

Perancangan Sistem Informasi Pengingat Jadwal Kegiatan Harian Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu

Muhammad Alda*, Aprilia Lavigne Manik, Sofia Agustina, Lisa Fauziah Marpaung, Anggun Adella

Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Deli Serdang

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email : ^{1,*}muhamadalda@uinsu.ac.id, ²aprilialavignem@gmail.com, ³sofiaagustinajambak07@gmail.com,

⁴lisamarpaung04@gmail.com, ⁵adellaanggun42@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: muhamadalda@uinsu.ac.id

Submitted: 02/01/2026; Accepted: 15/01/2026; Published: 21/01/2026

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas kehidupan, namun di sisi lain juga menimbulkan permasalahan dalam pengelolaan waktu akibat tingginya tingkat distraksi. Setiap individu memiliki aktivitas harian yang beragam sehingga membutuhkan pengelolaan jadwal yang teratur agar kegiatan dapat berjalan secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pengingat jadwal kegiatan harian berbasis mobile guna meningkatkan manajemen waktu pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka dan wawancara. Metode pengembangan sistem yang diterapkan adalah metode prototype yang meliputi tahapan communication, quick plan, modelling, construction, dan deployment. Hasil penelitian berupa rancangan dan prototype aplikasi pengingat jadwal kegiatan harian yang dilengkapi dengan fitur pengelolaan jadwal serta notifikasi pengingat sebelum, saat, dan setelah kegiatan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengatur aktivitas harian secara lebih terstruktur dan meningkatkan kesadaran dalam manajemen waktu.

Kata Kunci: Sistem Informasi; Aplikasi Mobile; Jadwal Kegiatan; Manajemen Waktu

Abstract—The rapid development of information technology provides convenience in various aspects of life, but it also creates challenges in time management due to high levels of distraction. Each individual has different daily activities, which require effective schedule management to ensure productivity. This study aims to design a mobile-based daily activity reminder information system to improve users' time management. The research method used is qualitative, with data collection techniques including literature study and interviews. The system development method applied is the prototype method, which consists of communication, quick plan, modelling, construction, and deployment stages. The results of this study are the design and prototype of a daily activity reminder application equipped with scheduling features and reminder notifications before, during, and after activities. This application is expected to assist users in managing daily activities more systematically and improving awareness of time management.

Keywords: Information System; Application Mobile; Schedule Activities; Time Management

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam cara manusia menjalankan aktivitas sehari-hari. Pemanfaatan teknologi tidak hanya terbatas pada kebutuhan komunikasi dan hiburan, tetapi juga telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan pengelolaan aktivitas personal. Kehadiran perangkat mobile, khususnya smartphone, memungkinkan individu untuk mengakses informasi dan aplikasi secara cepat serta fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu [1]. Kondisi ini menjadikan teknologi sebagai alat bantu utama dalam mendukung produktivitas manusia.

Meskipun demikian, perkembangan teknologi informasi tidak selalu memberikan dampak positif sepenuhnya. Di balik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan perangkat digital yang semakin intensif juga menimbulkan permasalahan baru, terutama terkait dengan pengelolaan waktu. Banyaknya notifikasi, aplikasi media sosial, dan konten digital sering kali menjadi sumber distraksi yang mengganggu fokus individu dalam menjalankan aktivitas utama. Akibatnya, seseorang dapat mengalami kesulitan dalam mengatur prioritas kegiatan, menunda pekerjaan, hingga kehilangan kendali terhadap jadwal yang telah direncanakan [2].

Setiap orang memiliki kegiatan yang berbeda setiap harinya. Baik yang berkaitan dengan kewajiban akademik, pekerjaan, maupun kegiatan pribadi. Kegiatan tersebut tergantung pada siapa orang tersebut dan pekerjaan apa yang mereka lakukan. Perbedaan peran dan tanggung jawab tersebut menuntut kemampuan manajemen waktu yang baik agar seluruh aktivitas dapat berjalan secara efektif dan seimbang [3]. Waktu merupakan sumber daya yang terbatas dan tidak dapat diulang, sehingga pemanfaatannya harus dilakukan secara optimal. Namun, pada kenyataannya, masih banyak individu yang mengalami keterlambatan, lupa jadwal, atau menumpuk pekerjaan karena kurangnya perencanaan dan pengawasan terhadap penggunaan waktu [4].

Manajemen waktu merupakan kemampuan untuk merencanakan, mengatur, dan mengendalikan penggunaan waktu secara efektif guna mencapai tujuan tertentu. Manajemen waktu yang baik dapat membantu individu meningkatkan produktivitas, mengurangi stres, serta menciptakan keteraturan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari [5]. Oleh karena itu, diperlukan suatu media atau alat bantu yang mampu mendukung individu dalam mengelola jadwal kegiatan secara sistematis dan mudah digunakan. Manajemen waktu merupakan keterampilan penting yang berperan dalam meningkatkan efektivitas dan prestasi individu, khususnya pada mahasiswa. Meskipun sebagian besar mahasiswa telah memahami pentingnya manajemen waktu secara konseptual, penerapannya dalam tindakan nyata sering kali belum dilakukan secara

konsisten. Kurangnya kedisiplinan dalam menjalankan perencanaan waktu menyebabkan aktivitas akademik tidak terkelola dengan optimal, sehingga berdampak pada pencapaian prestasi belajar[6].

Salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan aplikasi manajemen jadwal kegiatan berbasis mobile. Aplikasi mobile memiliki keunggulan dari sisi mobilitas, kemudahan akses, serta kemampuan memberikan notifikasi secara real-time. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mencatat jadwal kegiatan, mengatur waktu pengingat, serta memantau aktivitas yang telah dan akan dilakukan. Aplikasi manajemen jadwal kegiatan dirancang untuk membantu pengguna meningkatkan kedisiplinan dan kesadaran terhadap waktu, sehingga aktivitas harian dapat berjalan lebih terstruktur[7]. Pemanfaatan aplikasi mobile dalam manajemen aktivitas terbukti mampu membantu pengguna mengatur waktu dan tugas secara lebih efisien melalui fitur kalender digital, pencatatan tugas, serta sistem pengingat otomatis. Aplikasi tersebut berperan dalam mengurangi risiko keterlambatan, lupa jadwal, serta meningkatkan kedisiplinan dan produktivitas pengguna dalam menjalankan aktivitas sehari-hari[1].

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan aplikasi pengingat jadwal kegiatan berbasis mobile maupun web. Penelitian oleh [3] menunjukkan bahwa aplikasi pengingat jadwal berbasis Android dapat membantu pengguna mengatur rencana kegiatan sehari-hari agar lebih terorganisir. Penelitian lain oleh[8] juga menyatakan bahwa aplikasi reminder jadwal kegiatan mampu memberikan pengingat aktivitas secara efektif melalui notifikasi yang ditampilkan pada perangkat pengguna. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi mobile dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pengelolaan jadwal kegiatan.

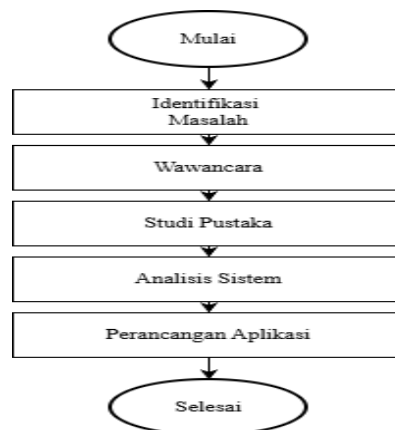
Namun demikian, penelitian-penelitian terdahulu tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada tahap perancangan aplikasi dan implementasi fitur pengingat dasar, tanpa menekankan integrasi notifikasi yang menyeluruh, seperti pengingat sebelum, saat, dan setelah kegiatan secara sistematis. Selain itu, aspek peningkatan kesadaran dan kedisiplinan pengguna dalam manajemen waktu belum menjadi fokus utama pembahasan. Dengan kata lain, aplikasi yang dikembangkan masih berorientasi pada fungsi teknis, belum sepenuhnya diarahkan sebagai sarana pendukung pembentukan perilaku manajemen waktu yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah penelitian yang ada dengan merancang sistem informasi pengingat jadwal kegiatan harian berbasis mobile yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatat dan pengingat aktivitas, tetapi juga sebagai media pendukung peningkatan manajemen waktu pengguna. Aplikasi yang dirancang dilengkapi dengan fitur pengelolaan jadwal serta notifikasi pengingat sebelum, saat, dan setelah kegiatan berlangsung. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan pengguna dapat mengelola aktivitas harian secara lebih terstruktur, meningkatkan kedisiplinan terhadap waktu, serta memanfaatkan teknologi mobile secara lebih produktif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam dengan cara menggambarkan data dan fakta dalam bentuk deskripsi menggunakan kata-kata, sehingga memberikan pemahaman yang utuh terhadap subjek yang diteliti. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses perancangan sistem informasi serta pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dalam mengelola jadwal kegiatan harian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam melalui data deskriptif yang diperoleh dari studi pustaka dan wawancara, sehingga dapat menghasilkan rancangan aplikasi mobile yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk mendukung proses perancangan sistem pengingat jadwal kegiatan harian yang efektif dalam meningkatkan manajemen waktu.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dalam proses perancangan sistem informasi pengingat jadwal kegiatan harian. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel, guna memperoleh landasan teori yang mendukung penelitian. Hasil kajian ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kebutuhan sistem serta merancang fitur aplikasi, khususnya yang berkaitan dengan sistem informasi, aplikasi mobile, pengingat jadwal, dan manajemen waktu.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa di lingkungan sekitar peneliti untuk menggali kebiasaan, permasalahan, dan kebutuhan dalam mengelola jadwal kegiatan harian. Wawancara bersifat tidak terstruktur agar proses pengumpulan data lebih fleksibel dan mendalam. Hasil wawancara digunakan sebagai dasar analisis kebutuhan dalam perancangan prototype aplikasi pengingat jadwal harian.

c. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam mengelola jadwal kegiatan harian. Permasalahan yang sering dihadapi adalah lupa terhadap jadwal, tidak adanya pengingat yang terstruktur, serta kesulitan dalam memprioritaskan aktivitas. Sistem yang dirancang bertujuan untuk membantu pengguna mengatur, menyimpan, dan menerima pengingat jadwal kegiatan secara tepat waktu melalui perangkat mobile.

d. Perancangan Aplikasi

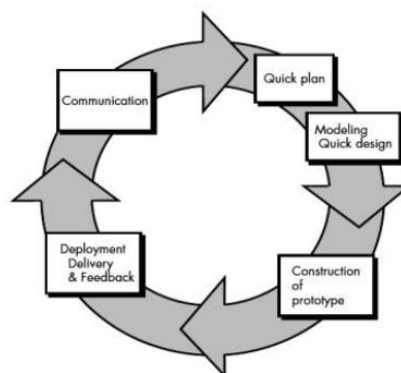
Perancangan aplikasi dilakukan berdasarkan hasil analisis sistem dengan fokus pada pengembangan aplikasi mobile yang intuitif dan mudah digunakan. Perancangan mencakup desain arsitektur sistem, perancangan basis data untuk menyimpan informasi jadwal dan pengguna, serta perancangan antarmuka pengguna (user interface) yang sederhana dan responsif.

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem terintegrasi yang terdiri dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan jaringan yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyajikan informasi [9],[10],[11],[12]. Informasi yang dihasilkan digunakan untuk mendukung kegiatan operasional, pengendalian, perencanaan, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Dengan adanya sistem informasi, proses pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan efisien. Sistem informasi juga berperan penting dalam meningkatkan kinerja organisasi, memperbaiki kualitas layanan, serta membantu organisasi beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan lingkungan yang terus berubah [13].

2.3 Metode Prototype

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype. Metode prototype merupakan metode perancangan sistem yang melibatkan pembuatan rancangan awal aplikasi sebagai representasi sistem, sehingga dapat membantu perancang untuk memahami kebutuhan pengguna ketika sistem belum di jelaskan secara jelas [14],[15],[16],[17]. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan sistem secara bertahap berdasarkan kebutuhan pengguna melalui pembuatan dan evaluasi prototype aplikasi [18],[19].



Gambar 2. Metode Prototype

Metode prototype terdiri dari beberapa tahapan yang masing-masing memiliki peran penting dalam proses perancangan perangkat lunak, yang akan dijelaskan pada bagian berikut:

a. Communication

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan aplikasi yang akan dirancang dengan melibatkan klien, sehingga proses perancangan dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Pada tahap ini peneliti melakukan pengidentifikasian kebutuhan aplikasi melalui studi pustaka dan melakukan wawancara terhadap masyarakat sekitar.

b. Quick Plan

Pada tahap ini, perancangan dilakukan secara cepat dengan mencakup aspek-aspek utama perangkat lunak yang telah diidentifikasi, dan hasil rancangan tersebut digunakan sebagai dasar dalam pembuatan prototype [6].

c. Modelling

Pada tahap modelling quick design, perancangan dilakukan untuk menggambarkan bentuk awal aplikasi yang akan dikembangkan. Pemodelan sistem menggunakan UML sebagai bahasa visual standar untuk merancang dan mendokumentasikan sistem berbasis objek, sehingga struktur dan alur aplikasi dapat dipahami dengan jelas sebagai dasar pembuatan prototype [20].

d. Construction

Setelah tahap quick modeling dan desain selesai, proses dilanjutkan ke tahap konstruksi berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Hasil dari tahap ini berupa aplikasi setengah jadi dalam bentuk prototype

e. Deployment

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi prototype dan menyempurnakan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil penilaian. Perbaikan dilakukan hingga terbentuk versi sistem yang lebih optimal, yang selanjutnya dikembangkan menjadi produk akhir agar dapat digunakan secara efektif oleh pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Communication

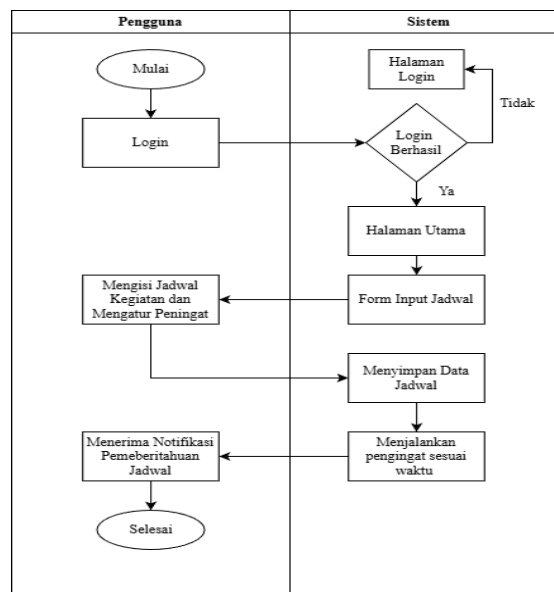
Tahap communication dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui studi pustaka dan wawancara dengan mahasiswa di sekitar lingkungan peneliti. Berikut pada Tabel 1 merupakan Hasil dari tahap ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan menentukan fitur utama sistem informasi pengingat jadwal kegiatan harian.

Tabel 1. Analisa Kebutuhan Sistem

No	Aktor	Kebutuhan
1	Pengguna	Menambahkan jadwal kegiatan
2	Pengguna	Mengatur waktu pengingat
3	Pengguna	Melihat daftar jadwal
4	Pengguna	Mengubah jadwal kegiatan
5	Pengguna	Menghapus jadwal kegiatan
6	Pengguna	Menerima notifikasi pengingat

3.2 Quick Plant

Tahap quick plan dilakukan untuk menyusun analisis sistem usulan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi. Berikut pada Gambar 3 merupakan Analisis sistem usulan disajikan untuk menggambarkan alur kerja utama aplikasi pengingat jadwal kegiatan harian sebagai dasar dalam perancangan prototype.



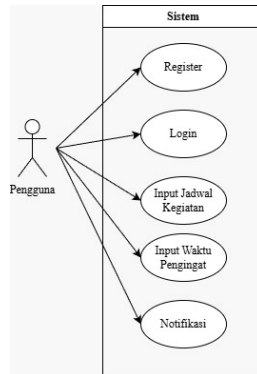
Gambar 3. Analisis Sistem Usulan

3.3 Modelling

Tahap modelling dilakukan untuk menggambarkan rancangan sistem secara visual berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diperoleh. Pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai bahasa pemodelan standar untuk mendeskripsikan struktur dan alur kerja sistem.

3.3.1 Use Case Diagram

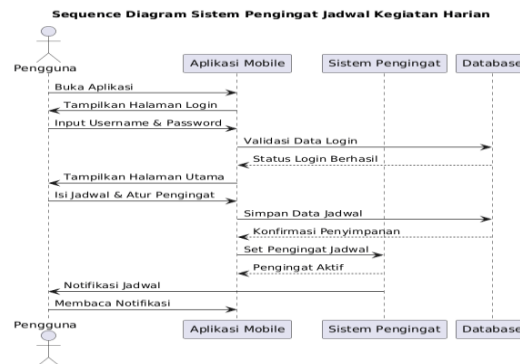
Use Case Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem melalui interaksi antara aktor dan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Use Case Diagram akan menjelaskan kebutuhan apa saja yang akan dibangun pada sistem. Berikut pada Gambar 4 adalah Use Case Diagram penelitian ini



Gambar 4. Use Case Diagram

3.3.2 Sequence Diagram

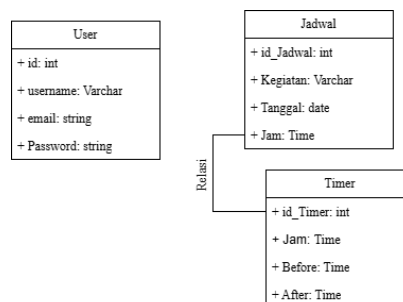
Sequence Diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu use case melalui urutan pengiriman dan penerimaan pesan berdasarkan waktu. Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek dalam sebuah sistem serta pesan-pesan yang digunakan selama berinteraksi. Berikut Tampilan Gambar Sequence Diagram pada Gambar 5.



Gambar 5. Sequence Diagram

3.3.3 Class Diagram

Diagram kelas adalah jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menampilkan kelas dan paket yang ada dalam suatu sistem. Class diagram dalam UML berfungsi untuk memodelkan logika suatu sistem dan menggambarkan skema arsitekturnya. Berikut dapat dilihat pada Gambar 6 merupakan Class Diagram.



Gambar 6. Class Diagram

3.4 Construction

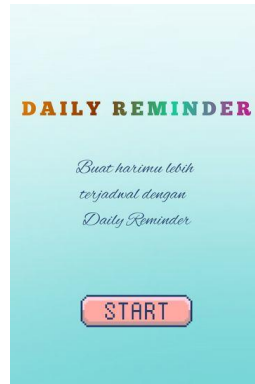
Tahap construction merupakan tahap pembuatan prototype aplikasi berdasarkan rancangan dan pemodelan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan desain antarmuka dan fitur utama aplikasi pengingat jadwal kegiatan harian ke dalam bentuk prototype.

3.4.1 User Interface

User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi. User Interface berperan sebagai penghubung antara pengguna dan sistem, sehingga tampilan yang baik dapat memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan menggunakan fitur yang tersedia secara efektif.

1) Tampilan Halaman Awal

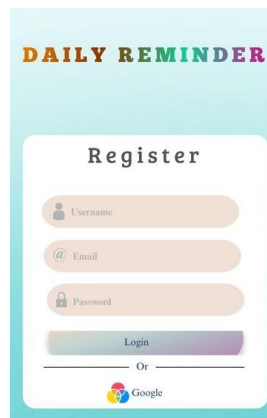
Pada Gambar 7 menunjukkan tampilan awal aplikasi pengingat jadwal kegiatan. Pengguna hanya klik start untuk masuk ke halaman selanjutnya.



Gambar 7. Halaman Awal Aplikasi

2) Tampilan Halaman Register

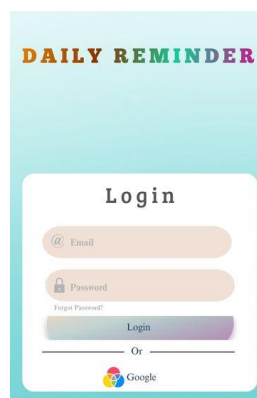
Pada halaman Gambar 8 yaitu registrasi, pengguna diminta untuk mendaftarkan akun mereka terlebih dahulu, pengguna harus memasukkan nama mereka yang harus diisi di kolom username, email yang akan mereka gunakan untuk mendaftar ke aplikasi pengingat jadwal kegiatan, dan password yang akan mengamankan akun mereka.



Gambar 8. Tampilan Halaman Register

3) Tampilan Halaman Login

Pada Gambar 9 yaitu halaman login, pengguna harus memasukkan email dan password yang sudah di daftarkan di halaman registrar terlebih dahulu, atau pengguna bisa login langsung dengan akun google mereka untuk dapat mengakses aplikasi pengingat jadwal kegiatan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Login

4) Tampilan Halaman Dashboard

Pada Gambar 10 yaitu halaman ini ditampilkan dashboard dari aplikasi pengingat jadwal kegiatan, pengguna dapat melihat kalender di setiap tanggal, dan pengguna juga dapat klik pada salah satu tanggal untuk melihat daftar kegiatan pengguna yang di isi pada tanggal tersebut.



Gambar 10. Halaman Dashboard

5) Tampilan Form Input kegiatan

Pada Gambar 11 yaitu halaman form tambah daftar kegiatan ini lah inti dari penelitian ini, pengguna disini akan mendaftarkan kegiatan yang akan mereka lakukan pada tanggal tertentu. Pengguna harus memasukkan nama kegiatan yang akan mereka laksanakan, tanggal untuk melakukan kegiatan tersebut, serta jam yang akan menunjukkan waktu kapan mereka akan melakukan kegiatan itu. Dalam sistem penelitian ini peneliti menambahkan suatu fitur yang akan membantu pengguna aplikasi untuk lebih mudah mengingat jadwal kegiatan mereka, yaitu fitur notifikasi pengingat sebelum dan sesudah kegiatan yang mereka lakukan



Nama	KELAS TAHZIN
Tanggal	DD / MM / YYYY
Jam	13 . 00
TIMER	
Before	11 . 00 Minute
After	13 . 00 Minute

SELESAI

Gambar 11. Form Input Data Kegiatan

6) Tampilan Daftar Kegiatan

Pada Gambar 12 yaitu halaman ini pengguna dapat melihat daftar kegiatan yang sudah mereka tambahkan pada tanggal tersebut, pengguna juga dapat melakukan edit dan hapus data kegiatan.



Gambar 12. Halaman Daftar Kegiatan

7) Tampilan Notifikasi Sebelum dan sesudah Kegiatan

Pada Gambar 13 Ini adalah tampilan notifikasi yang muncul di layar handphone pengguna. Ada notifikasi pengingat apabila pengguna akan melakukan kegiatan dan ada juga notifikasi setelah pengguna melakukan kegiatan.



Gambar 13. Tampilan Notifikasi Before dan After Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi pengingat jadwal kegiatan harian berbasis mobile dapat menjadi solusi dalam membantu pengguna mengelola aktivitas sehari-hari secara lebih teratur. Metode prototype yang digunakan memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dirancang memiliki fitur pengelolaan jadwal dan notifikasi pengingat sebelum, saat, dan setelah kegiatan, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kedisiplinan pengguna terhadap manajemen waktu. Dengan demikian, sistem informasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna dalam meningkatkan efektivitas dan produktivitas aktivitas harian.

REFERENCES

- [1] R. A. Zakarias, "Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis Pengembangan Aplikasi Mobile Manajemen Tugas dan Produktivitas dengan Integrasi Fitur Kalender dan Reminder," *Inform. J. Tek. Inform. dan Multimed.*, vol. 7, no. 4, pp. 816–822, 2025, doi: 10.37034/infed.v7i4.1289.
- [2] R. Lesmana, "Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dan Tingkat Produktivitas Mahasiswa," *Sindoro Cendikia Pendidik.*, vol. 14, no. 12, pp. 1–6, 2025, doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252.
- [3] I. D. Niesviantika and H. Marcos, "Perancangan Aplikasi Pengingat Jadwal dan Rencana Kegiatan Sehari-hari Berbasis Android," *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf. Jl.*, vol. 12, pp. 359–366, 2023.
- [4] A. Maulana, F. B. Wardana, M. I. Hanafri, N. Linda, and B. Laela, "Aplikasi Jadwal Pintar Berbasis Gamifikasi untuk Optimalkan Produktivitas Waktu bagi Mahasiswa," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 6, no. 2, pp. 168–180, 2024.
- [5] M. Syelviyani, "Pentingnya Manajemen Waktu Dalam Mencapai Efektivitas Bagi Mahasiswa," *J. Anal. Manaj.*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [6] K. Kurniati, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais," *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 2, no. 1, pp. 16–27, 2021, doi: 10.51519/journalsea.v2i1.89.
- [7] Suriati, "Perancangan Aplikasi Manajemen Waktu untuk Meningkatkan Produktivitas Pengguna," *Remik Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 488–499, 2025.
- [8] V. Ihadi and D. Ardiansyah, "Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile," *J. Sist. Inf. ISSN*, vol. 6, pp. 78–85, 2022.
- [9] J. Kuswanto and J. Dapiokta, "Penerapan Metode Forward Chaining untuk Diagnosa Penyakit Pneumonia," *J. Unitek*, vol. 15, no. 1, pp. 20–26, 2022, doi: 10.52072/unitek.v15i1.311.
- [10] Widya Wati, F. Ariwisanto Sianturi, and W. Wati, "Implementasi Metode Topsis Dalam Merekomendasikan Pesticida Terbaik Pada Tanaman Padi Di Desa Rumbia," *Inf. (Jurnal Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 3, no. 2, pp. 31–35, 2022.
- [11] A. Anna, N. Nurmallasari, and Y. Rohayani, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengiriman Barang," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021, doi: 10.31294/justian.v1i1.279.
- [12] E. S. Gustiyani, S. Assagaff, M. Sistem Informasi, U. Dinamika Bangsa, and J. Jl Jend Sudirman Thehok-Jambi, "Analisis Dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kredit Menggunakan Metode SAW Pada PT. BPR Artha Prima Persada," ... *Manaj. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [13] D. Anggoro, D. V. S. Y. Sakti, and S. Waluyo, "Implementasi Sistem Informasi Berbasis QR Code Guna Mencegah Kerumunan dalam Antrian Wisuda," *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 128–136, 2021, doi: 10.29408/edumatic.v5i1.3383.
- [14] Hendri, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi," *J. Ilm. Tek. dan Ilmu Kompute*, vol. 1, no. 4, pp. 1–11, 2022.
- [15] A. Ichwani, N. Anwar, K. Karsono, and M. Alrifqi, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype," *Pros. Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 5, pp. 1–6, 2021.
- [16] V. Vestine, B. H. Prakoso, G. Eko, and J. Suyoso, "Implementasi Metode Prototype pada Pembuatan Web Portal TEFA House of Health Promotion," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 6, no. 1, pp. 62–69, 2024.
- [17] A. Syukron, S. Sardiarinto, E. Saputro, and P. Widodo, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website," *CONTEN Comput. Netw. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2023.
- [18] A. Kusumasari, D. Haryanto, and M. Ihsan, "Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Griya Panji Berbasis Web Pada Pt Noval Perkasa Prima," *Tek. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 5, no. 2, pp. 228–234, 2024, doi: 10.46764/teknimedia.v5i2.222.
- [19] D. Riswanda and A. T. Priandika, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 94–101, 2021.
- [20] M. Alda, "Pengembangan Aplikasi Pengolahan Data Siswa Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping Development Application of Student Data Processing Based on Android Using Prototyping Method," *J. Manaj. Inform.*, vol. 13, pp. 11–23, 2023.