

Perancangan *Prototype* Aplikasi Memoin Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Celine Aloyshima Haris¹, Vina Zahrotun Kamila² Reva Hidayati³, Nur Aini Ramadhani⁴, Rany Arsydianti⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Komputer, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

Email: 1celine@fkip.unmul.ac.id, 2vinakamila@ft.unmul.ac.id, 3revahidayati9595@gmail.com, 4ainirhm19@gmail.com,

⁵ranyarsydianti18@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: celine@fkip.unmul.ac.id

Abstrak – Penelitian ini bertujuan merancang prototipe aplikasi Memoin sebagai solusi digital pendukung produktivitas pengguna melalui integrasi tiga fitur utama, yaitu *to-do list*, *today schedule*, dan *memo* dalam satu aplikasi *mobile* yang mudah digunakan. Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan metode *prototyping* dengan bantuan perangkat lunak Figma, sedangkan evaluasi tingkat kegunaan aplikasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian melibatkan 71 responden pengguna *smartphone* yang menilai aspek kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, serta kelayakan fungsi aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe Memoin memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 85,7, yang dikategorikan sebagai *Excellent* dan berada pada rentang *Acceptable*, sehingga menunjukkan bahwa aplikasi diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Temuan ini mengindikasikan bahwa rancangan Memoin mampu menjawab kebutuhan pengguna terhadap aplikasi produktivitas terintegrasi yang efektif dan intuitif. Kesimpulannya, aplikasi Memoin memiliki tingkat *usability* yang tinggi serta potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut menuju tahap implementasi sebagai alat pendukung manajemen waktu dan pencatatan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Prototipe, Memo, Mobile, Produktivitas, Skala Kegunaan Sistem

Abstract – This research aims to design the Memoin application prototype as a digital solution to support user productivity by integrating three main features; *to-do list*, *today schedule*, and *memo*, into a single, user-friendly mobile application. The interface design was developed using a prototyping approach with Figma, while the usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) method. A total of 71 smartphone users participated in assessing the application's ease of use, interface consistency, and functional feasibility. The results show that the Memoin prototype achieved an average SUS score of 85.7, which falls into the *Excellent* category and within the *Acceptable* range, indicating strong user acceptance. These findings demonstrate that Memoin successfully addresses the need for an integrated productivity application that is efficient and intuitive. In conclusion, Memoin possesses a high level of usability and strong potential for further development toward full implementation as a productivity and time-management support tool.

Keywords: Prototype, Memo, Mobile, Productivity, System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

Produktivitas merupakan aspek penting dalam kehidupan modern, terutama di era digital yang serba cepat dan dinamis. Baik mahasiswa, pekerja, maupun masyarakat umum dihadapkan pada berbagai aktivitas yang menuntut kemampuan dalam mengelola waktu secara efektif dan efisien. Kemampuan manajemen waktu menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan, baik akademik maupun profesional. Namun, kenyataannya banyak individu masih kesulitan dalam mengatur jadwal, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta mencatat informasi penting secara terstruktur.

Seperi dijelaskan dalam penelitian sebelumnya [1], di era modern yang serba cepat, manajemen waktu yang efektif menjadi semakin krusial. Tuntutan pekerjaan yang semakin kompleks, banyaknya tugas yang harus diselesaikan, dan gangguan dari berbagai sumber sering kali membuat individu merasa kewalahan dalam mengatur waktu mereka. Pernyataan tersebut menggambarkan kondisi nyata yang dihadapi banyak pengguna digital saat ini. Mereka memiliki berbagai aktivitas yang perlu dikelola, namun belum memiliki sarana yang benar-benar efisien untuk membantu mengatur tugas, jadwal, dan catatan penting secara bersamaan.

Penelitian lain juga menegaskan pentingnya pengelolaan waktu yang baik untuk mendukung produktivitas pengguna [2]. Manajemen waktu merupakan perilaku kontrol diri atas sejumlah waktu yang dihabiskan untuk aktivitas tertentu, khususnya dalam mencapai efektivitas, efisiensi, dan produktivitas. Namun, manajemen waktu masih menjadi masalah besar bagi banyak orang hingga saat ini. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa isu manajemen waktu bukan hanya permasalahan klasik, tetapi juga tantangan yang semakin kompleks di era digitalisasi.

Selain itu, teori dasar manajemen waktu juga dijelaskan dalam penelitian terdahulu [3], yang menekankan bahwa penggunaan waktu secara efektif dan efisien merupakan kemampuan mengalokasikan waktu untuk berbagai aktivitas

sesuai prioritas dan tanggung jawab individu. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang mampu membantu pengguna mengatur tugas, menjadwalkan aktivitas, dan mencatat informasi memiliki urgensi yang tinggi untuk dikembangkan.

Berbagai penelitian terdahulu telah mencoba menawarkan solusi digital untuk membantu pengguna dalam manajemen waktu dan produktivitas. Salah satunya adalah penelitian yang merancang aplikasi Timeflow untuk meningkatkan produktivitas pengguna melalui fitur pengingat, pencatatan tugas, dan jadwal kegiatan [1]. Penelitian lainnya berfokus pada perancangan *User Experience (UX)* dalam aplikasi manajemen waktu berbasis *mobile* menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan *Human-Centered Design* [2]. Sementara itu, artikel lainnya memberikan landasan teoritis mengenai pentingnya keseimbangan penggunaan waktu dalam aktivitas sehari-hari agar mencapai efektivitas kerja [3].

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar aplikasi yang dikembangkan hanya menekankan pada pengelolaan tugas atau jadwal secara terpisah, tanpa mengintegrasikan pencatatan sederhana yang mendukung aktivitas harian pengguna. Padahal, banyak pengguna membutuhkan aplikasi yang mampu menampung ketiga fungsi tersebut dalam satu platform yang mudah digunakan.

Dari sisi pengembangan antarmuka, beberapa penelitian terdahulu juga telah menggunakan pendekatan berbasis *prototyping* dengan alat bantu seperti Figma. Penggunaan Figma terbukti mempermudah proses perancangan karena sifatnya yang kolaboratif, interaktif, dan efisien dalam menghasilkan *mockup* serta *prototype* yang realistik [4]. Selain itu, metode *prototyping* juga efektif digunakan untuk menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi yang sesuai kebutuhan pengguna berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan *user testing* sederhana [5].

Kedua penelitian tersebut menegaskan pentingnya penerapan desain UI/UX berbasis *user-centered* dalam pengembangan aplikasi. Namun, kebanyakan penelitian yang menggunakan Figma masih berfokus pada pengembangan antarmuka aplikasi tertentu seperti layanan publik atau administrasi, bukan aplikasi yang berorientasi pada peningkatan produktivitas personal. Hal ini memperkuat adanya peluang penelitian baru dalam konteks pengembangan prototype aplikasi produktivitas pribadi yang menggabungkan beberapa fitur penting secara bersamaan.

Selain kebutuhan akan aplikasi produktivitas yang terintegrasi, evaluasi terhadap *usability* aplikasi merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa rancangan yang dibuat mudah dipahami, nyaman digunakan, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Salah satu metode yang paling banyak digunakan untuk mengukur tingkat *usability* adalah *System Usability Scale (SUS)*. Metode ini bersifat sederhana, cepat, dan telah divalidasi dalam berbagai penelitian untuk menilai persepsi pengguna terhadap kualitas penggunaan suatu aplikasi.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa SUS efektif digunakan dalam evaluasi aplikasi digital di berbagai konteks. Pratama dkk. menggunakan SUS untuk menilai *usability* aplikasi pemerintahan digital iJateng dan menemukan bahwa SUS mampu menangkap persepsi pengguna secara objektif berdasarkan pengalaman nyata dalam menggunakan aplikasi tersebut [6]. Penelitian lain pada aplikasi kesehatan Halodoc juga memperoleh skor SUS tinggi, yang menandakan penerimaan pengguna yang baik serta kualitas *usability* yang memadai [7]. Sementara itu, Kembaren dkk. memanfaatkan SUS untuk mengevaluasi beberapa aplikasi *mobile* dan menemukan bahwa SUS mampu mengidentifikasi aspek yang memengaruhi kenyamanan navigasi dan struktur antarmuka [8].

Penggunaan SUS juga terbukti efektif pada aplikasi layanan publik seperti PLN Mobile, di mana hasil evaluasi menunjukkan persepsi pengguna terkait kemudahan dan kejelasan fungsi aplikasi [9]. Rahardian dan Putera menerapkan SUS pada aplikasi toko *online* berbasis gamifikasi dan berhasil memperoleh gambaran lengkap terkait tingkat kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan fitur-fitur gamifikasi tersebut [10]. Selain itu, penelitian lain pada aplikasi pengelolaan kas berbasis Android juga menemukan nilai SUS yang sangat tinggi, yang mengindikasikan kualitas *usability* yang baik [11]. Evaluasi SUS pada aplikasi Ibis Paint X, aplikasi akademik *mobile*, aplikasi Sampingan, aplikasi investasi digital, serta Pijar Career Center turut mendukung efektivitas metode SUS dalam menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh pada berbagai jenis aplikasi digital [12]-[16].

Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa SUS merupakan metode evaluasi yang relevan, praktis, dan mampu memberikan gambaran objektif mengenai tingkat kemudahan penggunaan aplikasi. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan SUS dipilih untuk mengevaluasi prototipe aplikasi MemoIn, sehingga hasil evaluasi dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi adanya *gap analysis*, yaitu belum adanya rancangan prototype aplikasi produktivitas yang menggabungkan tiga fitur utama sekaligus: pengelolaan tugas (*to-do list*), penjadwalan harian (*today schedule*), dan pencatatan sederhana (*note*). Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada satu atau dua fungsi produktivitas saja tanpa memberikan integrasi antarfungsi yang dibutuhkan pengguna modern.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe aplikasi MemoIn sebagai solusi digital pendukung produktivitas dengan menggabungkan tiga fitur utama tersebut dalam satu aplikasi berbasis mobile. Selain perancangan antarmuka menggunakan metode *prototyping* dengan bantuan Figma sebagai alat perancangan UI/UX, penelitian ini juga menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai tingkat *usability* aplikasi MemoIn.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka untuk memperoleh kesimpulan objektif berdasarkan pengukuran empiris. Menurut Djollong [17], penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan dengan memanfaatkan data

numerik sebagai alat analisis untuk menjelaskan fenomena yang ingin diketahui. Metode ini memiliki sejumlah karakteristik, di antaranya bersifat logis dan deduktif, fokusnya ringkas dan terarah, bersifat reduksionistik, menggunakan instrumen sebagai alat utama pengumpulan data, serta menganalisis hasil menggunakan metode statistik.

Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus untuk mengidentifikasi dan menganalisis persepsi pengguna terhadap prototipe aplikasi Memoin, yang merupakan rancangan aplikasi produktivitas berbasis *mobile*. Aplikasi ini dirancang dengan fitur utama seperti *to-do list*, *today schedule*, dan *note*, yang bertujuan untuk membantu pengguna mengatur aktivitas harian mereka secara efisien. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran umum tentang seberapa baik rancangan tersebut diterima oleh pengguna, khususnya dalam hal kemudahan penggunaan, daya tarik antarmuka, serta kelengkapan fungsi aplikasi.

Penelitian ini menerapkan metode survei daring (*online survey*) dengan menggunakan kuesioner berbasis *Google Form* sebagai alat pengumpulan data. Metode ini dipilih karena dinilai praktis, efisien, serta mampu menjangkau responden dari berbagai daerah dengan beragam latar belakang pengguna *smartphone*. Selain itu, survei daring memberikan fleksibilitas bagi responden untuk meninjau rancangan prototipe terlebih dahulu sebelum memberikan tanggapan, sehingga hasilnya lebih representatif terhadap pengalaman pengguna aktual.

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif diterapkan melalui pengumpulan data numerik dari responden yang menilai aspek visual dan fungsional dari prototipe aplikasi Memoin. Data yang terkumpul kemudian diolah secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase untuk menilai tingkat penerimaan pengguna terhadap tiap aspek yang diuji. Hasil dari pengolahan data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan elemen desain yang paling efektif, serta aspek mana yang masih memerlukan penyempurnaan pada tahap pengembangan berikutnya.

Pendekatan serupa juga digunakan oleh penelitian sebelumnya, yang memanfaatkan data kuantitatif untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aplikasi berbasis *mobile*, baik dari sisi *user experience* maupun kemudahan interaksi. Dengan mengacu pada penelitian-penelitian tersebut, metode yang digunakan dalam studi ini diharapkan dapat memberikan hasil yang objektif dan terukur, sekaligus menjadi acuan ilmiah dalam proses pengembangan desain aplikasi berbasis *user-centered design*.

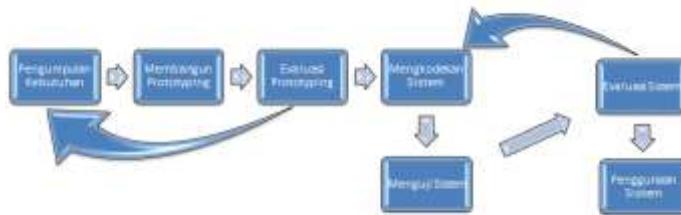
Melalui penerapan metode kuantitatif, penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk menilai rancangan prototipe aplikasi secara empiris, tetapi juga untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan aplikasi digital yang efektif dalam mendukung produktivitas pengguna di era teknologi modern.

Penelitian ini juga menerapkan model pengembangan *Prototyping*, yaitu metode yang berfokus pada pembuatan rancangan awal sistem untuk kemudian dievaluasi oleh pengguna sebelum dikembangkan lebih lanjut. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang hanya berfokus pada pembuatan dan pengujian rancangan *prototype* aplikasi Memoin, bukan sampai pada tahap pengembangan sistem secara penuh.

Metode *Prototyping* merupakan sebuah paradigma baru dalam pengembangan sistem dan aplikasi, tidak hanya sekadar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi [18].

Melalui pendekatan ini, proses pengembangan dilakukan secara iteratif, di mana rancangan awal diuji, dievaluasi, dan diperbaiki berdasarkan masukan pengguna, sehingga desain dapat disesuaikan secara lebih akurat dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka. Metode *prototyping* memiliki beberapa tahapan, yaitu [18]:

1. Pengumpulan Kebutuhan, pada tahap ini Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan perangkat lunak secara keseluruhan, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat,
2. Membangun *Prototype*, yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat desain sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan, misalnya; dengan membuat contoh input dan output,
3. Evaluasi *Prototype*, jika *prototype* yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan pelanggan maka dilakukan evaluasi. Jika sudah sesuai akan dilanjutkan ketahap pengkodean (*coding*) namun jika belum sesuai maka akan diperbaiki dengan mengulang kembali tahap 1,tahap 2 dan tahap 3,
4. Mengkodekan Sistem, tahap ini lakukan jika prototype yang dibuat sudah diterima dan disepakati yang dilanjutkan dengan pengkodean dengan bahasa pemrograman yang sesuai,
5. Menguji Sistem, tahap ini dilakukan untuk mengetahui *performance* dari sistem yang dibangun. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *Black Box*,
6. Evaluasi Sistem, tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah memenuhi dapat dilakukan tahap selanjutnya, namun jika tidak maka perlu dilakukan pengulangan pada tahap 4 dan tahap 5,
7. Menggunakan Sistem, yaitu sistem yang dibangun siap digunakan oleh pelanggan setelah tahap pengujian berhasil dan diterima oleh pelanggan.

**Gambar 1** Model *Prototype*

(Sumber: Dimas Rizky, 2019)

Dalam penelitian ini, tahapan metode *prototyping* hanya dilakukan sampai tahap membangun *prototype* dan evaluasi *prototype*, karena fokus penelitian adalah merancang dan mengevaluasi *prototype* aplikasi Memoin melalui metode *System Usability Scale* (SUS). Tahap pengkodean sistem, pengujian sistem, evaluasi sistem, dan penggunaan sistem tidak dilakukan, mengingat penelitian ini tidak mencakup pembangunan sistem secara fungsional, melainkan hanya pada penyusunan desain *prototype* dan pengukuran tingkat *usability* desain tersebut.

2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aktif *smartphone* yang telah menggunakan perangkat digital secara rutin, terutama yang terbiasa memakai aplikasi produktivitas seperti *Google Keep*, *Notion*, *Evernote*, atau aplikasi pencatat serupa. Populasi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu menilai persepsi pengguna terhadap rancangan antarmuka dan fungsionalitas prototipe aplikasi Memoin.

Menurut Fitriana et al. [2], pengguna *smartphone* yang telah terbiasa menggunakan aplikasi berbasis digital lebih mampu memberikan penilaian objektif terhadap aspek *user interface* dan *user experience*, karena mereka memiliki pengalaman langsung dalam mengoperasikan aplikasi dengan berbagai tingkat kompleksitas. Oleh sebab itu, peneliti menetapkan populasi yang spesifik pada individu dengan pengalaman minimal satu tahun dalam penggunaan *smartphone*.

Jumlah responden dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 71 orang, yang dianggap cukup mewakili kelompok pengguna umum. Jumlah tersebut dipilih agar hasil penelitian dapat menggambarkan persepsi nyata pengguna terhadap rancangan aplikasi, tanpa memerlukan cakupan populasi yang terlalu luas. Penentuan jumlah responden juga disesuaikan dengan waktu dan ruang lingkup penelitian, yang berfokus pada tahap evaluasi prototipe, bukan implementasi sistem secara penuh.

Responden terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan pekerja yang menggunakan *smartphone* untuk mendukung aktivitas harian seperti mencatat jadwal, membuat daftar tugas, dan mengatur aktivitas produktif. Dengan adanya variasi latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan persepsi pengguna dari berbagai kebutuhan dan pola penggunaan aplikasi.

Pengumpulan data dilakukan secara daring (*online*) menggunakan platform *Google Form*, dengan penyebaran tautan survei melalui media sosial seperti WhatsApp, Telegram, dan Instagram. Metode daring ini dipilih karena dinilai praktis, cepat, dan mampu menjangkau responden dari berbagai daerah tanpa batasan waktu maupun lokasi. Sebelum pengisian kuesioner, responden diberikan informasi tentang tujuan penelitian, deskripsi aplikasi Memoin, serta petunjuk pengisian agar mereka memahami konteks penilaian yang akan diberikan.

Pendekatan ini juga digunakan oleh penelitian sebelumnya [1], [2], yang menilai tanggapan pengguna terhadap aplikasi berbasis *mobile* melalui survei daring. Cara tersebut terbukti efektif untuk memperoleh data dari beragam pengguna, terutama dalam penelitian yang berfokus pada rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (*user experience*).

Dengan demikian, populasi dan responden dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar relevan, representatif, dan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai persepsi pengguna terhadap prototipe aplikasi Memoin.

2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kuesioner daring (*online questionnaire*) yang disusun menggunakan platform *Google Form*. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat *usability* prototipe aplikasi Memoin, yang meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, kelayakan fitur, dan persepsi pengguna terhadap kemampuan aplikasi dalam mendukung produktivitas. Penggunaan *Google Form* dipilih karena dapat mendukung proses distribusi kuesioner secara praktis, menjangkau responden secara luas, serta mengolah data secara otomatis dalam bentuk *spreadsheet* sehingga memudahkan proses analisis.

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 10 pernyataan standar dengan skala Likert 1–5. Pada skala ini, angka 1 menunjukkan “Sangat Tidak Setuju” dan angka 5 menunjukkan “Sangat Setuju”. SUS dipilih karena merupakan metode yang umum digunakan untuk mengevaluasi tingkat

usability antarmuka sistem dan aplikasi digital, serta dinilai efektif dalam menggambarkan persepsi pengguna secara kuantitatif.

Kuesioner terdiri dari dua bagian utama. Bagian pertama memuat data identitas responden, seperti jenis kelamin, usia, status, dan intensitas penggunaan *smartphone*. Informasi ini bertujuan untuk mengetahui profil responden yang terlibat dalam penelitian. Bagian kedua berisi 10 pernyataan SUS yang menilai persepsi pengguna terhadap prototipe aplikasi MemoIn, mencakup aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan navigasi, konsistensi tampilan, kelengkapan fungsi, dan keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.

Untuk membantu responden dalam memberikan penilaian yang sesuai konteks, setiap kelompok pertanyaan disertai tampilan prototipe aplikasi MemoIn, termasuk halaman beranda, fitur *to-do list*, *today schedule*, dan memo digital. Hal ini memungkinkan responden menilai berdasarkan pengalaman visual langsung, bukan asumsi atau interpretasi pribadi.

Kuesioner kemudian disebarluaskan secara daring melalui media sosial seperti WhatsApp, Telegram, dan Instagram, sehingga proses pengumpulan data dapat berlangsung lebih cepat dan menjangkau responden dengan latar belakang yang beragam. Seluruh jawaban responden direkap secara otomatis dalam *Google Spreadsheet* dan menjadi dasar untuk analisis susunan skor *System Usability Scale* (SUS) pada tahap berikutnya. Sebagai acuan yang lebih terstruktur, berikut merupakan daftar lengkap 10 pernyataan *System Usability Scale* (SUS) yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1 Daftar Pernyataan Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

| No. | Pernyataan SUS |
|-----|--|
| 1 | Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi MemoIn untuk mengatur kegiatan saya. |
| 2 | Saya merasa tampilan dan fitur di MemoIn terlalu rumit atau memuat banyak hal yang tidak perlu. |
| 3 | Saya menemukan bahwa MemoIn mudah digunakan untuk menambahkan jadwal, to-do list, atau catatan (memo). |
| 4 | Saya merasa saya memerlukan bantuan teknis untuk dapat menggunakan MemoIn dengan baik. |
| 5 | Saya merasa fitur-fitur seperti Today Schedule, To-Do List, dan Memo pada MemoIn dirancang dan diatur dengan baik. |
| 6 | Saya merasa ada ketidakkonsistensi dalam MemoIn. |
| 7 | Saya membayangkan kebanyakan orang dapat menggunakan MemoIn dengan cepat tanpa banyak kesulitan. |
| 8 | Saya merasa MemoIn cukup membingungkan atau rumit untuk digunakan. |
| 9 | Saya merasa percaya diri ketika menggunakan MemoIn untuk mencatat atau mengatur jadwal saya. |
| 10 | Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan MemoIn dengan lancar. |

2.4 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan, dimulai dari penyusunan rancangan prototipe aplikasi hingga pelaksanaan penyebaran kuesioner kepada responden. Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid, relevan dengan tujuan penelitian, dan mampu menggambarkan persepsi pengguna terhadap prototipe aplikasi *MemoIn* secara akurat.

Tahapan prosedur penelitian ini terdiri dari lima langkah utama, yaitu (1) perancangan prototipe aplikasi, (2) penyusunan instrumen penelitian, (3) pelaksanaan penyebaran kuesioner, dan (4) pengumpulan serta pengolahan data.

1. Perancangan Prototipe Aplikasi

Tahap pertama adalah perancangan prototipe aplikasi *MemoIn* menggunakan perangkat lunak *Figma*. Perancangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna terhadap aplikasi produktivitas yang mengintegrasikan fungsi catatan, pengingat, dan penjadwalan harian. Desain antarmuka dibuat dengan memperhatikan prinsip *usability* dan *user experience* agar mudah dipahami dan dioperasikan oleh pengguna umum.

Prototipe yang dikembangkan terdiri dari beberapa tampilan utama, antara lain: halaman beranda, menu *to-do list*, fitur *today schedule*, dan halaman *memo*. Masing-masing tampilan dirancang untuk merepresentasikan interaksi pengguna secara realistik. Hasil perancangan visual inilah yang nantinya digunakan sebagai bahan dalam kuesioner untuk menilai persepsi pengguna. Dengan adanya representasi visual ini, responden dapat memberikan penilaian yang lebih kontekstual dan mendalam terhadap desain serta fungsionalitas aplikasi.

2. Penyusunan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner berbasis *System Usability Scale* (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke (1986), yang secara luas digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi, *website*, dan perangkat digital. Metode SUS dipilih karena mampu memberikan penilaian *usability* secara kuantitatif menggunakan 10 pernyataan terstruktur yang berfokus pada aspek kemudahan penggunaan, konsistensi sistem, kenyamanan, dan keyakinan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.

Kuesioner terdiri dari dua bagian utama, yaitu bagian identitas responden dan bagian penilaian *usability*. Bagian identitas responden berisi informasi mengenai jenis kelamin, usia, status aktivitas, dan intensitas penggunaan *smartphone* untuk mengetahui karakteristik dasar peserta penelitian. Sementara itu, bagian utama kuesioner berisi 10 pernyataan SUS yang disusun dalam skala Likert 1–5, di mana responden memilih tingkat kesetujuan mereka terhadap pengalaman penggunaan prototipe aplikasi *Memoin*.

Untuk membantu responden memberikan penilaian yang lebih objektif, kuesioner dilengkapi dengan tampilan visual prototipe *Memoin* pada setiap bagian penilaian. Hal ini memastikan bahwa penilaian tidak hanya berdasarkan persepsi abstrak, tetapi berdasarkan interaksi visual langsung dengan desain antarmuka aplikasi. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran persepsi pengguna secara mendalam dan terukur.

3. Penyebaran Kuesioner

Tahap selanjutnya adalah penyebaran kuesioner secara daring menggunakan tautan *Google Form*. Kuesioner disebarlu melalui berbagai platform media sosial seperti WhatsApp, Telegram, dan Instagram, dengan tujuan untuk menjangkau responden dari beragam latar belakang.

Responden yang ditargetkan adalah pengguna aktif *smartphone* yang telah terbiasa menggunakan aplikasi produktivitas seperti *Google Keep*, *Notion*, dan *Evernote*, atau aplikasi serupa lainnya. Kriteria ini dipilih agar responden mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap rancangan antarmuka dan fitur aplikasi *Memoin*. Sebelum mengisi kuesioner, setiap responden diberikan pengantar yang berisi informasi mengenai tujuan penelitian, deskripsi singkat aplikasi, serta instruksi pengisian. Setiap pertanyaan dalam kuesioner disertai dengan gambar prototipe aplikasi yang relevan, sehingga responden dapat langsung menilai berdasarkan tampilan visual yang sesuai dengan aspek yang sedang dievaluasi.

Penyajian gambar pada tiap butir pertanyaan ini memudahkan responden untuk memahami konteks dan fungsi fitur yang dinilai tanpa perlu beralih ke bagian lain dalam formulir. Penyebaran kuesioner dilakukan selama 7–10 hari, hingga diperoleh jumlah responden yang dianggap memadai untuk analisis deskriptif. Semua tanggapan terekam otomatis dalam basis data *Google Form* dan tersimpan dalam format *spreadsheet* untuk selanjutnya diolah pada tahap analisis data.

4. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Semua jawaban responden yang masuk melalui *Google Form* direkap secara otomatis dalam bentuk *spreadsheet* untuk memudahkan tahap pengolahan data. Data yang terkumpul kemudian diseleksi untuk memastikan kelengkapan pengisian, sehingga hanya responden yang menjawab seluruh pernyataan SUS yang diikutsertakan dalam proses analisis.

Tahap pengolahan data dilakukan dengan mengonversi jawaban responden sesuai aturan penilaian SUS, yaitu:

- Jawaban pada nomor pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) dikonversi menggunakan rumus ($Skor = Jawaban - 1$).
- Jawaban pada nomor pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10) dikonversi menggunakan rumus ($Skor = 5 - Jawaban$).

Setelah semua jawaban dikonversi, skor setiap responden dijumlahkan, kemudian hasil total dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir *usability* dalam skala 0–100. Berikut adalah gambar dari skala SUS. Nilai ini digunakan untuk menentukan apakah prototipe aplikasi *Memoin* tergolong sangat layak, layak, cukup, atau perlu perbaikan. Hasil tersebut kemudian dijadikan dasar untuk proses analisis dan pembahasan pada bab selanjutnya.

2.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat *usability* prototipe aplikasi *Memoin* berdasarkan penilaian pengguna. SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan jawaban menggunakan skala Likert 1–5, di mana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Dalam metode SUS, setiap jawaban perlu dikompensasi agar menghasilkan nilai penilaian yang konsisten. Pada pernyataan bermotor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) yang bersifat positif, skor dihitung menggunakan rumus:

$$Skor = Jawaban - 1$$

Sedangkan pada pernyataan bermotor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) yang bersifat negatif, skor dihitung menggunakan rumus:

$$Skor = 5 - Jawaban$$

Setelah seluruh skor dari 10 item dijumlahkan, nilai tersebut kemudian dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir *usability* dalam rentang 0–100, dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = Skor rata-rata

Σx = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Nilai akhir ini kemudian digunakan untuk menilai tingkat kelayakan aplikasi berdasarkan tabel interpretasi berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor *System Usability Scale* (SUS)

| Rentang Skor SUS | Kategori Usability | Interpretasi |
|-----------------------------|--------------------|---|
| ≥ 80 | Sangat Baik | Aplikasi mudah digunakan dan sangat layak |
| 70 – 79 | Baik | Aplikasi layak dan diterima pengguna |
| 60 – 69 | Cukup | Aplikasi cukup baik namun perlu perbaikan |
| < 60 | Rendah | Aplikasi sulit digunakan dan perlu desain ulang |

Setelah nilai SUS keseluruhan diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari seluruh responden untuk mendapatkan gambaran umum tingkat *usability* prototipe aplikasi Memoin. Nilai rata-rata ini dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan mengenai apakah aplikasi telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai solusi digital pendukung produktivitas pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Desain

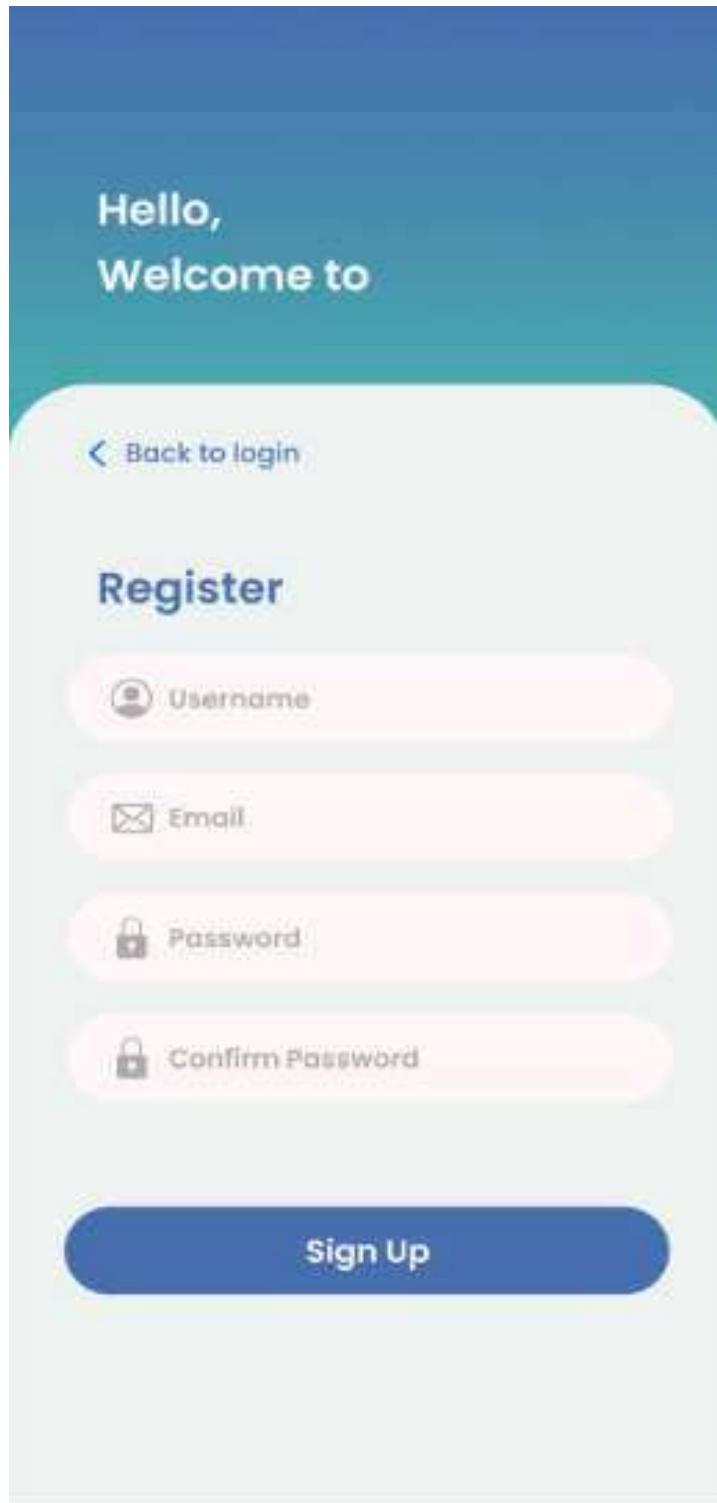
a. Logo Memoin



Gambar 2. Logo Memoin

Logo Memoin dirancang dengan makna yang sederhana namun kuat. Yaitu menggabungkan simbol buku/notebook sebagai tempat mencatat ide, jadwal, dan rencana sehari-hari. Pena/pensil sebagai lambang kreativitas serta semangat menulis hal penting, dan kata Memoin sebagai identitas khas agar mudah diingat. Seluruh elemen tersebut dipadukan, dengan ekspresi ceria yang mencerminkan semangat positif, seakan mengajak pengguna untuk memulai hari dengan energi baru dan produktif bersama Memoin.

b. Register Page

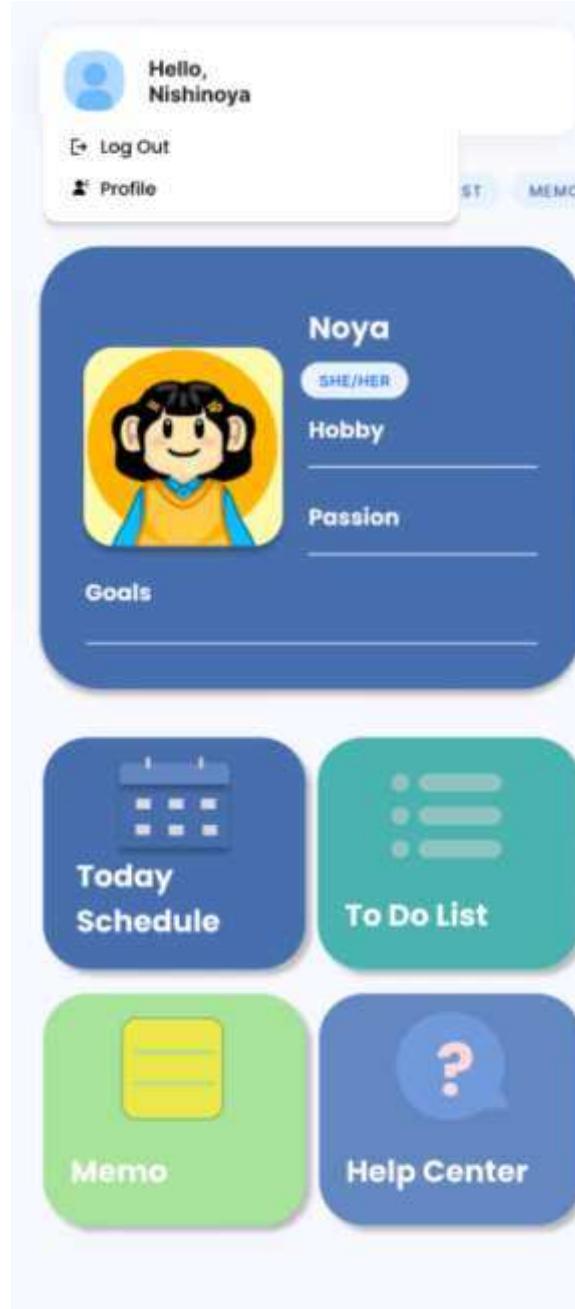


Gambar 3.Tampilan Register Page

Halaman Register berfungsi sebagai tempat bagi pengguna baru untuk membuat akun dan mendapatkan akses ke fitur aplikasi. Pengguna diminta mengisi data dasar seperti username, email, password, dan confirm password dalam satu kontainer utama yang dilengkapi ikon untuk memperjelas fungsi tiap field. Secara visual, halaman ini menampilkan header sambutan "*Hello, Welcome to*" serta tombol "*Back to login*" bagi pengguna yang sudah memiliki akun. Terdapat tombol *Sign Up* yang memproses pendaftaran dan ditampilkan dengan warna kontras sebagai call to action.

Dari perspektif *usability*, halaman Register dibuat agar mudah dipahami melalui struktur form linear, memudahkan pengguna mengisi data tanpa instruksi tambahan. Ikon pada tiap field membantu mengurangi beban kognitif dan memperjelas fungsi input. Navigasi juga dibuat jelas dengan tombol Back to Login sebagai bentuk kontrol pengguna. Dengan layout minimalis dan elemen yang hanya diperlukan, fokus tetap pada tugas utama yaitu pendaftaran tanpa gangguan visual.

c. Home Page



Gambar 4. Tampilan Home Page

Halaman *Homepage* pada aplikasi ini berfungsi sebagai pusat navigasi utama yang menghubungkan pengguna dengan berbagai fitur inti, seperti *Today Schedule*, *To Do List*, *Memo*, dan *Help Center*. Selain itu, halaman ini juga menampilkan identitas pengguna secara ringkas melalui kartu profil yang memuat nama, *avatar*, dan beberapa atribut personal. Untuk membuat tampilannya terorganisir, pada halaman ini dibagi 3 *section*, yaitu *top section* yang menampilkan sapaan kepada pengguna dan *dropdown* yang berisikan *Log Out* dan *Profile* dengan fungsi sebagai akses cepat pengaturan akun dan manajemen profil, *Profile Card* yang menampilkan identitas singkat yang sudah dipersonalisasi oleh pengguna, dan terakhir *Main Features* yang berisikan kartu kartu menu utama dan *help center* yang berisi logo menu dan labelnya.

Dilihat dari prinsip *usability*, aplikasi Memoin menggunakan prinsip kemudahan dengan orientasi pengguna dimana komponen utama pada *Homepage* disusun dari atas ke bawah secara logis, yaitu profil, informasi personal, kemudian fitur inti. Dalam halaman *Homepage* juga menggunakan navigasi yang jelas dan konsisten dalam mempertahankan ukuran, bentuk, ikon, dan gaya visual yang konsisten. Kemudian, *Homepage* menyediakan akses cepat untuk keluar atau mengelola akun, sesuai prinsip *user control and freedom*. Tampilan visual pada *Homepage* mendukung fokus pengguna dimana menu *Homepage* menggunakan warna lembut dan ruang kosong (*white space*) yang membuat tampilannya terlihat bersih dan memudahkan fokus pengguna.

d. ID Card

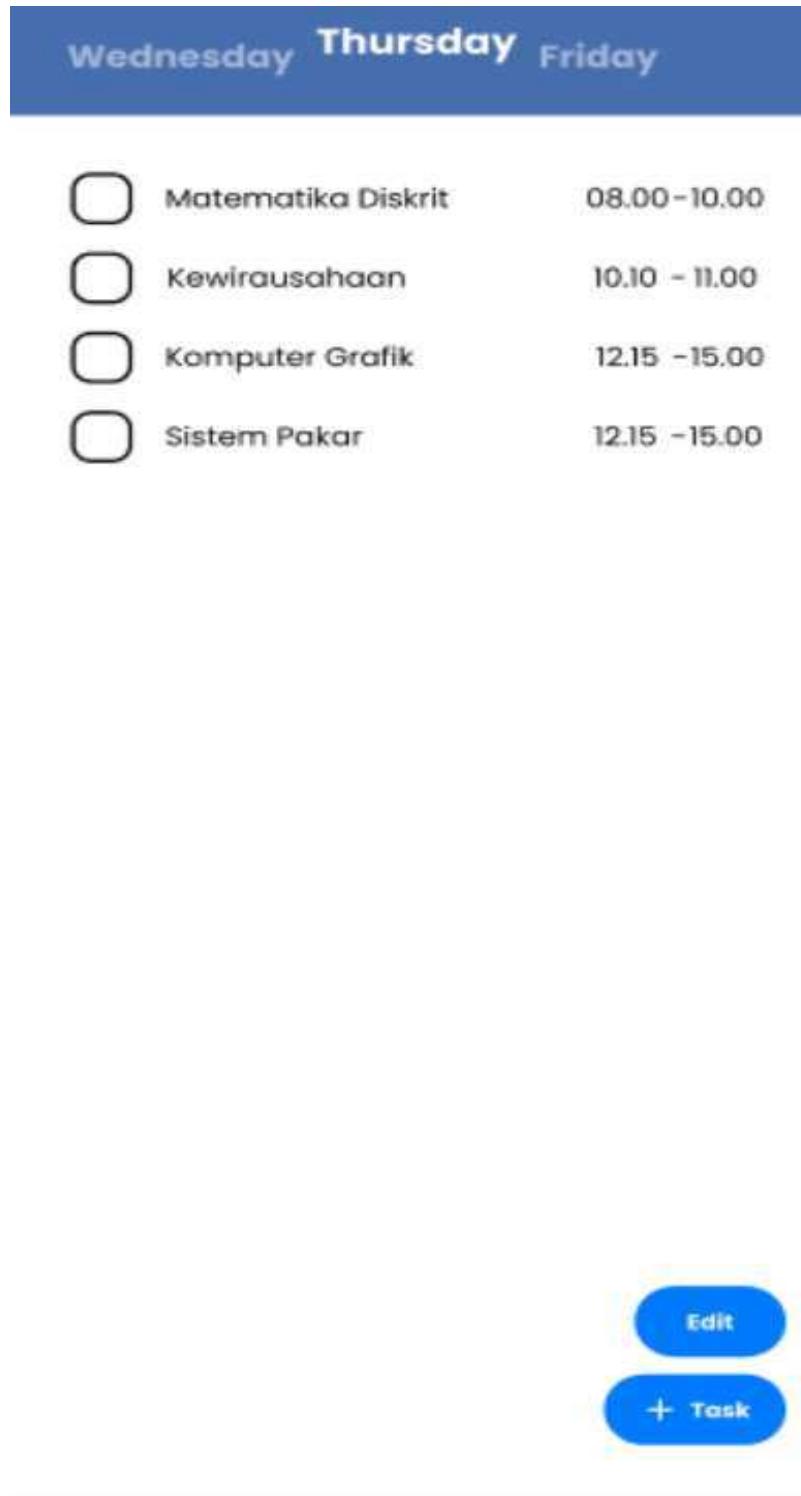


Gambar 5.Tampilan ID Card

Halaman *ID Card* pada aplikasi Memoin berfungsi sebagai halaman profil yang menyimpan identitas dasar pengguna kemudian akan ditampilkan pada *Homepage*. Informasi yang dapat diisi meliputi *name*, *pronoun*, *hobby*, *pasison*, dan *goals* pada *input form*. Pada kartu *input form* yang berisikan beberapa baris *field* teks yang akan diisi, menggunakan komponen antarmuka berupa *Text Field*, *Icon Button* berupa ikon pensil untuk memulai edit *field*, dan *Card*.

Dari sisi usability, halaman *ID Card* mendukung beberapa prinsip *usability* seperti *learnability* dimana struktur halaman *ID Card* dibuat sederhana, hanya terdiri dari dua jenis tugas yaitu melihat dan mengubah data diri, serta adanya *icon* pensil yang umum dipahami sebagai simbol edit. Terdapat prinsip *eficiency* yang dapat dilihat dari adanya pemisahan area tampilan antara profil dan *form input* sehingga hasil perubahan data langsung muncul di halaman yang sama. Prinsip visibilitas dan konsistensi juga dapat dilihat dari label nama setiap *field*nya yang tampil jelas dan konsisten. Kemudian dalam aspek *usability*, tampilan *ID Card* dapat mengurangi beban memori pengguna karena informasi identitas tidak perlu diingat atau diketik berulang kali, karena sudah tersimpan dan selalu terlihat pada halaman ini.

e. Today Schedule

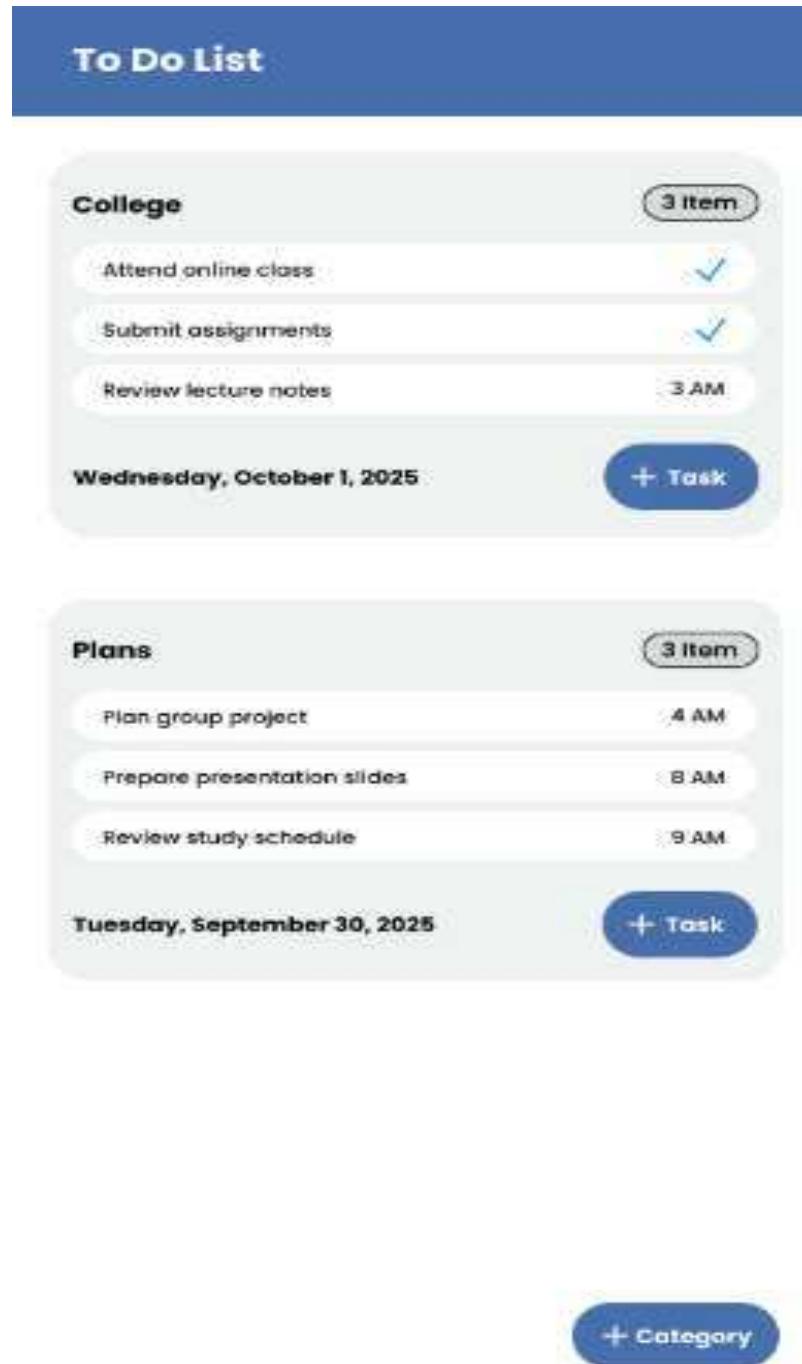


Gambar 6. Gambar Today Schedule

Halaman *Today Schedule* pada aplikasi Memoin berfungsi sebagai fitur utama untuk mengelola jadwal yang dijalankan oleh pengguna untuk setiap harinya. Pada halaman ini, pengguna dapat membuat daftar jadwal/kegiatan yang dikelompokkan ke dalam hari seperti *Sunday* atau *Monday*. Setiap harinya berisi beberapa item/jadwal yang bisa diberi nama dan jam pelaksanaannya. Halaman ini membantu pengguna menetapkan jadwal aktivitas yang akan dilakukan dan melihat semua kegiatan dalam satu tampilan terstruktur.

Pada menu ini dirancang dengan beberapa prinsip *usability*, yang diantaranya adalah *learnability* atau kemudahannya untuk dipahami bahwa pengelompokan aktivitas/kegiatan berdasarkan harinya. Kemudian, kemampuan untuk pengguna dapat mengedit jadwalnya untuk menyesuaikan daftar kegiatan mereka menunjukkan adanya dukungan pengelolaan tugas yang dinamis. Adapun umpan balik yang jelas dari menu ini yaitu tanda centang yang merupakan umpan balik visual bahwa jadwal sudah dikerjakan atau dilewati.

f. To Do List



Gambar 7.Tampilan To Do List

Halaman *To Do List* berfungsi sebagai fitur utama untuk mengelola tugas harian pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat membuat daftar tugas yang dikelompokkan ke dalam beberapa kategori misalnya *College* atau *Plans*. Setiap kategori berisi beberapa item tugas yang bisa diberi nama dan jam pelaksannya. Halaman ini membantu pengguna merapikan aktivitas yang harus dilakukan dan melihat prioritas tugas dalam satu tampilan terstruktur.

Dari sisi *usability*, halaman *To Do List* dirancang agar ia mudah dipahami dengan membuat pengelompokan antara kategori, daftar tugas, dan tombol aksi sehingga pengguna langsung mengerti bahwa satu kartu mewakili satu kelompok tugas. Setiap kategori dan tugas yang sudah dibuat dapat didefinisikan oleh pengguna sesuai kebutuhannya yang mendukung pengelolaan tugas yang dinamis atau berubah-ubah. Tugas-tugas yang telah dikerjakan memiliki umpan balik visual yang menandakan bahwa tugas sudah dikerjakan. Selain itu, setiap kategorinya memiliki label jumlah tugas yang terdapat dalam kategori tersebut menunjukkan adanya umpan balik yang jelas. Kemudian, halaman *To Do List* memiliki organisasi informasi dimana setiap tugasnya terbagi ke dalam beberapa kategori, sehingga pengguna dapat fokus pada satu konteks kegiatan dalam satu waktu.

g. Memo



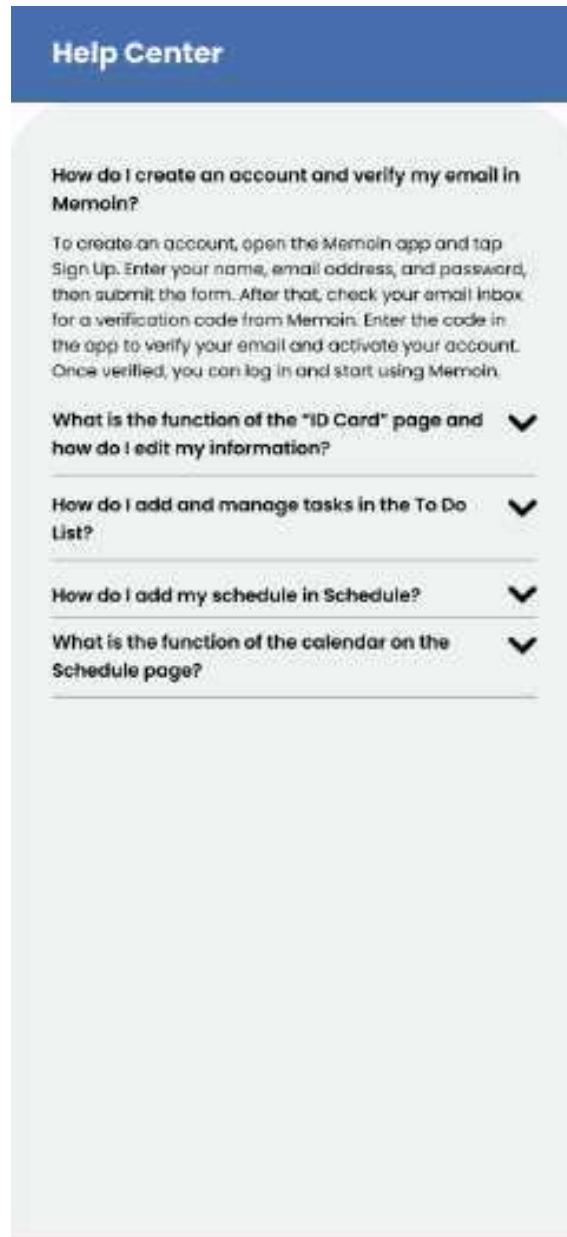
Gambar 8. Tampilan Memo

Halaman Memo pada aplikasi memoin berfungsi sebagai fitur utama untuk mengelola memo yang dijalankan oleh pengguna setiap kali pengguna membutuhkannya. Pada halaman ini, pengguna dapat membuat memo/catatan yang dikelompokkan ke dalam category seperti list anime atau account. Setiap category berisi beberapa halaman memo/catatan yang bisa diberi nama. Halaman ini membantu pengguna menuliskan catatan yang diperlukan dan melihat semua catatan dalam satu tampilan terstruktur. Secara visual, halaman memo terdiri dari page/halaman yang ada dalam sebuah category. Di dalam setiap category terdapat:

1. Nama Category, misalnya List Anime atau Account.
2. Page/halaman dari catatan, seperti summer, dan winter, beserta detail catatan.
3. Tombol tong sampah yang terletak di kanan bawah setiap kartu category.
4. Tombol + Category yang terletak di kanan bawah berfungsi untuk menambahkan kartu category baru.

Selain fungsi Add Category, desain ini juga memiliki fitur penghapusan data yang sudah ada. Secara konsep interaksi, pengguna dapat mengetuk atau memilih tombol tong sampah untuk masuk ke tampilan penghapusan. Pada tampilan tersebut, pengguna dapat menghapus Category yang sudah dibuat jika sudah tidak diperlukan. Secara keseluruhan, halaman memo pada memoin dikategorikan sebagai menu utama untuk manajemen catatan, yang tidak hanya memungkinkan pembahasan category atau catatan, tetapi juga memberikan kontrol penuh bagi pengguna untuk mengelola sesuai dengan kebutuhannya.

h. Help Center



Gambar 9. Help Center

Halaman Help Center pada aplikasi Memoin berfungsi sebagai pusat informasi untuk membantu pengguna memahami cara menggunakan fitur-fitur utama aplikasi. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengakses panduan singkat, instruksi penggunaan, dan penjelasan mengenai fungsi setiap halaman atau elemen penting dalam aplikasi. Tujuan utama halaman Help Center adalah memberikan penjelasan dasar bagi pengguna baru, informasi terperinci tentang fungsi halaman dan fitur tertentu, serta bantuan cepat tanpa perlu keluar dari aplikasi. Dengan adanya Help Center, pengguna dapat memecahkan masalah kecil, memahami navigasi aplikasi, dan mempelajari fitur secara mandiri dalam tampilan yang ringkas dan terstruktur.

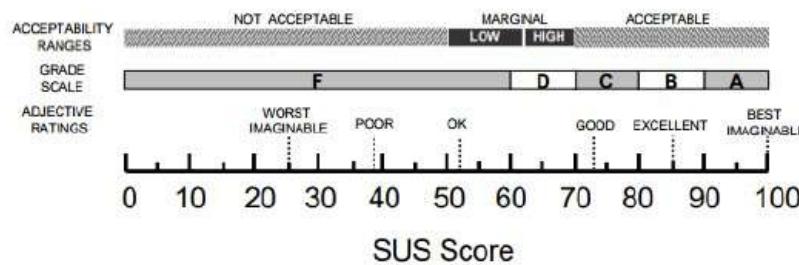
Halaman Help Center tersusun dalam bentuk daftar pertanyaan dan penjelasan yang dapat diperluas (expand/collapse), dengan setiap poin berisi judul pertanyaan dan konten penjelasan yang muncul setelah pengguna mengetuk ikon panah. Beberapa contoh pertanyaan yang ada adalah "How do I create an Account and verify my email in Memoin?" dan "How do I add and manage tasks in the To Do List?". Setiap FAQ berfungsi sebagai kategori pertanyaan yang ditampilkan dalam daftar vertikal agar mudah dibaca. Ikon panah di sisi kanan memungkinkan pengguna untuk memperluas atau menutup penjelasan, menjaga tampilan tetap ringkas. Dari sisi usability, pemisahan informasi ke dalam beberapa pertanyaan memudahkan pengguna menemukan topik yang dicari, dengan panduan dasar yang relevan untuk onboarding pengguna. Help Center mengurangi kebutuhan untuk mencari bantuan dari luar aplikasi, memungkinkan pengguna menyelesaikan masalah umum secara mandiri.

3.2 Pengumpulan Dan Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan terhadap aplikasi Memoin dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Eksperimen ini diikuti oleh sebanyak 71 responden. Setelah seluruh responden mengisi kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan mengenai usability aplikasi, perhitungan dilakukan berdasarkan aturan tertentu dalam instrumen SUS.

Tabel 3. Hasil Skor System Usability Scale (SUS)

| JUMLAH | NILAI (jumlah*2,5) | HASIL RATA-RATA |
|--------|--------------------|-----------------|
| 2434 | 6085 | 85,7 |



Gambar 10. Skala SUS

(Sumber: Brooke, 2013)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh adalah sebesar 85,7 dari total 71 responden. Berdasarkan interpretasi pada skala *Adjective Rating*, nilai tersebut termasuk dalam kategori *Excellent*, yang mengindikasikan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi dan memberikan pengalaman interaksi yang optimal bagi pengguna. Sementara itu, jika dilihat dari *Acceptability Range*, nilai ini diklasifikasikan sebagai *Acceptable*, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi standar kelayakan dan diterima secara positif oleh mayoritas pengguna.

Dengan nilai SUS yang tinggi, dapat diartikan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi berjalan dengan baik, mudah digunakan, serta tidak menimbulkan kesulitan selama proses interaksi. Hal ini memperkuat bahwa proses desain yang diterapkan mulai dari struktur navigasi, tampilan antarmuka, hingga interaksi pengguna berhasil mendukung kebutuhan pengguna. Selain itu, hasil ini menunjukkan potensi aplikasi untuk dikembangkan lebih lanjut, karena secara umum pengguna merasa puas dan nyaman dalam mengoperasikannya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan prototipe aplikasi Memoin sebagai solusi digital yang dirancang untuk mendukung produktivitas pengguna melalui integrasi tiga fitur utama, yaitu *to-do list*, *today schedule*, dan *memo* dalam satu aplikasi mobile yang sederhana dan mudah digunakan. Prototipe dikembangkan menggunakan pendekatan *prototyping* berbantuan Figma sehingga menghasilkan antarmuka yang konsisten, intuitif, dan sesuai dengan prinsip user-centered design. Evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang melibatkan 71 responden menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,5 yang termasuk kategori *Excellent* dan berada pada tingkat *Acceptable*, sehingga menandakan bahwa aplikasi Memoin dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna dari berbagai latar belakang. Nilai tersebut menggambarkan bahwa fitur-fitur yang disediakan mudah dipahami, navigasi berjalan dengan nyaman, serta desain antarmuka dianggap efektif dalam mendukung aktivitas pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Memoin telah mampu menjawab permasalahan penelitian terkait kebutuhan aplikasi produktivitas yang mampu menggabungkan pencatatan, penjadwalan, dan pengelolaan tugas secara terpadu dalam satu platform. Dengan tingkat usability yang tinggi, prototipe ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut menuju tahap implementasi agar dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan manajemen waktu dan efektivitas pengguna dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENCES

- [1] S. Padang, A. J. Sidauru, E. Tambunan, Y. M. Manullang, dan J. Simanjuntak, "Perancangan Aplikasi Manajemen Waktu untuk Meningkatkan Produktivitas Pengguna," *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 9, no. 2, hlm. 488–499, Apr 2025, doi: 10.33395/remik.v9i2.14570.
- [2] K. Fitriana, D. Priharsari, dan K. Kariyoto, "Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design: User Experience Design for Time Management Mobile

Application Using Design Thinking and Human-Centered Design Method," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 5, hlm. 2036–2044, Mei 2021.

- [3] A. A. Gea, "TIME Management: Menggunakan Waktu secara Efektif dan Efisien," *Humaniora Binus*, vol. 5, no. 2, hlm. 777–785, 2014.
- [4] M. O. D. Pratama dan S. Suwarni, "Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 2, hlm. 155–166, Des 2022, doi: 10.52643/jti.v8i2.2772.
- [5] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, dan N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, hlm. 1–10, Mar 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [6] M. R. Pratama, J. Umam, dan R. Yakok, "Usability Testing pada Aplikasi iJateng Menggunakan Metode System Usability Scale," *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, hlm. 15–23, Jan 2024, doi: 10.33020/jsimtek.v2i1.556.
- [7] S. Afrizal, R. Prihatni, dan S. P. Hastono, "Evaluasi kualitas aplikasi kesehatan menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan (Health Information Management)*, vol. 9, no. 1, hlm. 1–9, Jun 2024, doi: 10.51851/jmis.v9i1.492.
- [8] M. F. H. Kembaren, M. R. S. A. Hadi, N. Aulia, dan M. K. Gibran, "Analisis Usability pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 2, hlm. 4722–4727, Jul 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i2.1315.
- [9] risky dan W. Chandra, "Evaluasi Usability Aplikasi Pln Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale," *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, vol. 15, no. 1b, hlm. 347–354, Apr 2023.
- [10] R. L. Rahardian dan W. A. Putera, "System Usability Scale pada Penerapan Gamification di Aplikasi Toko Online," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2, hlm. 5707–5717, Mei 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i2.6605.
- [11] N. I. A. Muharom, N. Suarna, dan R. D. Dana, "Usability Testing pada Aplikasi Kas Berbasis Android dan Teknologi API menggunakan Metode System Usability Scale," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, hlm. 73–82, Mar 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1099.
- [12] L. N. Azizah, "EVALUASI USABILITY APLIKASI MOBILE IBIS PAINT X MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3726.
- [13] Y. Yonata, E. M. Sipayung, dan N. Theresa, "Analisis User Interface Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile pada Aspek Usability (Studi Kasus: Aplikasi XYZ)," *Jurnal Telematika*, vol. 15, no. 1, hlm. 55–62, Des 2020, doi: 10.61769/telematika.v15i1.355.
- [14] Rihadatul 'Aisy, Y. T. Mursityo, dan S. H. Wijoyo, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampingan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 11, no. 1, hlm. 19–26, Feb 2024, doi: 10.25126/jtiik.20241116613.
- [15] Y. Sriyeni, "Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale," *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, vol. 13, no. 2, Agu 2022, doi: 10.36982/jiig.v13i2.2294.
- [16] M. Yusuf dan Y. Astuti, "System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center," *Komputika*, vol. 9, no. 2, hlm. 131–138, Okt 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i2.2873.
- [17] A. F. Djollong, "Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif," *Istiqra` : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, vol. 2, no. 1, 2014, Diakses: 26 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.umpar.ac.id/istiqra/article/view/224>
- [18] V. Sahfitri, "Prototype E-Katalog Dan Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Mobile," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, hlm. 165–171, Agu 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.665.