OPEN ACCESS
Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi
Vol. x No. x. June 20xx, pp. xx-xx DOI. 10.22437/jiituj.vxix.xxx

PERANCANGAN APLIKASI *SELF-MANAGEMENT* BAGI MAHASISWA BARU BERBASIS KECERDASAN BUATAN DAN GAMIFIKASI

Demetra Sandrea Suniadji[1], Davita Calista Putrijaya[1], Celine Jessica[1], Justine Taniardi[1], Samuel Christopher Kesuma[1], Rahmi Yulia Ningsih[2], Chairani Putri Pratiwi[3]
[1] Computer Science, Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia
[2]Humaniora, Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia
[3]Manajemen, Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia
Corresponding author email: taniardijustine@gmail.com

Article Info
Received:
Revised:
Accepted:
OnlineVersion:

Abstract
Abstracts are written in English, Distance between lines 1 space TNR 11. Abstract contains 150-250 words and consists of only 1 paragraph, contains the main points of research, such as objectives, methods, research results, novelty and implications. The abstract should be able to illustrate how the research done can contribute to the development of science in the field of physics and physics education. Abstracts are written on a different page than the article content.

Keywords: 3-5 words or phrases (word 1, words 2, etc)

© 2026 by the author(s)
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

INTRODUCTION

Memasuki perguruan tinggi menandai transisi yang menuntut mahasiswa baru menyesuaikan diri dengan lingkungan, tuntutan, dan cara belajar yang baru. Penyesuaian ini bersifat multifaset dan mencakup dimensi akademik, sosial, personal-emosional, serta institusional. Mahasiswa tidak hanya bertransisi dari remaja akhir menuju dewasa awal, tetapi juga harus memenuhi tuntutan perilaku, kognitif, dan afektif dari lingkungan yang baru. Studi pada 235 mahasiswa tingkat pertama menemukan bahwa 44,7% berada pada kategori *college adjustment* yang rendah. Kesulitan adaptasi ini juga tampak sebagai tekanan akademik dan potensi *burnout* pada mahasiswa tahun pertama (Ramadhani dkk., 2025). Dari keempat dimensi tersebut, dimensi akademik menjadi sorotan karena berkaitan langsung dengan prestasi belajar.

Iklim akademik perguruan tinggi yang berbeda dari sekolah menengah membuat mahasiswa baru kesulitan beradaptasi. Mahasiswa mengaku bingung dengan konsep satuan kredit semester (SKS) yang disertai tuntutan belajar mandiri sehingga mengalami *culture shock* akademik berupa kesulitan belajar dan beban akademik yang terasa berat (Sianturi, 2026). Pada fase krisis adaptasi, mereka mengalami tekanan akibat perbedaan sistem belajar, tuntutan akademik, dan tugas yang semakin kompleks. Dari tekanan tersebut, tiga masalah utama menonjol, yaitu beban kognitif, manajemen waktu, dan prokrastinasi.

Masalah pertama adalah beban kognitif. Perbedaan iklim tersebut membawa banyak informasi dan tuntutan baru sekaligus, sehingga beban kognitif meningkat. Kapasitas memori kerja manusia terbatas, dan ketika tuntutan belajar melampaui kapasitas itu, efektivitas belajar menurun (Dinita dkk., 2026). Pada studi kasus seorang mahasiswa baru, kondisi ini tampak sebagai sulit fokus, lambat memahami materi, dan mudah lupa. Kesulitan tersebut dijelaskan melalui beban kognitif berlebih (*cognitive overload*), bukan rendahnya kemampuan intelektual (Rizkiani dkk., 2026).

Masalah kedua adalah manajemen waktu. Di tengah beban kognitif tersebut, mahasiswa menghadapi bentrokan jadwal kuliah, kegiatan organisasi, dan ajakan teman. Mereka mudah teralihkan oleh media sosial, melupakan tugas, dan sulit memprioritaskan waktu (Sulistio dkk., 2024). Masalah ketiga adalah prokrastinasi, yaitu kebiasaan menunda pekerjaan yang umum terjadi di kalangan mahasiswa. Prokrastinasi akademik berhubungan negatif secara signifikan dengan efikasi diri. Prokrastinasi ini membuat banyak tugas terbengkalai atau terlambat dikumpulkan.

Penundaan tersebut berisiko membuat tugas menumpuk sehingga beban akademik terasa semakin berat. Banyaknya tugas, beban yang berat, dan kurangnya waktu untuk bersantai dilaporkan memicu stres akademik. Jika tidak dikelola dengan baik, kesulitan belajar tersebut dapat berkembang menjadi tekanan akademik yang lebih berat dan menurunkan prestasi belajar (Rizkiani dkk., 2026). Kegagalan pada dimensi akademik menjadi persoalan mendesak karena *academic adjustment* dipandang sebagai indikator utama keseluruhan proses adaptasi. Ketidakmampuan menyesuaikan diri dapat berujung pada rendahnya indeks prestasi, panjangnya masa studi, hingga berhentinya studi (Rahmadani & Rahmawati, 2020). Dengan demikian, kegagalan beradaptasi secara akademik berisiko berkembang menjadi kegagalan beradaptasi secara keseluruhan.

Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk membantu mahasiswa mengelola waktu. Aplikasi dengan fitur perencanaan, pengingat, dan pemantauan tugas dinilai dapat meningkatkan kedisiplinan mahasiswa. Aplikasi jadwal berbasis gamifikasi meningkatkan skor produktivitas waktu pada 30 mahasiswa, meskipun pengujiannya singkat dan sampelnya berasal dari satu institusi (Maulana dkk., 2024). Sistem informasi berbasis teknik Pomodoro bernama Ayo Nugas memperoleh skor kegunaan rata-rata 0,83 (kategori Excellent) pada uji WEBUSE, dan 40% responden melaporkan prokrastinasi berkurang setelah menggunakannya (Yuniar dkk., 2023, dalam Zuhair dkk., 2024). Contoh lainnya adalah Pomify, aplikasi seluler berbasis teknik Pomodoro yang dikembangkan untuk membantu mengatur waktu dan mengurangi penundaan. Pomify menyediakan pengatur waktu yang dapat disesuaikan, pengelolaan tugas, dan laporan aktivitas, serta memperoleh capaian 100% pada kesesuaian fungsional, 91,2% pada kegunaan, dan 98,67% pada keandalan dalam pengujian berdasarkan standar ISO/IEC 25010 (Zuhair dkk., 2024). Namun, pengujian tersebut hanya dilakukan pada dua perangkat dan belum mencakup uji ketahanan jangka panjang (Zuhair dkk., 2024). Gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi dan retensi pengguna (Marisa dkk., 2020).

Namun, aplikasi pengatur waktu dapat menjadi beban baru ketika pengguna harus mencatat dan mempelajarinya sendiri. Kalender dan pengingat konvensional memerlukan masukan eksplisit dari pengguna. Sebaliknya, *natural language processing* (NLP) memungkinkan pengguna menulis jadwal dalam bahasa alami yang kemudian diubah menjadi data terstruktur sehingga beban kognitif dalam mengatur jadwal harian dapat berkurang (Sinaga dkk., 2025). Notion, misalnya, memperoleh skor *ease of learning* terendah di antara aspek *usability* yang dievaluasi, yaitu 3,08 pada skala 1–4 (kategori puas), karena banyak responden merasa Notion sulit dipahami saat pertama kali digunakan dan tidak ada instruksi penggunaannya (Matte & Latuperissa, 2025). NLP juga diterapkan pada guru virtual. Sistem ini memproses pertanyaan siswa dalam bahasa alami menjadi kata kunci melalui tahap *tokenizing*,

filtering, dan *stemming*, lalu mencocokkannya dengan materi pada basis data (Migunani & Aditama, 2020). Temuan tersebut menunjukkan bahwa NLP dapat mengubah masukan bahasa sehari-hari menjadi data yang dapat diolah sistem sehingga relevan untuk memudahkan pengaturan jadwal pada Kinote.

Berdasarkan ketiga masalah tersebut, penelitian ini bertujuan merancang aplikasi Kinote yang membantu mahasiswa baru mengurangi beban kognitif, mengelola waktu, dan mengatasi prokrastinasi tanpa menyita banyak waktu dan pikiran. Kinote memiliki tiga pendekatan utama. Pertama, melalui NLP, mahasiswa cukup menuliskan aktivitasnya dengan kalimat biasa sehingga beban kognitif dan waktu untuk mengatur jadwal berkurang. Kedua, gamifikasi diterapkan agar mahasiswa tetap termotivasi dan tidak bosan dalam menyelesaikan tugas. Karena efek motivasinya dapat berkurang seiring waktu, elemen permainan pada Kinote dirancang seimbang dan dapat disesuaikan. Ketiga, akuntabilitas sosial didasarkan pada strategi mahasiswa untuk mencari dukungan teman sebaya untuk mengatasi beban akademik, meskipun sebagian mahasiswa merasa canggung bercerita karena teman mereka berada dalam situasi yang sama (Ramadhani dkk., 2025). Mahasiswa baru juga merasa terbantu dalam beradaptasi ketika berteman dengan sesama mahasiswa baru, dan dukungan teman sebaya berkorelasi positif dengan motivasi belajar pelajar SMA, meskipun pada jenjang pendidikan yang berbeda (Rahmadani & Rahmawati, 2020). Pada Kinote, dukungan ini diwujudkan melalui galeri bersama. Mahasiswa membagikan foto aktivitasnya sehingga teman dapat melihat dan memberi reaksi ringan ketika aktivitas dilanjutkan. Karena aktivitasnya terlihat oleh teman, mahasiswa diharapkan terdorong untuk konsisten melanjutkannya dan tidak menundanya.

Pendekatan ini dipilih karena mahasiswa yang tidak lagi perlu memikirkan cara mengatur waktunya dapat mengalihkan lebih banyak waktu dan energi mental untuk mengerjakan tugas, yang merupakan bagian dari proses beradaptasi dengan perkuliahan. Hal ini sejalan dengan teori beban kognitif: berkurangnya beban kognitif berlebih memungkinkan mahasiswa mengalokasikan sumber daya mentalnya untuk memahami konsep inti dan mengelola waktu dengan baik sehingga waktu digunakan lebih efisien (Dinita dkk., 2026).

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan pendekatan kuantitatif dengan statistika deskriptif. *Design thinking* adalah pendekatan penyelesaian masalah yang berpusat pada pengguna dan dilakukan melalui lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang dapat diulang secara iteratif (Brown, 2008). Metode ini dipilih karena Kinote dirancang sebagai solusi bagi mahasiswa baru yang mengalami beban kognitif berlebih, kesulitan mengelola waktu, dan cenderung menunda tugas. Pemahaman terhadap kebutuhan pengguna diperoleh langsung dari pengguna sebagai dasar perumusan solusi, sedangkan kelayakan solusi dievaluasi melalui pengujian oleh pengguna yang sama. Karena prosesnya iteratif, hasil pengujian pada tahap *test* digunakan sebagai dasar untuk kembali ke tahap sebelumnya dan menyempurnakan rancangan Kinote.

Tahap *empathize* bertujuan memahami sudut pandang dan kebutuhan pihak yang terdampak masalah (Djamaris, 2023). Pemahaman ini menjadi dasar perumusan solusi yang relevan. Oleh karena itu, observasi dan interaksi langsung dengan pengguna serta pemahaman terhadap pihak yang terlibat sangat penting. Pada penelitian ini, tahap tersebut dilakukan melalui survei formulir kepada 36 mahasiswa dari berbagai universitas dan jurusan. Survei tersebut terdiri atas 12 pertanyaan yang mencakup hambatan konsistensi, strategi pengelolaan aktivitas, dukungan motivasi, pengalaman menggunakan aplikasi pencatat kebiasaan, serta preferensi terhadap fitur Kinote. Kisi-kisi instrumen survei awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Survei Awal

Aspek yang Digali	Indikator atau Informasi yang Digali	Nomor Pertanyaan

Hambatan Konsistensi	Kebiasaan yang dilaporkan menghambat pelaksanaan kegiatan secara konsisten	1
Strategi Pengelolaan Aktivitas	Cara menentukan prioritas tugas dan mengingat tugas atau kebiasaan	2, 5
Dukungan Motivasi	Hal yang membangkitkan semangat dan strategi mengatasi rasa malas saat memulai kegiatan	3, 4
Pengalaman Menggunakan *Habit Tracker*	Pengalaman penggunaan dan faktor yang membuat responden enggan menggunakannya	6, 7
Preferensi Fitur Pendukung Konsistensi	Fitur yang dianggap membantu konsistensi kegiatan sehari-hari	8
Ketertarikan terhadap Pencatatan Berbasis AI	Tingkat ketertarikan terhadap pengubahan kalimat sehari-hari menjadi jadwal secara otomatis	9
Respons terhadap Mekanisme Streak	Perasaan ketika streak kembali ke nol setelah melewatkan satu hari	10
Motivasi Sosial dan Kesediaan Berbagi	Pengaruh progres orang lain terhadap motivasi serta kesediaan mengunggah bukti kegiatan	11, 12

Tahap *define* bertujuan mengolah temuan tahap *empathize* guna mengidentifikasi masalah dengan jelas. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis data formulir survei dari 36 mahasiswa secara statistika deskriptif menggunakan Microsoft Excel, yaitu dengan menghitung rata-rata skor dan persentase jawaban responden pada setiap pernyataan. Hasilnya disajikan dalam bentuk grafik agar mudah ditafsirkan, serta rumusan masalah dan kebutuhan pengguna.

Tahap *ideate* adalah proses menghasilkan berbagai ide untuk merancang solusi atas masalah yang didefinisikan pada tahap sebelumnya. Tujuan tahap ini adalah menghasilkan ide secara bebas tanpa penilaian serta mendorong kreativitas (Djamaris, 2023). Berbagai metode *brainstorming*, seperti *Crazy Eights* dan *How Might We*, dapat digunakan pada tahap ini. Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan ide solusi berdasarkan tiga masalah hasil tahap define dengan metode *How Might We*. Proses tersebut menghasilkan tiga pendekatan utama Kinote, yaitu penulisan aktivitas dengan kalimat biasa melalui NLP, gamifikasi, dan akuntabilitas sosial melalui galeri bersama.

Tahap *prototype* adalah pembuatan model sederhana dari solusi yang dirancang agar dapat diuji dan dievaluasi berdasarkan umpan balik pengguna. Prototipe dapat berupa sketsa, prototipe interaktif, atau *wireframe*. Pada intinya, prototipe adalah representasi ide dasar sebuah solusi, baik secara visual, fungsional, maupun konseptual. Prototipe dapat diubah dan diperbaiki secara iteratif sehingga peneliti tidak perlu terikat pada jumlah iterasi tertentu (Djamaris, 2023). Pada penelitian ini, peneliti membuat prototipe Kinote pada Figma dalam bentuk rancangan antarmuka yang disajikan melalui tangkapan layar dan video. Prototipe tersebut memperlihatkan fitur utama Kinote untuk diuji pada tahap berikutnya.

Tahap *testing* adalah pengujian prototipe oleh pengguna untuk memperoleh umpan balik. Prototipe kemudian dikembangkan berdasarkan umpan balik tersebut dan diuji kembali. Siklus ini dapat diulang sampai solusi yang dirancang memenuhi seluruh tujuan secara optimal (Djamaris, 2023). Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan melalui survei prototipe Kinote menggunakan *Google Form*. Responden melihat tangkapan layar dan video prototipe, kemudian mengisi kuesioner untuk memberikan penilaian dan umpan balik. Hasil survei digunakan untuk menentukan perbaikan prototipe pada iterasi berikutnya.

RESULTS AND DISCUSSION

Bagian ini menyajikan hasil analisis kebutuhan pengguna dan proses *design thinking* melalui tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Temuan survei awal dengan 36 responden digunakan untuk dasar perancangan. Hasil analisis akan digunakan untuk identifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, serta pemilihan fitur yang akan diterapkan pada Kinote. Selain itu, bagian ini akan menyajikan hasil analisis dari survei evaluasi prototipe untuk penyempurnaan konsep.

- hasil define (form awal) & how might we

Hasil analisis menunjukkan bahwa masalah utama mahasiswa baru adalah kebutuhan akan cara yang lebih mudah dan terintegrasi untuk mengatur tugas serta membangun rutinitas. Selama ini responden mengelola tugas, pengingat, dan kebiasaan secara terpisah, sehingga responden kesulitan menjaga konsistensi dan muda melewatkan tugas atau kebiasaan yang direncanakan.

(insert hasil dari form awal)

- hasil prototipe

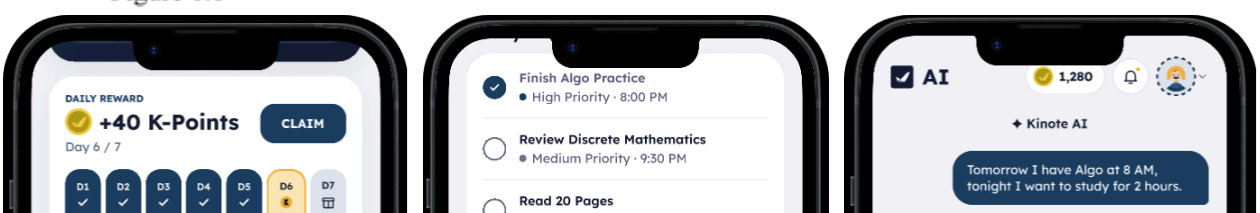
Peneliti mewujudkan ide Kinote dalam rancangan aplikasi berbentuk *mockup* interaktif yang dibuat menggunakan Figma. Rancangan aplikasi ini memuat lima fitur utama, yaitu *AI Natural Language Processing (NLP)*, *streak*, *habit*, *task*, dan *social gallery*. Fitur *AI NLP* memungkinkan sistem memahami bahasa alami pengguna dan mengubahnya menjadi jadwal yang terstruktur. Fitur *streak* berfungsi meningkatkan motivasi pengguna untuk mempertahankan keberlanjutan aktivitasnya sehingga lebih konsisten dalam mengelola diri. Fitur *habit* ditujukan bagi pengguna yang ingin membangun kebiasaan positif secara konsisten dan dilengkapi pengingat (*reminder*) serta dokumentasi aktivitas yang tersimpan dalam galeri pengguna. Fitur *task* membantu pengguna menjadwalkan tugas secara lebih efektif dan efisien melalui tampilan daftar tugas (*to-do list*) dan kalender. Fitur *social gallery* mendorong akuntabilitas sosial pengguna melalui pengunggahan dokumentasi hasil pelaksanaan *habit*.

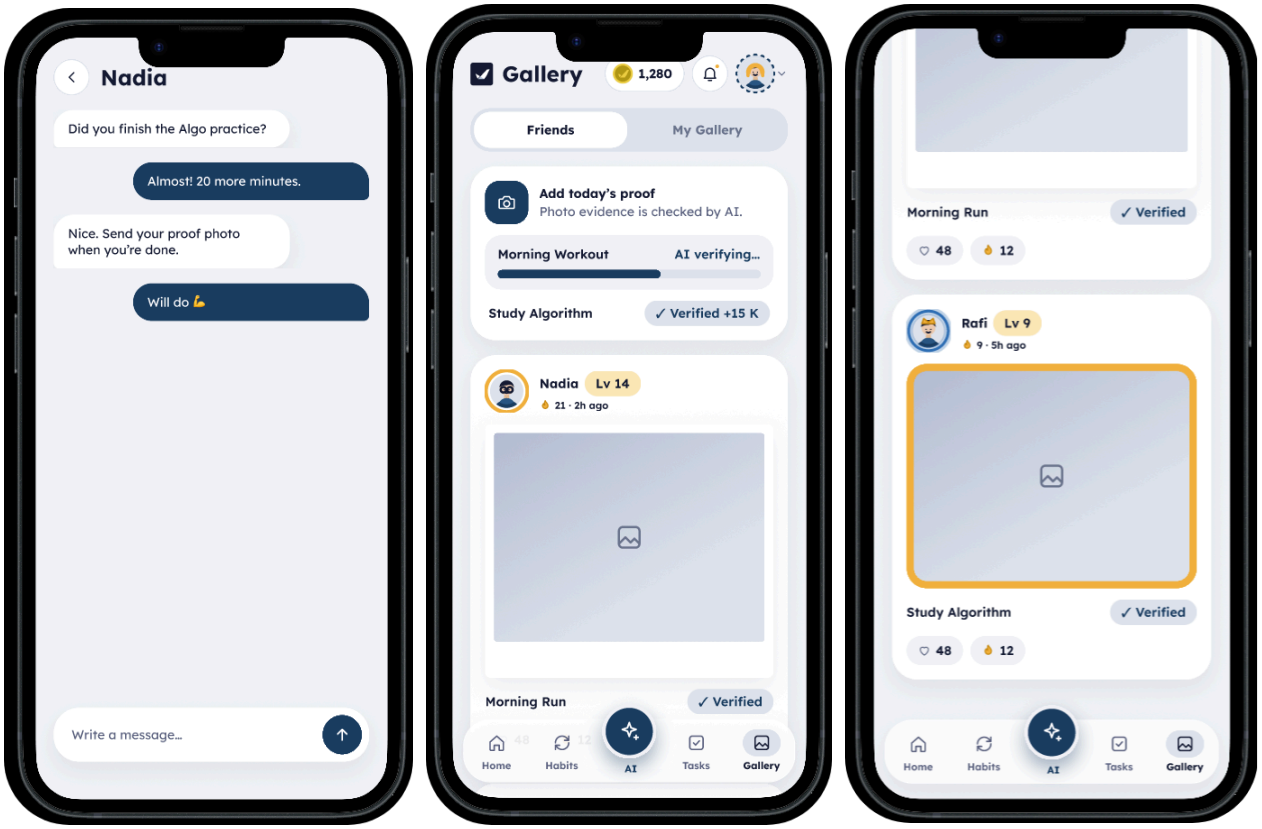
(insert foto" prototipe & penjelasan fitur")

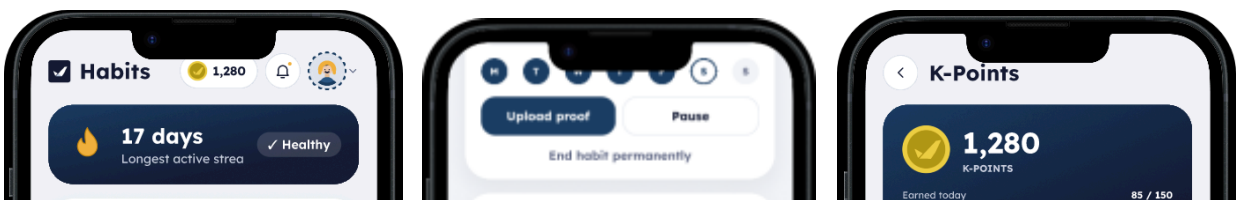


a)

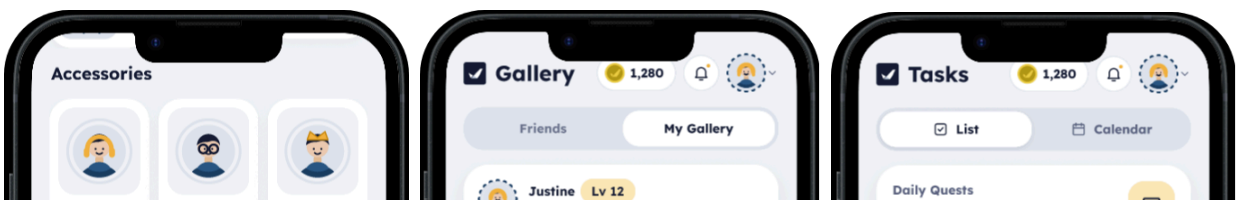
Figure 1.1

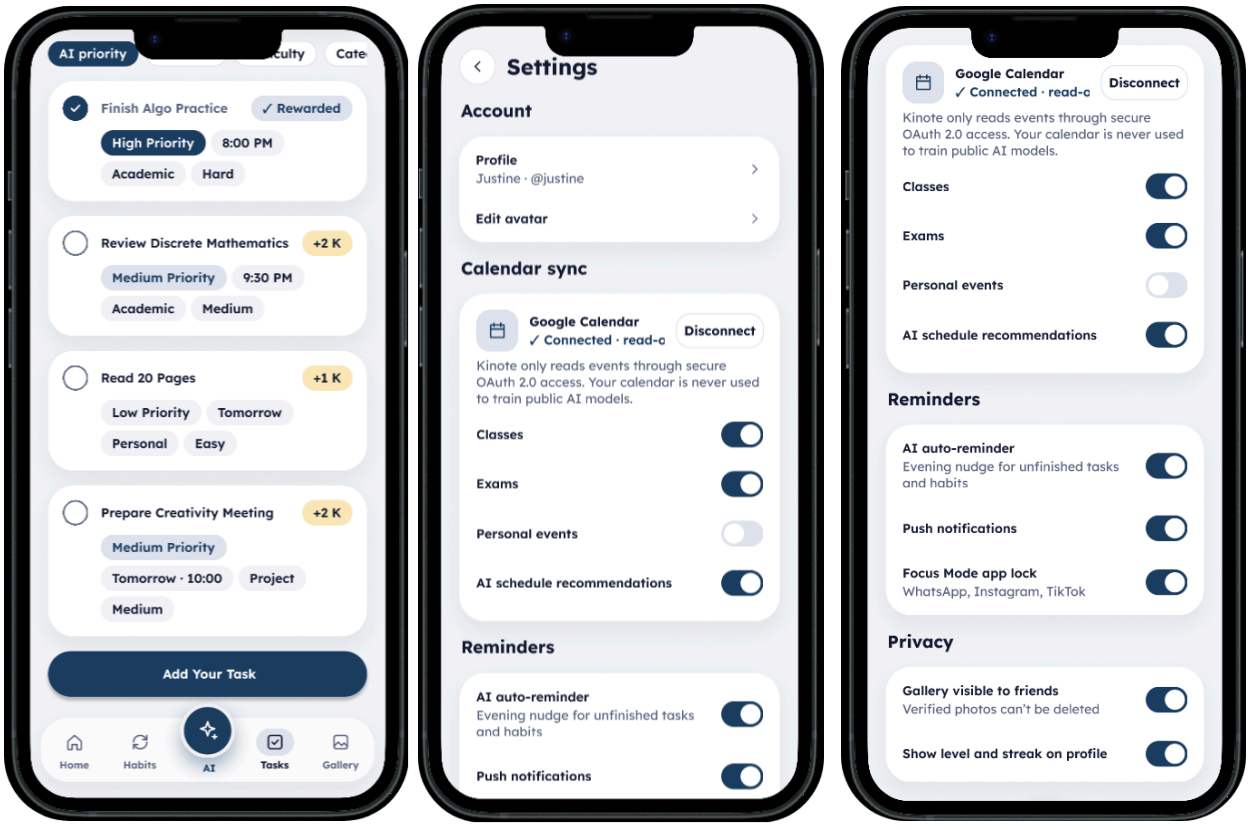


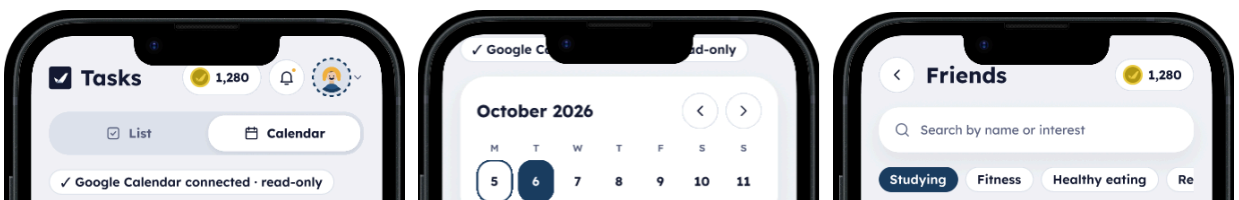

Nadia
Did you finish the Algo practice?
Almost! 20 more minutes.
Nice. Send your proof photo when you're done.
Will do
Write a message...
Gallery
1,280
Friends
My Gallery
Add today's proof
Photo evidence is checked by AI.
Morning Workout
AI verifying...
Study Algorithm
✓ Verified +15 K
Nadia
Lv 14
21 · 2h ago
Morning Run
✓ Verified
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery
Morning Run
✓ Verified
48
12
Rafi
Lv 9
9 · 5h ago
Study Algorithm
✓ Verified
48
12
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery

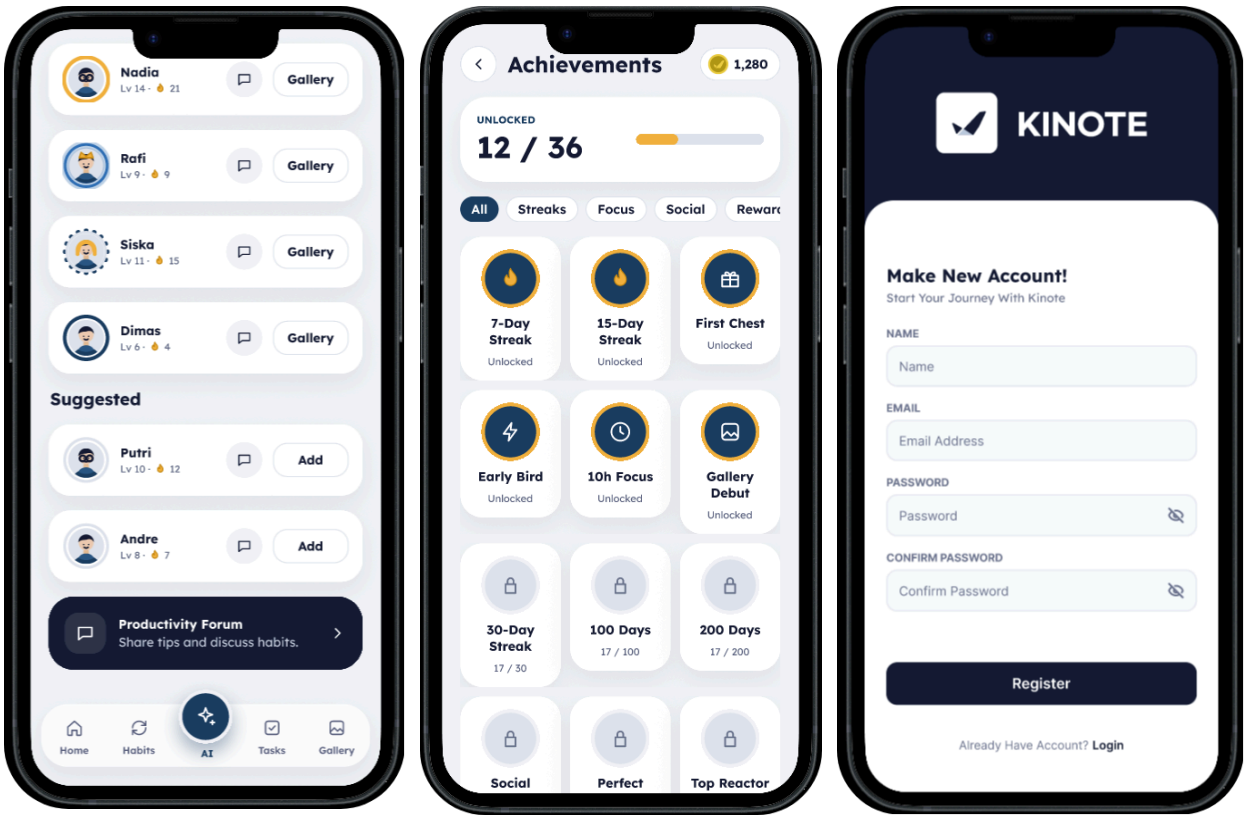

Habits
1,280
17 days
Longest active strea
✓ Healthy
Upload proof
Pause
End habit permanently
K-Points
1,280
K-POINTS
Earned today
85 / 150

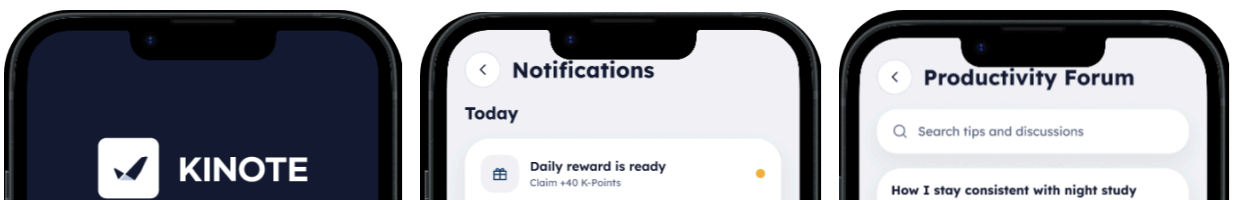

Complete habits + per habit
Streak milestones 3 · 5 · 10 · 15 days
Challenges + bonus
Each task rewards once, and undoing it won't earn again. Habit rewards follow your schedule, with a daily cap.
Recent activity
Daily reward · Day 5 +30
Finish Algo Practice +3
Morning Workout verified +15
Streak Restore −300
15-day streak milestone +50
All K-Points transactions are recorded.
Home Habits AI Tasks Gallery
Store 1,280
All Clothing Pants Shoes Hats
YOUR LOOK
Customize your journey.
1,280 K-Points
Edit Avatar
Streak Restore
Bring back a broken streak.
300 K
Freeze Power-up
Pause a streak for 24 hours.
120 K
Clothing
Navy Hoodie
Equipped
Varsity Jacket 600
White Blazer 700
Pants
Black Joggers
Equipped
Cargo 350
Denim 400
Shoes
White Sneakers
Equipped
High-tops 400
Loafers 450
Hats
Slate Cap
Equip
Navy Cap 250
Beanie 300

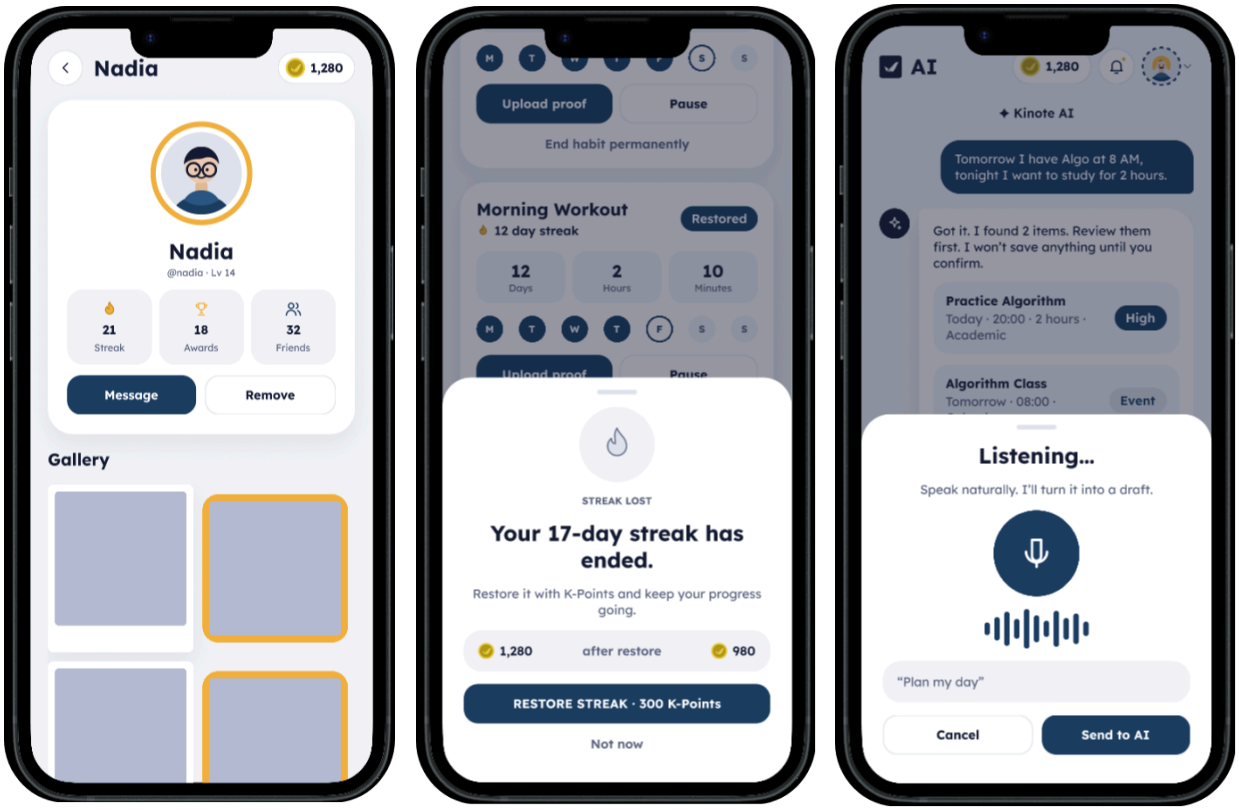

Accessories
Gallery 1,280
Friends My Gallery
Justine Lv 12
Tasks 1,280
List Calendar
Daily Quests

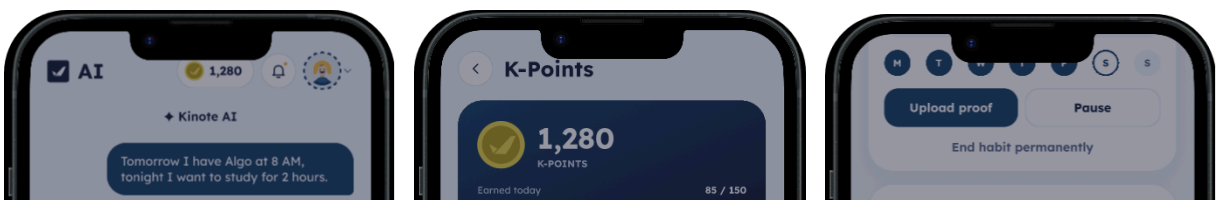

AI priority
Finish Algo Practice
✓ Rewarded
High Priority
8:00 PM
Academic
Hard
Review Discrete Mathematics
+2 K
Medium Priority
9:30 PM
Academic
Medium
Read 20 Pages
+1 K
Low Priority
Tomorrow
Personal
Easy
Prepare Creativity Meeting
+2 K
Medium Priority
Tomorrow · 10:00
Project
Medium
Add Your Task
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery
Settings
Account
Profile
Justine · @justine
Edit avatar
Calendar sync
Google Calendar
✓ Connected · read-o
Disconnect
Kinote only reads events through secure OAuth 2.0 access. Your calendar is never used to train public AI models.
Classes
Exams
Personal events
AI schedule recommendations
Reminders
AI auto-reminder
Evening nudge for unfinished tasks and habits
Push notifications
Google Calendar
✓ Connected · read-o
Disconnect
Kinote only reads events through secure OAuth 2.0 access. Your calendar is never used to train public AI models.
Classes
Exams
Personal events
AI schedule recommendations
Reminders
AI auto-reminder
Evening nudge for unfinished tasks and habits
Push notifications
Focus Mode app lock
WhatsApp, Instagram, TikTok
Privacy
Gallery visible to friends
Verified photos can't be deleted
Show level and streak on profile

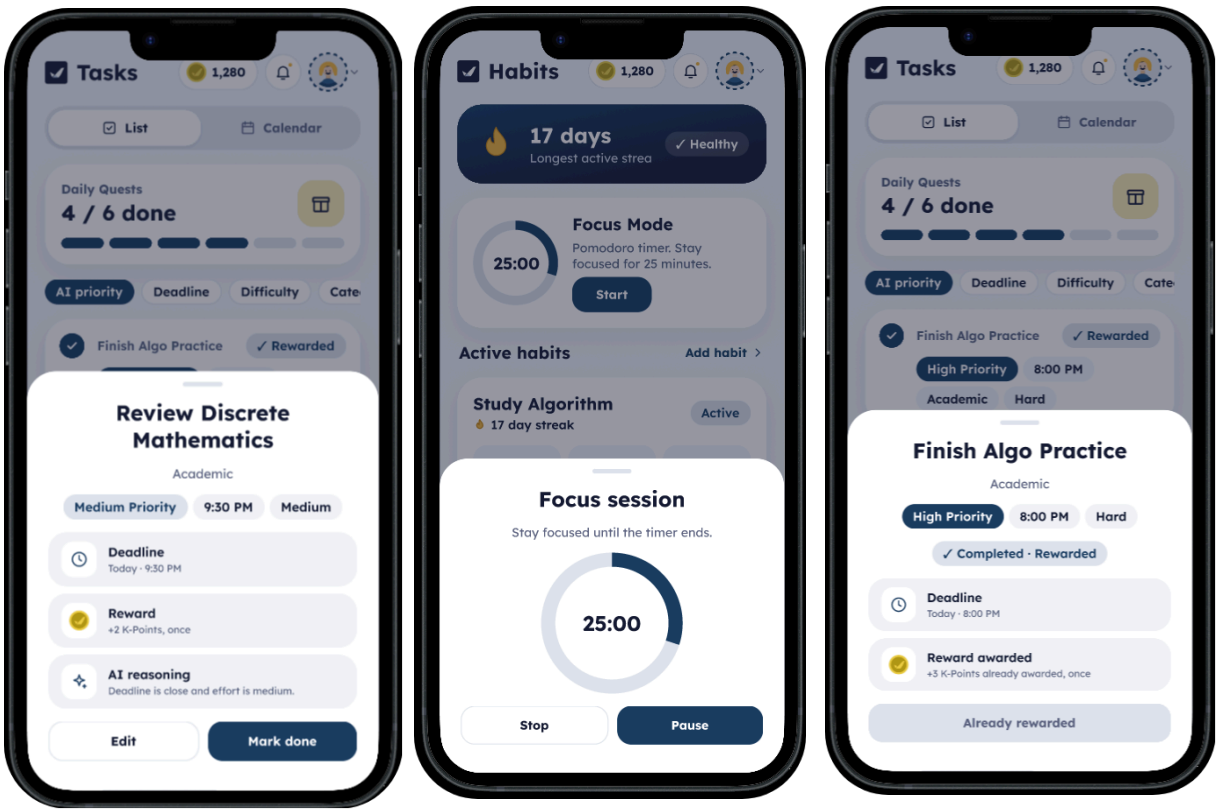

Tasks
1,280
List
Calendar
✓ Google Calendar connected · read-only
October 2026
M T W T F S S
5 6 7 8 9 10 11
Friends
1,280
Search by name or interest
Studying
Fitness
Healthy eating

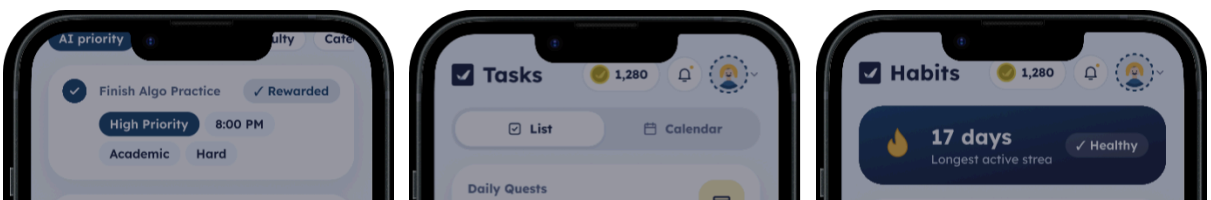

Nadia
Lv 14 · 21
Gallery
Rafi
Lv 9 · 9
Gallery
Siska
Lv 11 · 15
Gallery
Dimas
Lv 6 · 4
Gallery
Suggested
Putri
Lv 10 · 12
Add
Andre
Lv 8 · 7
Add
Productivity Forum
Share tips and discuss habits.
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery
Achievements
1,280
UNLOCKED
12 / 36
All
Streaks
Focus
Social
7-Day Streak
Unlocked
15-Day Streak
Unlocked
First Chest
Unlocked
Early Bird
Unlocked
10h Focus
Unlocked
Gallery Debut
Unlocked
30-Day Streak
17 / 30
100 Days
17 / 100
200 Days
17 / 200
Social
Perfect
Top Reactor
KINOTE
Make New Account!
Start Your Journey With Kinote
NAME
Name
EMAIL
Email Address
PASSWORD
Password
CONFIRM PASSWORD
Confirm Password
Register
Already Have Account? Login

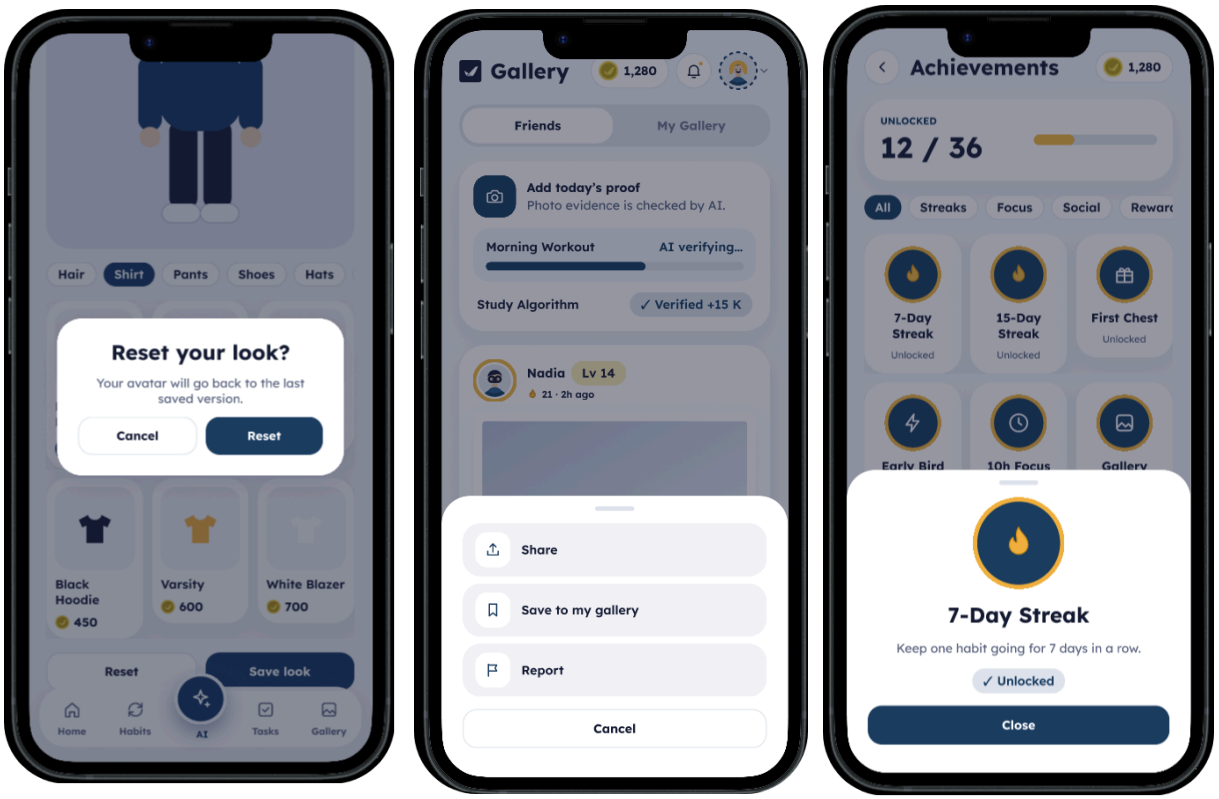

KINOTE
Notifications
Today
Daily reward is ready
Claim +40 K-Points
Productivity Forum
Search tips and discussions
How I stay consistent with night study

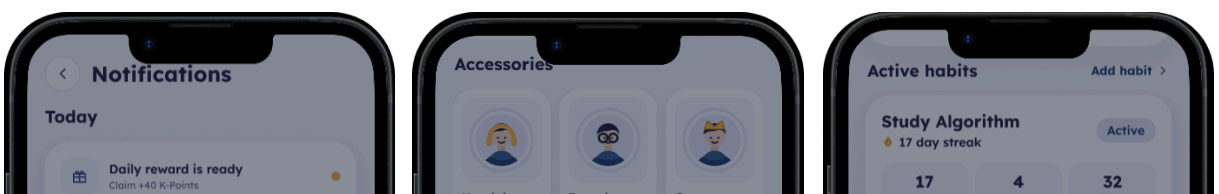

Nadia
1,280
Nadia
@nadia · Lv 14
21
Streak
18
Awards
32
Friends
Message
Remove
Gallery
Upload proof
Pause
End habit permanently
Morning Workout
12 day streak
Restored
12
Days
2
Hours
10
Minutes
STREAK LOST
Your 17-day streak has ended.
Restore it with K-Points and keep your progress going.
1,280
after restore
980
RESTORE STREAK · 300 K-Points
Not now
AI
1,280
✦ Kinote AI
Tomorrow I have Algo at 8 AM, tonight I want to study for 2 hours.
Got it. I found 2 items. Review them first. I won't save anything until you confirm.
Practice Algorithm
Today · 20:00 · 2 hours · Academic
High
Algorithm Class
Tomorrow · 08:00 ·
Event
Listening...
Speak naturally. I'll turn it into a draft.
"Plan my day"
Cancel
Send to AI


AI
1,280
✦ Kinote AI
Tomorrow I have Algo at 8 AM, tonight I want to study for 2 hours.
K-Points
1,280
K-POINTS
Earned today
85 / 150
Upload proof
Pause
End habit permanently

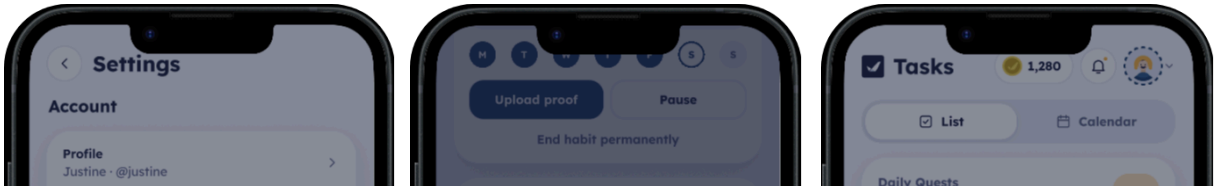

Tasks
1,280
List
Calendar
Daily Quests
4 / 6 done
AI priority
Deadline
Difficulty
Finish Algo Practice
✓ Rewarded
Review Discrete Mathematics
Academic
Medium Priority
9:30 PM
Medium
Deadline
Today · 9:30 PM
Reward
+2 K-Points, once
AI reasoning
Deadline is close and effort is medium.
Edit
Mark done
Habits
17 days
Longest active strea
✓ Healthy
Focus Mode
Pomodoro timer. Stay focused for 25 minutes.
25:00
Start
Active habits
Add habit
Study Algorithm
17 day streak
Active
Focus session
Stay focused until the timer ends.
25:00
Stop
Pause
Tasks
1,280
List
Calendar
Daily Quests
4 / 6 done
AI priority
Deadline
Difficulty
Finish Algo Practice
✓ Rewarded
High Priority
8:00 PM
Academic
Hard
Finish Algo Practice
Academic
High Priority
8:00 PM
Hard
✓ Completed · Rewarded
Deadline
Today · 8:00 PM
Reward awarded
+3 K-Points already awarded, once
Already rewarded

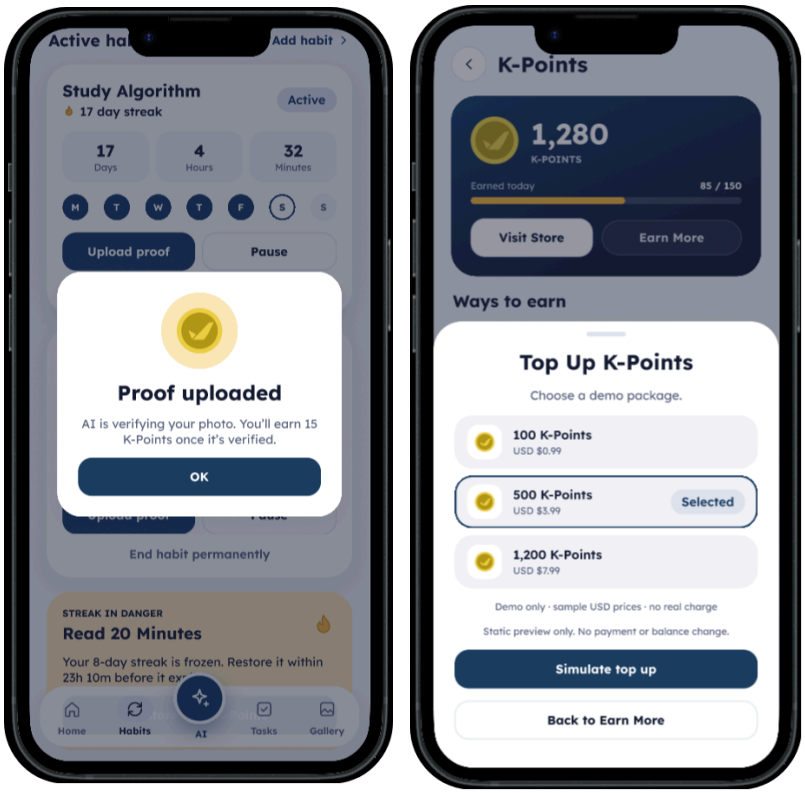

AI priority
Finish Algo Practice
✓ Rewarded
High Priority
8:00 PM
Academic
Hard
Tasks
1,280
List
Calendar
Daily Quests
Habits
1,280
17 days
Longest active strea
✓ Healthy


Hair
Shirt
Pants
Shoes
Hats
Reset your look?
Your avatar will go back to the last saved version.
Cancel
Reset
Black Hoodie
450
Varsity
600
White Blazer
700
Reset
Save look
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery
Gallery
1,280
Friends
My Gallery
Add today's proof
Photo evidence is checked by AI.
Morning Workout
AI verifying...
Study Algorithm
✓ Verified +15 K
Nadia
Lv 14
21 · 2h ago
Share
Save to my gallery
Report
Cancel
Achievements
1,280
UNLOCKED
12 / 36
All
Streaks
Focus
Social
7-Day Streak
Unlocked
15-Day Streak
Unlocked
First Chest
Unlocked
Early Bird
10h Focus
Gallery
7-Day Streak
Keep one habit going for 7 days in a row.
✓ Unlocked
Close


Notifications
Today
Daily reward is ready
Claim +40 K-Points
Accessories
Active habits
Add habit
Study Algorithm
17 day streak
Active
17
4
32


Active habits
Add habit
Study Algorithm
17 day streak
Active
17
Days
4
Hours
32
Minutes
End this habit permanently?
It can't be started again. You'll earn 12 K-Points, one for each day you completed, and it will be archived in your profile.
Cancel
End habit
Upload proof
Pause
End habit permanently
STREAK IN DANGER
Read 20 Minutes
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery
KINOTE
1,280
Justine
Level 12
Profile
Friends
Achievements
My Avatar
K-Points
Settings
AI DRAFT
Not saved yet
"Tomorrow I have Algo at 8 AM, tonight I want to study for 2 hours."
Practice Algorithm
When
Today · 20:00
Duration
2 hours
Category
Academic
Nadia
1,280
@nadia · Lv 14
Remove Nadia?
You'll stop seeing each other's galleries. You can add each other again later.
Cancel
Remove


Settings
Account
Profile
Justine · @justine
Upload proof
Pause
End habit permanently
Tasks
1,280
List
Calendar
Daily Quests


Add habit
Study Algorithm
17 day streak
Active
17
Days
4
Hours
32
Minutes
M
T
W
T
F
S
S
Upload proof
Pause
Proof uploaded
AI is verifying your photo. You'll earn 15 K-Points once it's verified.
OK
End habit permanently
STREAK IN DANGER
Read 20 Minutes
Your 8-day streak is frozen. Restore it within 23h 10m before it ex
Home
Habits
AI
Tasks
Gallery
K-Points
1,280
K-POINTS
Earned today
85 / 150
Visit Store
Earn More
Ways to earn
Top Up K-Points
Choose a demo package.
100 K-Points
USD $0.99
500 K-Points
USD $3.99
Selected
1,200 K-Points
USD $7.99
Demo only · sample USD prices · no real charge
Static preview only. No payment or balance change.
Simulate top up
Back to Earn More

- hasil survei prototipe

Dari hasil survei pengujian prototipe, kami dapat menarik fitur yang masih perlu diperbaiki pada prototipe, serta juga fitur yang disarankan untuk ditambahkan. Survei ini terdapat 24 butir pertanyaan dan jumlah responden 54 mahasiswa, diantaranya merupakan 94.4% mahasiswa aktif dan sisa 5.6% yang merupakan mahasiswa yang sudah lulus. Dari 24 butir pertanyaan, terdapat 4 pertanyaan tentang responden, 12 pertanyaan tentang fitur Kinote, dan delapan pertanyaan tentang evaluasi Kinote secara keseluruhan. Analisis akan dilakukan dengan hasil yang diperoleh dari 12 pertanyaan yang meliputi fitur Kinote.

Hasil pertanyaan tersebut diukur menggunakan skala Likert 4 poin, dengan 1 diartikan sebagai "sangat tidak setuju" dan 4 yang diartikan sebagai "sangat setuju." Melalui metode visual/grafik dengan pendukung statistika kemiringan(*skewness*) dan kurtosis, dapat disimpulkan bahwa hasil data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Sehingga, peneliti tidak dapat menggunakan metode analisis regresi. Sebagai alternatif, analisis akan dilakukan melalui nilai rata-rata yang diperingkatkan untuk mendapatkan aspek Kinote yang masih perlu diperbaiki. Dari peringkat yang dirancang, meskipun nilai rata-rata semua aspek terdapat di sisi positif–dalam rentang 2.52 - 4, nilai paling rendah terdapat dari aspek Beban Kognitif dan Akuntabilitas Sosial, yaitu aspek yang masih perlu perbaikan pada prototipe.

Peringkat	Aspek	Bobot	Rata-rata	Rata-rata Akhir
1	Kegunaan	Satisfaction	3.54	3.51
		Usefulness	3.52	
		Ease of Use	3.52	
		Ease of Learning	3.48	
2	Manajemen Waktu	-	3.46	
3	Kesesuaian Fungsional	Appropriateness	3.48	3.44
		Completeness	3.41	
4	Prokrastinasi	-	3.37	3.4
		-	3.43	
5	Beban Kognitif	-	3.24	3.22
		-	3.20	
6	Akuntabilitas Sosial	-	3.19	

Tabel 2. Hasil rata-rata per aspek yang diperingkatkan

Dari hasil evaluasi Kinote secara keseluruhan, terdapatkan saran

CONCLUSION

Conclusions can be generalized findings according to research problems, can also be in the form of recommendations for the next step.

ACKNOWLEDGMENTS

I would like to thank you funding for this research. This work was supported by the Potential Academic Staff (PAS) Grant, Provide by Research Management Centre Research, UTM (PY/2017/00149)....

AUTHOR CONTRIBUTIONS

For research articles with several authors, a short paragraph specifying their individual contributions must be provided. The following statements should be used "Conceptualization, X.X. and Y.Y.; Methodology, X.X.; Software, X.X.; Validation, X.X., Y.Y. and Z.Z.; Formal Analysis, X.X.; Investigation, X.X.; Resources, X.X.; Data Curation, X.X.; Writing – Original Draft Preparation, X.X.; Writing – Review & Editing, X.X.; Visualization, X.X.; Supervision, X.X.; Project Administration, X.X.; Funding Acquisition, Y.Y.".

CONFLICTS OF INTEREST

Authors must identify and declare any personal circumstances or interest that may be perceived as influencing the representation or interpretation of reported research results. If there is no conflict of interest, please state "The authors declare no conflict of interest." Any role of the funding sponsors in the choice of research project; design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; or in the decision to publish the results must be declared in this section….

REFERENCES

Aula, S. T., Shifa', R. N., & Aini, D. K. (2024). Analisis strategi management waktu dalam meningkatkan produktivitas belajar untuk menghindari stress akademik pada mahasiswa. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi, 2*(3), 91–113. https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.467

Dinita, A., Pamudji, A. D. P., Zaafarani, M. N., Nareswari, A. A., Ariputra, R. R., Ningtyas, L. A., Ariadi, S., & Prasetyo, H. (2026). Pengaruh penggunaan artificial intelligence (AI) terhadap efektivitas belajar mahasiswa angkatan 2024 Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 10*(1), 1132–1139.

Lantur, F. S., Tari, I. D. A. E. P. D., & Juliawan, I. W. (2026). Hubungan antara dukungan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 Denpasar tahun 2026. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa (JIPM), 4*(5), 17–24. https://doi.org/10.61722/jipm.v4i5.2861

Matte, K. C. M., & Latuperissa, R. (2025). Evaluasi usability dan rekomendasi aplikasi Notion untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, 14*(3), 1057–1071

Purnomo, N., Suroso, & Arifiana, I. Y. (2021). Prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang menjalani perkuliahan daring: Bagaimana peranan efikasi diri? *Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi, 2*(1), 1–11.

Sinaga, R. M., Savana HSB, M. A., Farezi, N., Lubis, F. A., & Perdana, A. (2025). Pengembangan "Loopa" asisten pengingat jadwal pintar berbasis AI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 9*(4), 6118–6125.

Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review, 5*(2), 145–148. https://doi.org/10.29210/07essr500200

Rahmadani, A., Rahmawati Y.M., (2020). Adaptasi akademik, sosial, personal, dan institutional: studi college adjustment terhadap mahasiswa tingkat pertama. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 8(3), 158-166. DOI: https://doi.org/10.29210/145700

Ramadhani, N.A.F., Abdullah, M.N.A., (2025). Adaptasi atau Frustasi? Pergulatan Mahasiswa

Baru dengan Beban Akademik yang Mencekik. NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 12(5), 2003-2012.

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490.

Migunani, & Kevin Aditama. (2020). Pemanfaatan Natural Language Processing dan Pattern Matching dalam Pembelajaran melalui Guru Virtual. *Elkom : Jurnal Elektronika dan Komputer*, 13(1), 121–133. https://doi.org/10.51903/elkom.v13i1.187.

Styorini, I. N., Suratna, K., Dharsana, I. K., (2026). Tinjauan Sistematis Tentang Faktor Penyebab dan Intervensi: Prokrastinasi Akademik Ditinjau dari Pastoral Konseling. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 8(2), 476-508. https://ojs-jireh.org/index.php/jireh.

Mulya, M.D., Dewi, F.I.R., (2025). Dukungan Sosial dan Adaptasi Mahasiswa di Lingkungan Kampus. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, 9(1), 125-136.

Rizkiani, A.R., dkk. (2026). Kesulitan Belajar pada Mahasiswa Baru dan Faktor Penyebabnya dalam Kajian Psikologi Belajar. Jurnal Psikologi dan Konseling, 1(3), 139-144.

Djamaris, A. (2023). Design thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas. Universitas Bakrie.https://repository.bakrie.ac.id/7760/1/Design%20Thinking-%20Menyelesaikan%20Masalah%20dengan%20Kreativitas.pdf

IDEATE MOSCOW

Pada tahap ideate, lima anggota tim menilai 26 fitur Kinote dengan metode MoSCoW. Fitur tersebut dikelompokkan berdasarkan empat pertanyaan how might we (HMW) dan satu kelompok fitur pendukung. Setiap anggota memberi label Must, Should, Could, atau Won't secara mandiri sebelum diskusi, berdasarkan tiga kriteria: kesesuaiannya dengan HMW, dampaknya bagi mahasiswa baru, dan kelayakannya dibuat pada prototipe Figma dalam waktu yang tersedia. Dari 130 suara yang terkumpul (26 fitur × 5 anggota), 43 suara (33,1%) memilih Must, 49 suara (37,7%) Should, 36 suara (27,7%) Could, dan 2 suara (1,5%) Won't. Berdasarkan suara terbanyak, 8 fitur (30,8%) masuk kategori Must, 9 fitur (34,6%) Should, dan 8 fitur (30,8%) Could. Tidak ada fitur yang berstatus Won't, dan 1 fitur (3,8%) berstatus seri sehingga belum dapat dikategorikan. Proporsi Must kurang dari separuh seluruh fitur, sehingga prioritas pengembangan tidak terpusat pada terlalu banyak fitur sekaligus.

Delapan fitur Must mencerminkan tiga pendekatan utama Kinote. Pada HMW 1 (mencatat tanpa beban), fitur yang ditetapkan Must adalah input teks bebas dengan NLP serta edit prioritas manual dan filter daftar tugas. Input teks bebas dengan NLP menjadi satu dari empat fitur yang disepakati bulat oleh kelima anggota (5 dari 5 suara Must). Hal ini menunjukkan bahwa pencatatan dengan bahasa sehari-hari dipandang sebagai inti Kinote. Pada HMW 2 (menjaga konsistensi), hanya daftar tugas dengan status dan tenggat yang menjadi Must. Pada HMW 3 (menjaga motivasi), tiga fitur menjadi Must, yaitu K-Points dari tugas harian dan milestone konsistensi, galeri teman dan reaksi ringan, serta pesan motivasi dari AI Coach. Ketiganya mewakili unsur gamifikasi, akuntabilitas sosial, dan dukungan motivasional. Pada HMW 4 (tidak lupa), rekomendasi jadwal persiapan dari AI dan pengingat serta notifikasi menjadi Must, sedangkan sinkronisasi Google Calendar berstatus Should. Dengan demikian, setiap HMW dari 1 sampai 4 memiliki minimal satu fitur Must. Kelompok fitur pendukung (pengaturan privasi galeri dan tombol laporkan konten) tidak memiliki Must, dan hal ini sesuai dengan peran keduanya sebagai pelengkap.

Tingkat kesepakatan antaranggota cukup tinggi. Empat fitur (15,4%) disepakati bulat 5 dari 5 suara: input teks bebas dengan NLP (Must), kartu draf dengan tombol Adjust (Should), pengaturan privasi galeri (Should), dan tombol laporkan konten (Could). Sepuluh fitur lainnya memperoleh 4 dari 5 suara pada kategori yang sama, sehingga 14 dari 26 fitur (53,8%) memiliki kesepakatan minimal 4 dari 5 anggota. Sebelas fitur ditetapkan dengan 3 dari 5 suara, dan satu fitur seri. Fitur dengan suara paling terbagi menunjukkan bahwa nilai pentingnya belum jelas bagi tim. Hitungan hari, jam, dan menit (days count) beserta indikator streak mendapat 2 suara Must tetapi 3 suara Could, sehingga akhirnya berstatus Could. Hal serupa terjadi pada pemulihan streak dengan K-Points, yaitu 2 Must dan 3 Could. Pesan motivasi dari AI Coach ditetapkan Must dengan 3 dari 5 suara, dan satu anggota memberi Should serta satu anggota Could. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa tim memprioritaskan sistem poin dasar, sedangkan mekanisme streak yang lebih rumit (pemulihan streak, power-up freeze, mode jeda, dan permanent end) ditempatkan sebagai Could agar tidak membebani prototipe. Fitur Could semacam itu dapat dikerjakan jika waktu tersedia. Sebanyak 2 suara Won’t hanya muncul pada dua fitur, yaitu pemblokir aplikasi dan voucher mitra, masing-masing dari satu anggota. Kedua fitur tersebut tetap berstatus Should dan Could berdasarkan suara terbanyak. Karena itu, hasil voting tidak menolak satu pun fitur, dan fitur Could dapat diposisikan sebagai pengembangan lanjutan.

Fitur timer fokus mengalami seri (1 Must, 2 Should, 2 Could) sehingga dibahas lebih lanjut berdasarkan tiga kriteria yang sama. **[Isi keputusan akhir tim di sini, misalnya: “Setelah diskusi, tim menetapkan timer fokus sebagai …”.]**

Dari sisi anggota, Celine, Justine, dan Davita masing-masing memberi 10 suara Must, Samuel 7 suara, dan Demetra 6 suara. Demetra juga paling banyak memberi Could (11 suara). Variasi ini menunjukkan perbedaan tingkat selektivitas antaranggota, tetapi tidak mengubah komposisi akhir karena keputusan memakai suara terbanyak.