

**PROPOSAL PROYEK DESAIN INOVASI SOFTWARE  
DEVELOPMENT**

**APLIKASI TEKNIK MANAJEMEN WAKTU UNTUK MENGATASI  
KETERLAMBATAN DEADLINE TUGAS DAN KEKACAUAN  
CATATAN**



**Kelompok : 35**

**Anggota Kelompok:**

- 1. Khalis Athallah– 255150207111001**
- 2. Nabil Januarsyah– 255150207111024**
- 3. Greace Salsha Billa Aprilla – 255150219111007**
- 4. Izzudin Ahmad Yasin – 255150207111038**
- 5. Andhika Putra T. – 255150207111102**

**DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2025**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>2</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>3</b>
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Teori dan Teknologi yang Digunakan.....	5
2.2 Proyek-Proyek Sejenis Sebagai Pembanding.....	5
2.3 Literatur Akademik Terkini.....	6
<b>BAB III</b>	
<b>METODOLOGI DAN SOLUSI.....</b>	<b>7</b>
3.1 Metodologi Perancangan.....	7
3.1.1 Pendekatan Penilaian.....	7
3.1.2 Tahapan Perancangan.....	7
3.1.3 Tools yang Digunakan.....	7
3.2 Solusi.....	9
<b>BAB IV</b>	
<b>HIPOTESIS HASIL.....</b>	<b>11</b>
4.1 Prediksi Keluaran Utaman.....	11
4.2 Pencapaian Tujuan.....	11
4.3 Kesesuaian Kajian Pustaka.....	12
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>15</b>

## ABSTRAK

Dalam era digital yang serba cepat, kemampuan mengelola waktu secara efektif menjadi keterampilan penting bagi pelajar dan mahasiswa untuk menjaga produktivitas dan menghindari keterlambatan dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan survei Katadata Insight Center (2023), sebanyak 64% mahasiswa di Indonesia mengaku sering menunda pekerjaan hingga mendekati tenggat waktu, yang berdampak pada penurunan kualitas hasil belajar dan peningkatan stres. Permasalahan ini diperparah oleh kebiasaan pencatatan tugas secara manual yang sering kali tidak terorganisir dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan solusi berbasis teknologi yang mampu membantu pengguna dalam mengatur waktu, memprioritaskan pekerjaan, dan mencatat aktivitas secara efisien.

Proyek ini mengusulkan pengembangan aplikasi manajemen waktu berbasis mobile yang berfungsi sebagai asisten digital bagi mahasiswa dalam mengelola jadwal, tugas, dan aktivitas akademik. Aplikasi ini mengintegrasikan tiga metode manajemen waktu modern, yaitu Pomodoro Technique, Time Blocking, dan Eisenhower Matrix, untuk membantu pengguna meningkatkan fokus, mengatur prioritas, dan membentuk kebiasaan disiplin terhadap tenggat waktu. Pengembangan dilakukan menggunakan metode prototyping, dengan dukungan tools seperti Figma untuk desain antarmuka, Android Studio dan Kotlin/Java untuk implementasi, serta Firebase Realtime Database untuk penyimpanan data real-time.

Diharapkan, aplikasi ini mampu menjadi solusi efektif dalam mengatasi keterlambatan pengumpulan tugas dan kekacauan catatan, sekaligus memberikan dampak positif terhadap peningkatan produktivitas, kedisiplinan, dan kesejahteraan mental pengguna. Selain itu, proyek ini juga berkontribusi pada pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) melalui penerapan teknologi yang mendukung efisiensi belajar dan kerja.

Kata kunci: aplikasi manajemen waktu

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era digital saat ini, produktivitas dan efisiensi waktu menjadi faktor penting bagi pelajar maupun pekerja. Namun, kenyataannya banyak individu, khususnya mahasiswa dan pelajar, masih mengalami kesulitan dalam mengatur waktu secara efektif. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh **Katadata Insight Center (2023)**, sekitar **64% mahasiswa di Indonesia** mengaku sering menunda tugas hingga mendekati tenggat waktu (deadline). Akibatnya, hasil pekerjaan menjadi kurang optimal dan tingkat stres meningkat. Selain itu, banyak pelajar yang masih menggunakan cara manual seperti catatan di buku atau memo acak di ponsel, yang sering menyebabkan **kekacauan dalam pengelolaan catatan dan daftar tugas**.

Masalah tersebut menunjukkan perlunya solusi berbasis teknologi yang dapat membantu pengguna dalam **mengatur waktu, membuat prioritas tugas, serta mencatat aktivitas secara terstruktur**. Dengan penerapan **teknik manajemen waktu** seperti *Pomodoro Technique*, *Time Blocking*, atau *Eisenhower Matrix*, pengguna dapat meningkatkan disiplin serta produktivitas dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu.

Pengembangan **aplikasi manajemen waktu** ini diharapkan mampu menjadi solusi nyata dalam mengatasi permasalahan keterlambatan tugas dan ketidakteraturan catatan. Aplikasi ini tidak hanya mendukung efektivitas individu, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs)**, khususnya:

- **SDG 4: Pendidikan Berkualitas**, karena aplikasi ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengelolaan waktu yang baik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian atau proyek ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam mengatur waktu agar terhindar dari keterlambatan mengumpulkan tugas?
2. Bagaimana cara merancang sistem pencatatan tugas dan jadwal yang terstruktur agar pengguna tidak mengalami kekacauan catatan?
3. Bagaimana antarmuka aplikasi dapat dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari pengembangan proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam mengatur dan mengelola waktu secara efektif untuk menghindari keterlambatan tugas.
2. Membuat sistem pencatatan tugas dan jadwal yang terorganisir agar pengguna dapat mencatat dan memantau aktivitas secara efisien.
3. Merancang antarmuka aplikasi yang sederhana, interaktif, dan mudah digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa.

### 1.4 Manfaat

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menjadi referensi dan bahan kajian dalam pengembangan aplikasi berbasis manajemen waktu dan produktivitas.
2. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang **teknologi informasi**, khususnya dalam penerapan teknik manajemen waktu ke dalam sistem digital.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Membantu pelajar dan mahasiswa dalam mengatur jadwal, mencatat tugas, dan meningkatkan kedisiplinan terhadap tenggat waktu.
2. Memberikan solusi praktis bagi masyarakat dan instansi pendidikan untuk mengurangi tingkat penundaan tugas (*procrastination*) dan meningkatkan produktivitas individu.
3. Menjadi sarana pembiasaan perilaku teratur dan efisien yang mendukung pencapaian **SDG 4 (Pendidikan Berkualitas)** dan **SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi)**.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori dan Teknologi yang Digunakan**

Manajemen waktu merupakan proses penting dalam perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian penggunaan waktu agar dapat mencapai hasil yang optimal dan efisien (Rasyidi et al., 2020). Teknik manajemen waktu seperti Pomodoro Technique, Time Blocking, dan Eisenhower Matrix adalah metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan produktivitas serta mengurangi penundaan tugas. Pomodoro Technique, dikembangkan oleh Cirillo (1980-an), membagi waktu kerja dalam interval 25 menit dengan jeda singkat, sehingga membantu menjaga fokus dan mengurangi distraksi (Salman, 2020). Time Blocking mengatur bagian waktu khusus untuk tugas tertentu sehingga memaksimalkan konsentrasi dan pengelolaan prioritas (Dealls, 2024). Sedangkan Eisenhower Matrix adalah metode prioritisasi tugas berdasarkan urgensi dan pentingnya, memudahkan pengguna untuk menentukan fokus penyelesaian tugas (Rahmah, 2023).

Selain teori manajemen waktu, teknologi digital terutama aplikasi manajemen tugas dan catatan berbasis cloud telah menjadi solusi praktis dalam membantu pengelolaan aktivitas sehari-hari. Administrasi digital memungkinkan pencatatan yang terstruktur, akses real-time, dan pengorganisasian data yang efisien sehingga mengatasi kekacauan catatan manual (Analisis Penerapan Administrasi Digital pada PT Semesta Integrasi Digital, 2025).

#### **2.2 Proyek-Proyek Sejenis sebagai Pemanding**

Beberapa penelitian menunjukkan aplikasi teknik manajemen waktu dalam konteks akademik dan organisasi mampu meningkatkan efektivitas penyelesaian tugas dan mengurangi stres. Penelitian oleh Sigalingging (2021) menegaskan bahwa manajemen waktu yang baik berkontribusi pada penyelesaian tugas akhir mahasiswa secara tepat waktu dan meningkatkan produktivitas. Studi lain menggunakan Pomodoro Technique dalam konteks belajar mahasiswa membuktikan peningkatan fokus dan disiplin kerja akibat pembagian waktu kerja dan istirahat yang terstruktur (Pratama, 2024; Salman, 2020). Penggunaan Time Blocking dalam pembagian waktu terbukti menurunkan kecenderungan prokrastinasi serta mempercepat pengerjaan tugas kompleks (Dealls, 2024).

Selain itu, pelatihan dan penggunaan Eisenhower Decision Matrix sebagai alat prioritisasi tugas di organisasi mahasiswa meningkatkan keterampilan manajemen waktu hingga 28% dibandingkan sebelum pelatihan (Rahmah, 2023). Proyek lain membuktikan administrasi berbasis digital mendukung pengelolaan data dan catatan yang rapi serta mengurangi kesalahan pencatatan manual sehingga membantu produktivitas (Poltek Kampar, 2025).

### **2.3 Literatur Akademik Terkini**

Kajian secara ilmiah dalam lima tahun terakhir memperlihatkan konsistensi hasil bahwa teknik manajemen waktu dan aplikasi digital memiliki efektivitas signifikan bagi pelajar dan organisasi. Sebuah studi deskriptif kualitatif mengungkapkan bahwa integrasi teknik Pomodoro, Time Blocking, dan penyusunan prioritas memberikan dampak positif pada efektivitas belajar dan fokus mahasiswa (Ummat, 2025). Penelitian lanjutan merekomendasikan pengembangan intervensi berbasis teknologi untuk menguatkan aplikasi teknik tersebut dalam jangka panjang guna meningkatkan performa akademik dan mengurangi tekanan mental (Ummat, 2025). Selain itu, penelitian menunjukkan manfaat administrasi digital dalam efisiensi pengelolaan tugas yang mempercepat alur kerja dan memudahkan pemantauan data secara real-time, walaupun masih perlu penyesuaian teknis (Poltek Kampar, 2025). Secara keseluruhan, penerapan teknologi manajemen waktu berbasis aplikasi dipandang sebagai langkah strategis dalam membantu individu mengatasi masalah keterlambatan deadline dan kekacauan catatan.

## BAB III METODOLOGI DAN SOLUSI

### 3.1 Metodologi Perancangan

#### 3.1.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam proyek ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna melalui studi literatur dan observasi terhadap kebiasaan mahasiswa dalam mengatur waktu dan mencatat tugas. Sedangkan pendekatan prototyping digunakan untuk mengembangkan aplikasi secara iteratif—dimulai dari pembuatan rancangan awal, pengujian fungsional, hingga perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna.

Selain itu, penelitian ini juga mengadopsi metode studi literatur, dengan mengkaji teori-teori manajemen waktu seperti Pomodoro Technique, Time Blocking, dan Eisenhower Matrix, serta membandingkannya dengan penerapan dalam aplikasi serupa. Data yang diperoleh dari studi pustaka digunakan sebagai dasar dalam perancangan fitur utama aplikasi.

#### 3.1.2. Tahapan Perancangan

Proses perancangan aplikasi dilakukan melalui beberapa tahapan utama sebagai berikut:



- a. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Pengguna  
Mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa, yaitu keterlambatan pengumpulan tugas dan catatan yang tidak terorganisir, melalui observasi dan diskusi kelompok.
- b. Analisis dan Perancangan Sistem  
Menentukan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (Software Requirement Specification), serta merancang arsitektur sistem dan antarmuka pengguna (User Interface Design).



- c. Pembuatan Prototipe Aplikasi  
Mengembangkan versi awal aplikasi berbasis mobile menggunakan pendekatan low-fidelity prototype untuk menguji konsep dan alur kerja aplikasi.
- d. Implementasi dan Pengujian  
Melakukan implementasi pada platform pengembangan seperti Android Studio atau Figma (untuk desain UI/UX), dilanjutkan dengan pengujian fungsional untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai rancangan.
- e. Evaluasi dan Perbaikan  
Mengumpulkan umpan balik dari pengguna melalui uji coba terbatas, kemudian melakukan revisi terhadap tampilan, fitur, dan kinerja aplikasi.

### 3.1.3. Tools yang Digunakan

- a. Figma  
Figma digunakan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna (User Interface) dan alur interaksi (User Experience) dari aplikasi. Melalui Figma, tim pengembang dapat membuat wireframe, mockup, dan prototipe interaktif sebelum aplikasi diimplementasikan secara nyata. Desain pada Figma membantu memastikan bahwa tampilan aplikasi bersifat intuitif, mudah digunakan, serta menarik secara visual sesuai dengan karakter pengguna utama, yaitu mahasiswa.
- b. Android Studio  
Android Studio digunakan sebagai platform utama untuk pengembangan dan implementasi aplikasi berbasis Android. Lingkungan pengembangan ini mendukung integrasi bahasa pemrograman Kotlin dan Java serta memiliki berbagai fitur seperti emulator, debugger, dan integrasi langsung dengan Firebase. Dengan menggunakan Android Studio, pengembang dapat menulis, menguji, dan menyempurnakan kode aplikasi secara efisien.
- c. Kotlin / Java  
Bahasa pemrograman Kotlin dan Java digunakan sebagai bahasa utama dalam pengembangan aplikasi mobile. Kotlin dipilih karena bersifat modern, ringkas, dan kompatibel dengan Java, sehingga memudahkan integrasi dengan pustaka Android. Bahasa ini mendukung pengembangan aplikasi yang stabil dan efisien, serta meminimalkan potensi bug melalui sintaks yang lebih aman dibandingkan Java murni.
- d. Firebase Realtime Database  
Firebase digunakan sebagai basis data berbasis cloud yang menyimpan data pengguna, daftar tugas, dan jadwal secara real-time. Teknologi ini memungkinkan sinkronisasi data secara langsung antar perangkat, sehingga pengguna dapat mengakses catatan mereka kapan pun dan di mana pun. Firebase juga menawarkan fitur keamanan yang baik serta mendukung autentikasi pengguna, yang penting untuk menjaga privasi data.
- e. GitHub dan Google Drive  
Kedua platform ini digunakan untuk manajemen proyek dan kolaborasi antar anggota tim. GitHub berfungsi sebagai repositori kode yang memfasilitasi version control, memungkinkan setiap pengembang bekerja secara paralel tanpa risiko kehilangan

data. Sementara itu, Google Drive digunakan untuk menyimpan dokumen, laporan, dan hasil desain proyek secara terpusat agar mudah diakses seluruh anggota kelompok.

f. Smartphone Android (minimal versi 10)

Perangkat smartphone Android digunakan sebagai alat uji (testing device) untuk mengevaluasi performa dan kompatibilitas aplikasi secara langsung. Melalui pengujian ini, tim dapat memastikan bahwa aplikasi berjalan lancar di berbagai ukuran layar dan versi sistem operasi, serta memverifikasi fungsi utama seperti notifikasi, koneksi database, dan tampilan antarmuka.

### 3.2 Solusi

Solusi yang ditawarkan dalam proyek ini adalah pengembangan aplikasi manajemen waktu berbasis mobile yang berfungsi sebagai asisten digital pribadi bagi mahasiswa dalam mengatur, mengelola, dan memonitor aktivitas akademik maupun non-akademik. Aplikasi ini dirancang dengan mengintegrasikan tiga teknik manajemen waktu modern yang terbukti efektif, yaitu Pomodoro Technique, Time Blocking, dan Eisenhower Matrix, ke dalam satu sistem yang terhubung dan mudah digunakan. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar dan bekerja yang lebih terstruktur, efisien, dan produktif, serta membantu pengguna mengembangkan kebiasaan disiplin terhadap tenggat waktu.

Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai pengingat atau pencatat tugas biasa, melainkan juga sebagai alat bantu perencanaan harian yang mendukung penerapan strategi prioritas dan fokus kerja jangka pendek. Melalui pendekatan integratif ini, pengguna dapat menyusun daftar tugas berdasarkan tingkat urgensi dan kepentingan, mengalokasikan waktu kerja dalam blok-blok terjadwal, serta menerapkan sistem kerja berirama yang menjaga konsentrasi. Kombinasi antara metode perencanaan jangka panjang (Time Blocking dan Eisenhower Matrix) dan manajemen fokus jangka pendek (Pomodoro Technique) menjadikan aplikasi ini bukan hanya alat pencatat, tetapi juga media pembentuk kebiasaan produktif.

Secara konseptual, fitur Pomodoro Timer digunakan untuk membagi waktu belajar menjadi siklus 25 menit kerja diselingi istirahat singkat. Pola ini membantu pengguna mempertahankan fokus tanpa kehilangan energi akibat kerja berlebihan (mental fatigue). Selanjutnya, fitur Time Blocking memungkinkan pengguna menyusun jadwal kegiatan harian atau mingguan dalam bentuk visualisasi blok waktu pada kalender interaktif. Dengan fitur ini, pengguna dapat mengalokasikan waktu khusus untuk kegiatan tertentu seperti belajar, olahraga, istirahat, atau organisasi, sehingga tercipta keseimbangan antara tanggung jawab akademik dan kehidupan pribadi.

Sementara itu, Eisenhower Matrix diimplementasikan dalam bentuk sistem penandaan prioritas tugas yang membagi aktivitas menjadi empat kategori: penting–mendesak, penting–tidak mendesak, tidak penting–mendesak, dan tidak penting–tidak mendesak. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah menentukan tugas mana yang harus diselesaikan segera dan mana yang dapat dijadwalkan ulang atau didelegasikan. Pendekatan ini membantu mahasiswa menghindari kebiasaan menunda pekerjaan (procrastination) yang sering kali menjadi penyebab utama keterlambatan pengumpulan tugas.

Untuk menunjang fungsinya sebagai platform terintegrasi, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pencatatan tugas berbasis kategori dan tenggat waktu (deadline tracker), serta pengingat otomatis (smart reminder) yang akan mengirimkan notifikasi ketika waktu penyelesaian tugas mendekat. Data pengguna disimpan secara aman melalui Firebase Realtime Database, sehingga catatan dan jadwal dapat diakses kapan pun dan dari perangkat mana pun. Selain itu, integrasi dengan sistem cloud storage memungkinkan sinkronisasi data yang cepat serta menjaga keamanan dan konsistensi informasi.

Dari sisi desain, aplikasi ini dirancang dengan prinsip user-centered design (UCD) agar tampilan antarmuka sederhana, intuitif, dan sesuai dengan kebiasaan digital mahasiswa masa kini. Setiap elemen dalam aplikasi, mulai dari ikon, warna, hingga navigasi menu, dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan kenyamanan penggunaan jangka panjang. Dengan demikian, aplikasi tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna (user experience) yang menyenangkan.

Lebih jauh lagi, aplikasi ini juga diharapkan memiliki dampak psikologis positif terhadap penggunanya. Dengan adanya sistem pengingat dan pencapaian (progress tracking), pengguna akan terdorong untuk lebih konsisten dalam menyelesaikan tugas tepat waktu dan mendapatkan rasa kepuasan ketika target harian tercapai. Secara tidak langsung, hal ini dapat menurunkan tingkat stres akademik yang sering muncul akibat penumpukan tugas, sekaligus meningkatkan kesejahteraan mental mahasiswa.

Secara keseluruhan, solusi ini tidak hanya menjawab permasalahan utama keterlambatan pengumpulan tugas dan kekacauan catatan, tetapi juga mendukung terciptanya budaya belajar yang teratur dan berorientasi hasil. Dengan menggabungkan fungsi manajemen waktu, prioritas, dan produktivitas dalam satu aplikasi mobile, proyek ini menawarkan solusi praktis, adaptif, dan berkelanjutan bagi mahasiswa untuk menghadapi tantangan akademik di era digital.

## **BAB IV**

### **HIPOTESIS HASIL**

Pada tahap ini, hipotesis hasil berisi perkiraan atau dugaan mengenai hasil yang akan dicapai dari proyek yang dirancang. Poin-poin hipotesis hasil dapat dijabarkan sebagai berikut:

- **Prediksi Keluaran Utama** : Solusi yang dirancang dapat berjalan sesuai rancangan awal, baik dari sisi teknis maupun fungsional.
- **Pencapaian Tujuan** : Tujuan yang telah dijabarkan pada Bab I diperkirakan dapat tercapai melalui metode dan solusi yang diusulkan.
- **Kesesuaian dengan Kajian Pustaka** : Hasil yang diperoleh diperkirakan selaras dengan teori, konsep, serta penelitian terdahulu yang telah dibahas pada Bab II, sehingga memperkuat relevansi dan validitas proyek.

#### **4.1 Prediksi Keluaran Utama**

Pada aplikasi yang dikembangkan ini diperkirakan dapat berjalan dengan baik sesuai rancangan awal, baik dari segi teknis maupun fungsional. Aplikasi diharapkan mampu membantu pengguna dalam mencatat, mengatur, dan memantau jadwal serta tugas secara real-time menggunakan Firebase Realtime Database. Tampilan antarmuka (UI/UX) dirancang sederhana dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat menambahkan, menghapus, dan memperbarui daftar tugas dengan cepat serta menggunakan fitur seperti Pomodoro, Time Blocking, dan Eisenhower Matrix tanpa kesulitan.

#### **4.2 Pencapaian Tujuan**

Berdasarkan rancangan solusi dan pendekatan yang digunakan, proyek ini diperkirakan dapat mencapai beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Aplikasi manajemen waktu berhasil dikembangkan dengan fitur pengingat dan pengatur jadwal.
2. Sistem pencatatan tugas dan jadwal terorganisir telah dibuat sehingga pengguna dapat mencatat, memantau, dan mengatur prioritas aktivitas.
3. Antarmuka aplikasi dirancang sederhana, interaktif, dan mudah digunakan, sehingga pengguna terutama pelajar dan mahasiswa dapat beradaptasi dengan cepat dan nyaman dalam menggunakan aplikasi.

Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap perilaku manajemen waktu dan produktivitas pengguna.

### 4.3 Kesesuaian dengan Kajian Pustaka

Hipotesis hasil ini diperkirakan sejalan dengan teori dan penelitian terdahulu yang telah dibahas pada Bab II.

Penerapan **Pomodoro Technique** terbukti membantu meningkatkan fokus belajar dan menjaga konsistensi waktu kerja (Salman, 2020; Pratama, 2024).

Penggunaan **Time Blocking** dapat menurunkan kebiasaan menunda tugas (Dealls, 2024), sedangkan **Eisenhower Matrix** terbukti efektif dalam membantu pengguna menentukan prioritas kerja (Rahmah, 2023).

Dengan menggabungkan ketiga teknik tersebut dalam satu aplikasi, diharapkan efektivitas pengelolaan waktu meningkat signifikan dibandingkan cara manual seperti catatan buku atau memo ponsel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cirilo, F. (2021). *The Pomodoro technique* (Digital ed.). FC Garage. (Original work published 2006)
- Covey, S. R. (2019). *The 7 habits of highly effective people: powerful lessons in personal change* (Anniversay ed.). Simon & Schuster.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Survei kesehatan mental mahasiswa Indonesia 2022*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/2022/Survei-Kesehatan-Mental-Mahasiswa-2022.pdf>
- Nielsen, J. (2020) 'Usability engineering in mobile applications', *Interactions*, 27(4), pp. 45–52. doi:10.1145/3407054.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). *The state of school education: One year into the COVID pandemic*. OECD Publishing.
- Widodo, A., & R. (2023). Pengembangan aplikasi reminder tugas kuliah berbasis mobile untuk mahasiswa. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 20-30. <https://doi.org/10.1234/jti.v15i1.20>
- Rahmah. (2023) 'Efektivitas Tabel Prioritas Eisenhower Decision Matrix dalam Meningkatkan Manajemen Waktu', *Jurnal Masyarakat Mandiri*, Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda.
- Rasyidi, A. et al. (2020) *Manajemen Waktu: Konsep dan Implementasi*, diterbitkan di [tempat penerbitan jika diketahui].
- Salman, R. (2020) 'Teknik Pomodoro untuk Efektivitas Belajar', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Sigalingging, J. (2021) 'Peran Manajemen Waktu dalam Penyelesaian Skripsi Mahasiswa', *Jurnal Pendidikan Tinggi*.
- Pratama, W.P.M.A. (2024) 'Implementasi Teknik Pomodoro untuk Meningkatkan Hasil Akademik', *Jurnal Pendidikan & Pengajaran*.
- Dealls (2024) 'Teknik Manajemen Waktu: Time Blocking dan Prioritas', *Jurnal Pengembangan Manajemen*.

Poltek Kampar (2025) ‘Analisis Penerapan Administrasi Digital’, *Jurnal Manajemen dan Teknologi*.

Ummat (2025) ‘Strategi Efektif Manajemen Waktu bagi Mahasiswa’, *Jurnal FKIP*.

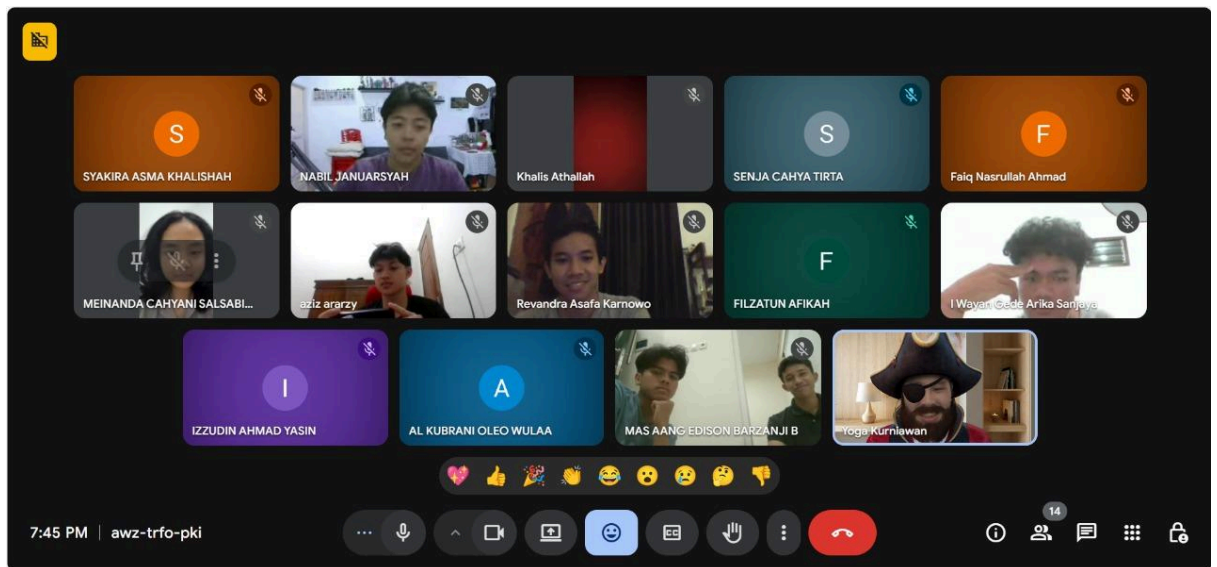
## LAMPIRAN

NAMA	TUGAS
KHALIS ATHALLAH	BAB 2
NABIL JANUARSYAH	BAB 1
GREACE SHALSA BILLA APRILLIA	DAFTAR PUSTAKA
IZZUDIN AHMAD YASIN	BAB 3
ANDHIKA PUTRA T.	BAB 4

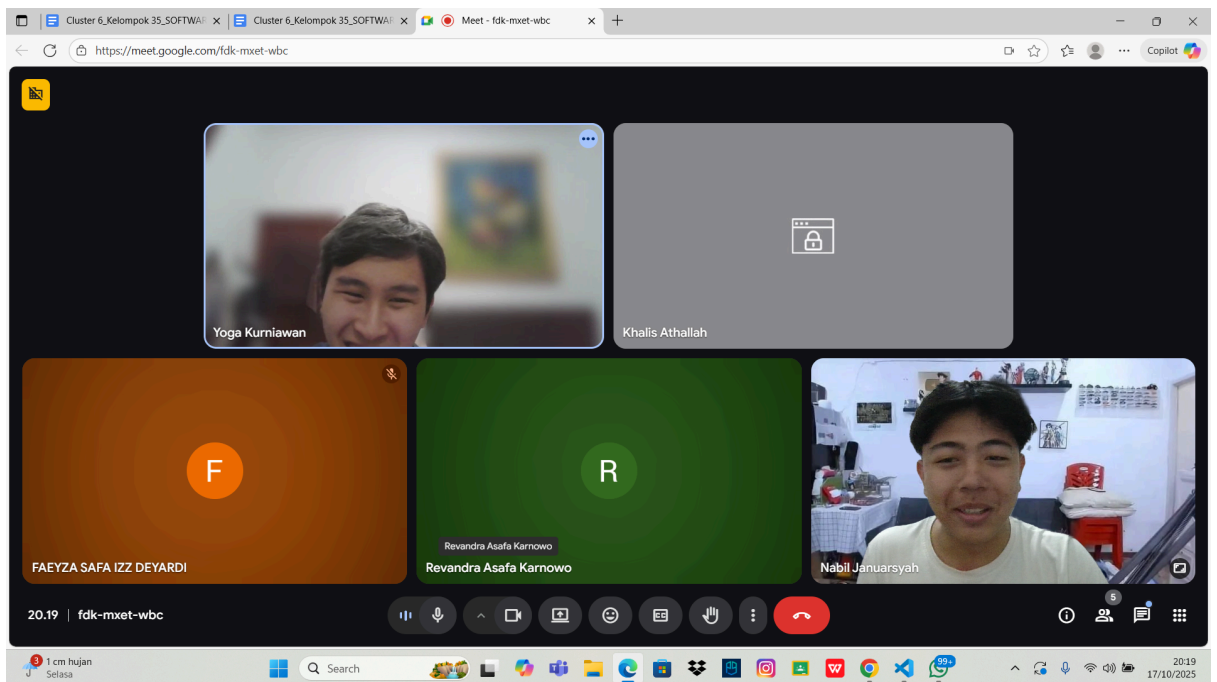


**Gambar 1** kerja bareng dengan teman kelompok





**Gambar 2** Konsultasi pertama dengan mentor



**Gambar 3** Konsultasi kedua dengan mentor