besar.

Berdasarkan data awal yang dikumpulkan melalui kuesioner, teridentifikasi pola permasalahan manajemen waktu yang dihadapi mahasiswa sebelum menggunakan SmartPlanner:

Tabel 1. Distribusi Masalah Manajemen Waktu Mahasiswa

Masalah Utama	Persentase Responden
Lupa tenggat tugas (Deadlines)	40%
Kesulitan menentukan prioritas	32%
Beban tugas menumpuk	24%
Lainnya (Stress, Jadwal bentrok)	4%

Data ini mendukung pernyataan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan mengatur waktu, yang dapat mengurangi prestasi dan meningkatkan stres. Selain itu, mayoritas responden sebelumnya menggunakan alat konvensional seperti buku catatan atau aplikasi umum seperti Notion dan Google Calendar, yang, karena kompleksitas fiturnya, dianggap belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan khusus kuliah.

3.2 Hasil Pengujian Usability (SUS)

Pengujian usability dilakukan untuk mengukur seberapa mudah aplikasi digunakan. Instrumen yang digunakan mengadaptasi indikator positif dari System Usability Scale (SUS) dengan skala Likert 1-5. Berikut adalah rekapitulasi skor rata-rata dari 25 responden:

Tabel 2. Rata-rata Skor Indikator Usability



Indikator Pertanyaan	Rata-rata Skor (Skala 1-5)	Interpretasi
Keinginan untuk sering menggunakan (Intention)	4,28	Sangat Tinggi
Kemudahan penggunaan (Ease of use)	3,68	Tinggi
Integrasi fitur (Integration)	3,76	Tinggi
Kemudahan dipelajari orang lain (Learnability)	3,96	Tinggi
Kepercayaan diri saat menggunakan (Confidence)	4,04	Tinggi

Aplikasi SmartPlanner memperoleh nilai rata-rata 3,94 dari 5,00 dalam perhitungan keseluruhan. Nilai ini dikonversi ke dalam standar penilaian SUS, yang dikalikan 20 untuk skala 100, dan memperoleh skor 78,8, yang menurut standar interpretasi skor SUS termasuk dalam kategori "Baik" hingga "Baik" dan dapat diterima (MeasuringU, 2025). Ini menunjukkan bahwa antarmuka dirancang dengan baik untuk mengatasi masalah kompleksitas yang sering terjadi pada aplikasi sejenis.

3.3 Hasil Pengujian User Experience (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) mencakup elemen daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), stimulasi (stimulation), dan kebaruan (novelty). Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman visual dan emosional pengguna.

Responden memberikan penilaian pada rentang skala semantik (misalnya: Rumit - Sederhana, Membosankan - Menyenangkan). Berdasarkan data survei, berikut adalah ringkasan temuan pada dimensi utama:

Attractiveness (Daya Tarik): Mayoritas responden (skor modus 3) menilai aplikasi "Menarik" dan "Menyenangkan".



Perspicuity (Kejelasan): Responden cenderung memilih opsi "Jelas" dan "Mudah dipahami". Ini sejalan dengan tingginya skor Learnability pada pengujian SUS.

Efficiency (Efisiensi): Indikator "Praktis" dan "Efisien" mendominasi respon positif, menandakan aplikasi membantu mempercepat proses pencatatan tugas.

Novelty (Kebaruhan): Meskipun dinilai fungsional, aspek "Inovatif" mendapatkan variasi skor yang lebih beragam (terdapat beberapa nilai 1 dan 2), yang menunjukkan ruang untuk peningkatan fitur kreatif di masa depan.

3.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode User-Centered Design (UCD) adalah cara yang efektif untuk membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Efektivitas Antarmuka Sederhana: Skor Confidence (4,04) dan Learnability (3,96) menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi saat ini terlalu kompleks. Mahasiswa Farmasi dan Teknik dengan jadwal yang padat cenderung mendapatkan skor tinggi pada aspek "Sederhana" dan "Praktis", menunjukkan bahwa desain SmartPlanner yang minimalis berhasil mengurangi beban kognitif pengguna saat mengelola tugas.

Relevansi Fitur dengan Masalah Prioritas: Fitur manajemen tugas yang terintegrasi dinilai mampu menangani masalah utama responden, yaitu "Lupa tenggat waktu" (40 persen) dan "Kesulitan prioritas" (32 persen). Menurut umpan balik kualitatif dari wawancara singkat, visualisasi jadwal yang jelas membuat pengguna merasa lebih "terbantu" dan "terorganisir".

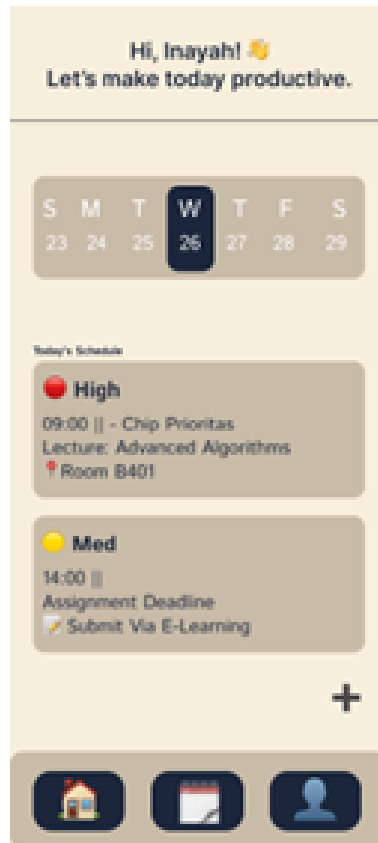
Perbandingan dengan Kebiasaan Sebelumnya: Responden yang sebelumnya menggunakan "Buku Catatan" atau "Tidak menggunakan apa pun" menunjukkan peningkatan kepuasan yang signifikan dibandingkan dengan responden yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi kompleks seperti Notion. Ini menunjukkan bahwa SmartPlanner adalah alat produktivitas tingkat awal yang bagus untuk siswa yang baru mulai mengatur waktu digital.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi SmartPlanner memiliki pengalaman pengguna (UX) yang baik dan fungsional, memenuhi kriteria usability yang baik, dan siap untuk diimplementasikan.

3.5 Visualisasi Desain Prototipe

Prototipe antarmuka aplikasi SmartPlanner untuk perangkat seluler dibuat menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD). Seperti yang ditunjukkan oleh data dari kuesioner SUS dan UEQ sebelumnya, desain ini didasarkan pada kebutuhan nyata mahasiswa untuk mengelola waktu. Tujuan utama desain antarmuka ini adalah untuk menyediakan pengalaman pengguna yang mudah dipahami, sederhana, dan efisien untuk mengelola tugas sekolah dan jadwal.

Gambar 1. Dashboard Utama SmartPlanner

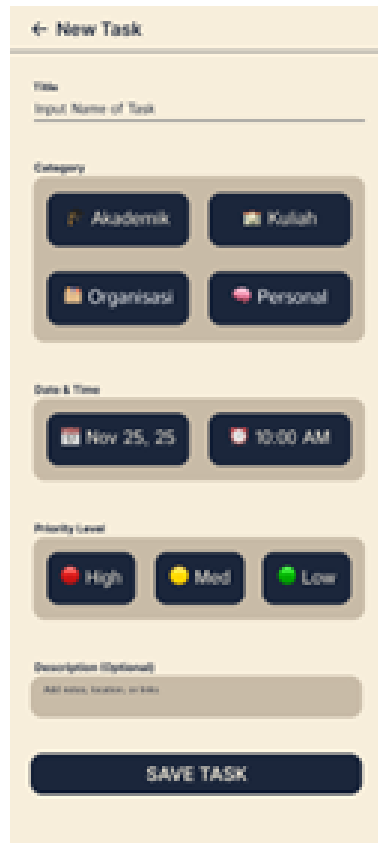


Ini adalah tampilan utama dari aplikasi setelah onboarding. Sambutan pribadi seperti "Halo, Inayah!" dan dorongan motivasi "Let's make today productive" disediakan untuk menyambut pengguna. Kalender mini dengan hari-hari tercantum (SMTWTFS) dan tanggal minggu saat ini ditampilkan di atas. Misalnya, tanggal 23 hingga 29.

Agenda Hari Ini, yang menampilkan pekerjaan yang paling penting, adalah fokus utama.

Pengguna dapat menambahkan tugas baru dengan cepat dengan menekan tombol (+) di bagian bawah.

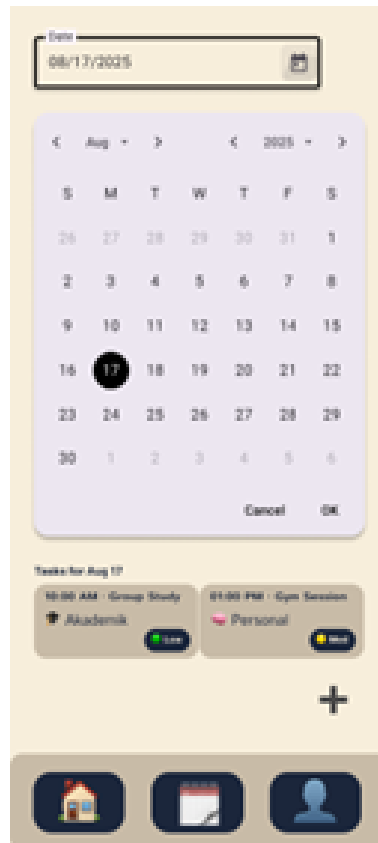
Gambar 2. Halaman "Tambah Jadwal / Tambah Tugas"



Form input yang komprehensif adalah Tampilan New Task. Pengguna diminta untuk memasukkan judul tugas. Akademik, Kuliah, Organisasi, dan Personal adalah pilihan kategori yang tersedia.

Dalam pengaturan waktu, Date & Time termasuk kata "Nov 25, 25" dan "10:00 AM". Anda dapat memilih Priority Level High, Medium, atau Low. Untuk menambahkan detail seperti "catatan, lokasi, atau tautan", ada kolom Description (Optional). Tombol SAVE TASK digunakan untuk menyimpan tugas setelah selesai.

Gambar 3. Tampilan Kalender dengan Visual Prioritas

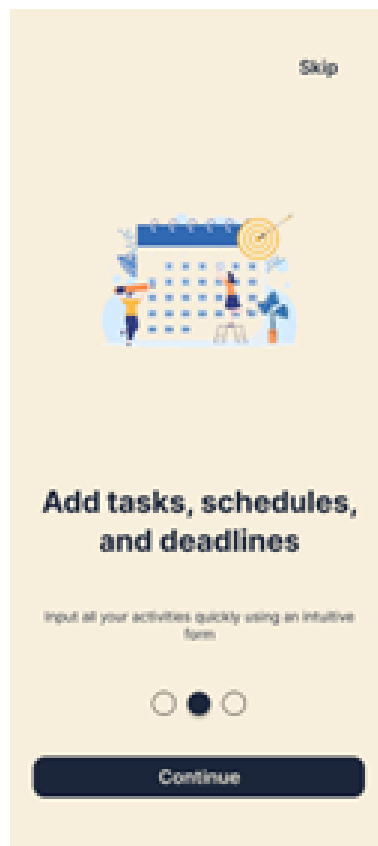


Semua fungsi kalender di halaman ini dapat dilihat melalui bilah navigasi di bawah. 08/17/2025 adalah tanggal yang ditampilkan. Dengan kalender ini, pengguna dapat melihat jadwal bulanan dan memilih tanggal tertentu.

Daftar Tasks for Aug 17 di bagian bawah menampilkan pekerjaan untuk hari yang dipilih.

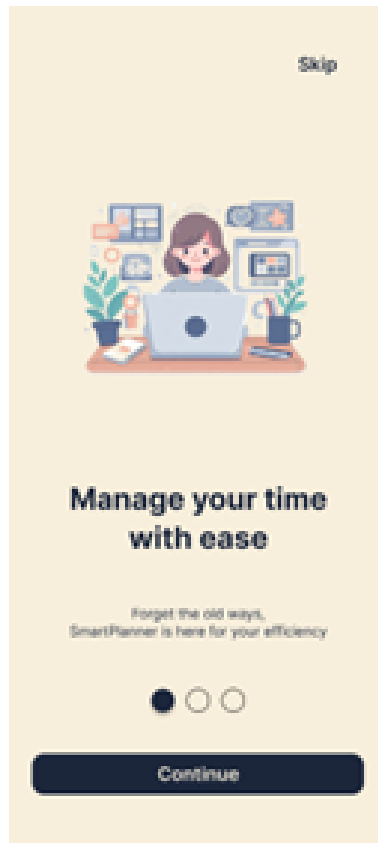
Tugas baru dapat ditambahkan langsung dari tampilan kalender dengan menekan tombol (+).

Gambar 4. Tampilan Onboarding / Tips Pakai Aplikasi 1 (Optional)



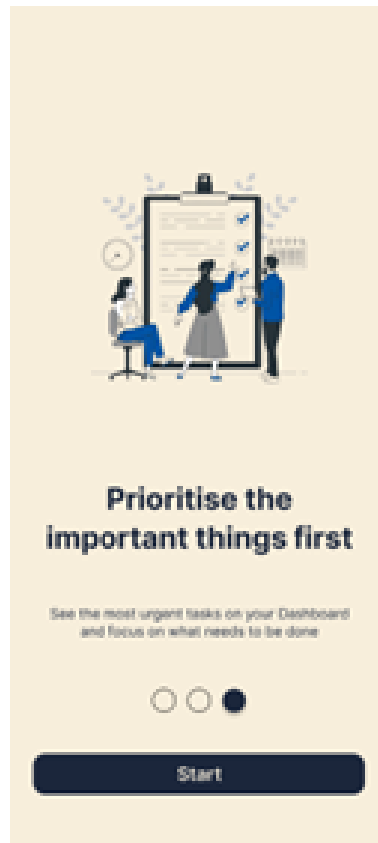
Tampilan awal ini menjanjikan efisiensi. "SmartPlanner hadir untuk efisiensi Anda" adalah slogan utama aplikasi, yang dirancang untuk membantu pengguna "Mengelola waktu Anda dengan mudah" dan menawarkan solusi cerdas yang meninggalkan "cara-cara lama". Pengguna dapat melihat lingkungan kerja modern dan terorganisir dengan menekan tombol Skip atau Continue untuk melompati proses pengenalan.

Gambar 5. Tampilan Onboarding / Tips Pakai Aplikasi 2 (Optional)



Halaman kedua menunjukkan betapa mudahnya memasukkan data. Kemampuan untuk "menambahkan tugas, jadwal, dan tenggat waktu" ke dalam sistem adalah kuncinya. Form yang intuitif mendukung fitur ini, memungkinkan pengguna "Memasukkan semua aktivitas Anda dengan cepat menggunakan form yang intuitif." Fokus pada perencanaan dan penetapan tujuan terlihat dalam ilustrasi kalender besar dengan dua orang yang bekerja sama. Untuk melanjutkan, pengguna dapat menekan Continue atau memilih Skip.

Gambar 6. Tampilan Onboarding / Tips Pakai Aplikasi 3 (Optional)



Fungsi prioritas aplikasi digambarkan pada halaman terakhir dari rangkaian pengenalan ini. SmartPlanner menampilkan "tugas paling mendesak di Dashboard Anda dan fokus pada apa yang perlu dilakukan" untuk membantu pengguna dan mengajak mereka untuk "Prioritaskan hal-hal penting terlebih dahulu". Dengan menekan tombol Start, pengguna dapat langsung masuk ke aplikasi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SmartPlanner yang dirancang dengan pendekatan User-Centered Design (UCD) adalah solusi manajemen waktu yang efektif dan relevan bagi siswa. Proses desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna telah terbukti mampu menjembatani perbedaan antara kompleksitas alat produktivitas saat ini dengan keinginan siswa untuk antarmuka yang mudah digunakan. Hasil evaluasi usability menggunakan Sistem Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 78,8, yang menempatkan aplikasi ini dalam kategori "Baik" hingga "Bagus". Nilai tinggi pada aspek learnability dan keyakinan menunjukkan bahwa desain visual yang sederhana dan fitur prioritas tugas yang terintegrasi mampu mengurangi beban kognitif pengguna sekaligus mengatasi kendala utama siswa, seperti kesulitan menentukan prioritas.



Daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), dan efisiensi adalah tiga dimensi yang mendapat respons positif dari penilaian pengalaman pengguna melalui User Experience Questionnaire (UEQ). Ini menunjukkan bahwa SmartPlanner bukan hanya alat untuk mencatat jadwal; itu juga memberi pengguna pengalaman emosional yang mendorong mereka untuk menjadi lebih terorganisir. Meskipun demikian, hasil tentang dimensi kebaruan (novelty) yang memiliki skor yang beragam menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini sangat praktis dan mudah digunakan, pengguna masih mengharapkan fitur yang lebih inovatif untuk membedakannya dari kompetitor. Secara keseluruhan, aplikasi ini terbukti layak sebagai alat bantu tingkat awal untuk siswa yang ingin mengembangkan keterampilan manajemen waktu digital tanpa terlalu terbebani dengan fitur yang kompleks.

Hasilnya menunjukkan bahwa dua komponen utama pengembangan harus diprioritaskan: peningkatan kemampuan kreatif dan implementasi teknis. Mengingat masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal novelty, pengembangan masa depan disarankan untuk memasukkan fitur yang lebih inovatif, seperti gamifikasi pencapaian tugas atau rekomendasi jadwal berbasis AI untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Selain itu, penelitian ini baru saja mencapai tahap purwarupa interaktif (prototipe berkualitas tinggi), sehingga langkah berikutnya yang sangat penting adalah mengembangkan perangkat lunak berbasis Android atau iOS. Tahap ini akan memungkinkan aplikasi untuk diuji coba secara langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, disarankan agar pengujian lanjutan menggunakan metode pengujian A/B terhadap fitur-fitur baru dilakukan untuk memvalidasi efektivitas komponen inovatif yang akan ditambahkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Holili, S. MF, F. Widat, F. Listrianti, and A. Walid, "Improving The Quality of Student Learning Through Time Management Training: An Experimental Research," *Educazione: Journal of Education and Learning*, vol. 1, no. 2, pp. 91-101, Jun. 2024, doi: 10.61987/EDUCAZIONE.V1I2.501.
- [2] M. Makiah and A. Nusron, "The Interplay Between Time Management, Motivation and Academic Performance Among University Students," *Klabat Journal of Management*, vol. 6, no. 1, pp. 18-27, Jan. 2025, doi: 10.60090/KJM.V6I1.1225.18-27.
- [3] Novita, N., & Alam, M. (2024). College Student Learning Preparedness: Do Time Management Skills and Sleep Quality Matter? *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 6(1), 44-53



- [4] A. Suh and J. Prophet, "The state of immersive technology research: A literature analysis," *Computers in Human Behavior*, vol. 86, pp. 77-90, Sep. 2018, doi: 10.1016/J.CHB.2018.04.019.
- [5] C. Abras, D. Maloney-Krichmar, and J. Preece, "User-Centered Design," 2004.
- [6] J. Brooke, "SUS - A quick and dirty usability scale".
- [7] "Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS) - MeasuringU." Accessed: Nov. 29, 2025. [Online]. Available: <https://measuringu.com/sus/>
- [8] "User Experience Questionnaire (UEQ)." Accessed: Nov. 29, 2025. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>
- [9] B. Göransson, "Comprehensive Summaries of Uppsala Dissertations from the Faculty of Science and Technology 981 User-Centred Systems Design Designing Usable Interactive Systems in Practice," 2004.
- [10] A. Lathifah, U. Isni Kurnia, U. Aisyah Pringsewu, and K. Kunci, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FIGMA SEBAGAI ALAT PROTOTYPING DALAM MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER Articiel Info ABSTRAK," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 40-45, 2024, [Online]. Available: <https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Diteksi>
- [11] T. Issa and P. Isaias, *User Experience Design: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*, Hershey, PA, USA: IGI Global, 2015, doi: 10.4018/978-1-4666-7369-5. Available: <https://www.igi-global.com/book/user-experience-design/118089>