

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE PRODUCTIVITY PLANNER UNTUK PELAJAR DAN MAHASISWA USIA 15-23 TAHUN DI SURABAYA

Senandung Jingga Kalyanandhita¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹senandungjingga25@gmail.com

Received:
06-04-2026
Reviewed:
13-04-2026
Accepted:
20-04-2026

ABSTRAK: Permasalahan manajemen waktu masih sering dialami oleh pelajar dan mahasiswa berusia 15–23 tahun di Surabaya akibat padatnya aktivitas akademik, kegiatan non-akademik, serta tingginya distraksi digital. Kondisi tersebut menyebabkan kesulitan dalam mengatur prioritas tugas, mengingat tenggat waktu, dan menjaga konsistensi perencanaan harian, sehingga memerlukan media perencanaan digital yang terstruktur, mudah diakses, dan tidak membebani pengguna dalam proses penggunaannya. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana terpusat untuk mengelola waktu, tugas, dan aktivitas secara lebih efektif. Perancangan ini bertujuan untuk menjawab tiga fokus utama, yaitu merumuskan konsep perancangan *user interface website planner* yang dapat mendukung produktivitas pelajar dan mahasiswa usia 15–23 tahun di Surabaya, menjelaskan proses perancangan *user interface website productivity planner* yang dilakukan, serta menghasilkan visualisasi akhir dari rancangan antarmuka yang dikembangkan. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Proses perancangan berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, perumusan masalah, pengembangan ide solusi, hingga perwujudan desain dalam bentuk purwa rupa. Hasil penelitian berupa *high-fidelity prototype website productivity planner* dengan tampilan antarmuka yang dirancang dengan struktur visual yang jelas, penggunaan elemen desain yang seperlunya, serta fokus pada fitur-fitur utama sehingga pengguna dapat memahami alur penggunaan tanpa terganggu oleh

elemen visual maupun fungsi yang tidak diperlukan. Rancangan ini mengintegrasikan fitur *calendar*, *task*, *notes*, *board*, dan komunikasi dalam satu platform. Dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai kelayakan sebesar 84% dengan kategori “Sangat Layak”, sementara hasil validasi desain mencapai 92% yang menunjukkan kualitas visual dan fungsional yang sangat baik. Pengujian pengguna menunjukkan bahwa rancangan mudah digunakan, alur interaksi jelas, serta sesuai dengan kebutuhan pelajar dan mahasiswa dalam mengelola aktivitas harian secara digital.

Kata Kunci: Manajemen Waktu, Productivity Planner, User Interface, Website, Design Thinking

ABSTRACT: *Time management issues are still frequently experienced by students aged 15–23 in Surabaya due to their busy academic schedules, non-academic activities, and high levels of digital distraction. These conditions make it difficult to prioritize tasks, remember deadlines, and maintain consistency in daily planning, thus requiring a structured, easily accessible digital planning medium that does not burden users in the process of using it. This tool is expected to serve as a centralized means of managing time, tasks, and activities more effectively. This design aims to address three main focuses, namely formulating a website planner user interface design concept that can support the productivity of students aged 15–23 in Surabaya, explaining the website productivity planner user interface design process, and producing a final visualization of the developed interface design. The design method used is Design Thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design process focuses on understanding user needs, formulating problems, developing solution ideas, and realizing designs in the form of prototypes. The research results are in the form of a high-fidelity prototype of a website productivity planner with an interface designed with a clear visual structure, the use of necessary design elements, and a focus on key features so that users can understand the usage flow without being distracted by unnecessary visual elements or functions. This design integrates calendar, task, notes, board, and communication features into one platform. The expert media validation results obtained a feasibility score of 84% in the “Highly Feasible” category, while the design validation results reached 92%, indicating excellent visual and functional quality. User testing showed that the design is easy to use, has a clear interaction flow, and suits the needs of students in managing their daily activities digitally.*

Keywords: Time Management, Productivity Planner, User Interface, Website, Design Thinking

PENDAHULUAN

Manajemen waktu merupakan suatu proses dalam merancang, mengelola, dan mengontrol penggunaan waktu secara efektif dengan memaksimalkan potensi diri, guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Anwar et al., 2025). Manajemen waktu merupakan aspek yang mempengaruhi produktivitas pelajar dan mahasiswa dalam menjalani aktivitas akademik maupun non-akademik. Di era digital saat ini, tantangan dalam mengatur waktu semakin kompleks karena adanya distraksi seperti media sosial, hiburan digital, serta tugas yang menumpuk. Keterampilan mengelola waktu menjadi kebutuhan mendasar untuk meningkatkan produktivitas sekaligus menjaga keseimbangan antara studi dan kehidupan pribadi. Namun, banyak pelajar dan mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memaksimalkan manajemen waktu mereka secara produktif (Munawwaroh et al., 2022). Kondisi ini mendorong berkembangnya berbagai solusi digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam merencanakan aktivitas secara lebih terstruktur.

Kondisi ini juga terlihat pada pelajar dan mahasiswa di Surabaya. Sebagai kota besar dengan lingkungan pendidikan yang aktif, Surabaya memiliki banyak institusi pendidikan serta kegiatan akademik dan organisasi yang beragam. Pelajar dan mahasiswa dituntut untuk mampu membagi waktu antara belajar, menyelesaikan tugas, mengikuti kegiatan organisasi, hingga menjaga kehidupan sosial (Rahmaniyah Audinah et al., 2024). Mobilitas harian yang tinggi serta padatnya aktivitas akademik menjadikan kemampuan mengatur waktu bukan sekadar keterampilan tambahan, melainkan kebutuhan penting yang harus dikelola secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring meningkatnya kebutuhan tersebut, berbagai platform digital telah dikembangkan untuk membantu pengguna mengatur jadwal dan aktivitas harian. Platform yang tersedia umumnya menyediakan fitur dasar seperti kalender, *to-do list*, dan pengingat. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan melalui Google Form kepada 31 responden yang merupakan pelajar dan mahasiswa dengan rentang usia 15-23 tahun di Surabaya, mayoritas responden menyatakan bahwa website menjadi platform yang paling nyaman digunakan untuk mengatur jadwal harian dan tugas karena dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat tanpa perlu instalasi. Selain itu, sebagian besar responden juga menilai bahwa kemampuan mengakses planner tanpa harus menginstal aplikasi merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung aktivitas produktivitas mereka.

Meskipun demikian, penggunaan web planner masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa kendala utama yang sering dialami pengguna adalah desain antarmuka yang kurang jelas atau membingungkan, serta waktu loading atau akses yang terkadang lambat. Faktor lain yang menyebabkan pengguna menjadi malas atau tidak konsisten menggunakan platform produktivitas adalah kebutuhan untuk berpindah-pindah platform karena fitur yang tersedia dirasa belum lengkap. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan desain user interface dan integrasi fitur masih menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman penggunaan yang efisien dan nyaman. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa desain user interface yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kenyamanan serta mempermudah pengguna dalam mengoperasikan sistem (Mas'ud et al., 2024).

Selain permasalahan tersebut, hasil kuesioner menunjukkan adanya kebutuhan fitur yang cukup jelas dari pengguna. Fitur yang paling diinginkan dalam web *planner* meliputi reminder otomatis untuk tugas dan deadline, kalender dan *to-do list* yang mudah dipindahkan, serta fitur kolaborasi untuk mendukung kerja kelompok. Kebutuhan ini

mencerminkan harapan pengguna terhadap platform produktivitas yang bersifat terintegrasi, praktis, dan mampu mendukung aktivitas individu maupun kolaboratif tanpa harus berpindah ke platform lain.

Dalam upaya menjawab kebutuhan tersebut, platform berbasis website dipilih sebagai solusi utama karena memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan aplikasi mobile. Website dapat diakses langsung melalui browser tanpa instalasi, lebih ringan, serta dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Penelitian oleh Fatimah & Mukarramah (2023) menunjukkan bahwa website cenderung lebih fleksibel dan efisien digunakan oleh pelajar dan mahasiswa untuk aktivitas produktif karena aksesibilitasnya yang tinggi serta tidak bergantung pada sistem operasi tertentu.

Perancangan website *planner* yang mengintegrasikan berbagai fitur penting dalam satu platform menjadi sangat relevan. Website *planner* yang dirancang tidak hanya menyediakan fungsi penjadwalan dan pengingat, tetapi juga menggabungkan fitur komunikasi, kolaborasi, serta pengelolaan tugas dalam satu sistem terpadu. Konsep *all-in-one* ini diharapkan mampu mengurangi kebutuhan pengguna untuk berpindah-pindah platform, sehingga meningkatkan efisiensi, kemudahan penggunaan, dan konsistensi dalam mengelola waktu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface website *productivity planner* yang dapat mendukung produktivitas pelajar dan mahasiswa melalui integrasi fitur manajemen waktu dan kolaborasi dalam satu platform dengan menggunakan metode Design Thinking oleh Stanford. Perancangan ini merupakan lanjutan dari proyek Studi Independen Bersertifikat (SIB) yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga penelitian ini berfokus pada pendalaman proses perancangan, penyempurnaan desain antarmuka, serta penyesuaian solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang lebih spesifik. Penelitian oleh Sidiq (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan *user interface* website mampu meningkatkan keterbacaan, navigasi yang lebih intuitif, serta tampilan visual yang menarik. Oleh karena itu, perancangan website *productivity planner* ini diharapkan mampu menghadirkan solusi manajemen waktu yang praktis, efisien, dan mudah digunakan untuk mendukung aktivitas pelajar dan mahasiswa usia 15-23 tahun di Surabaya.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking oleh Stanford, yaitu pendekatan perancangan yang berpusat pada manusia (*human-centered design*) dan berfokus pada pemecahan masalah secara kreatif dan sistematis. Design Thinking menurut Stanford (2020) menekankan proses memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, merumuskan permasalahan secara jelas, menghasilkan berbagai ide solusi, serta mengujinya melalui prototipe dan pengujian. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang saling berkaitan, sehingga memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna.

Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada pelajar dan mahasiswa. Wawancara dilakukan dengan dua narasumber, yaitu satu pelajar dan satu mahasiswa, untuk memperoleh pemahaman mendalam terkait kebiasaan, hambatan, serta kebutuhan pengguna dalam mengelola tugas dan waktu. Sementara itu, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner digunakan untuk menjangkau lebih banyak responden guna mengidentifikasi pola penggunaan, preferensi desain, serta fitur yang dianggap penting

dalam platform produktivitas digital. Kuesioner disebarikan kepada pelajar dan mahasiswa dengan rentang usia 15-23 tahun yang berdomisili di Surabaya.

Pada tahap *define*, data hasil wawancara dan kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan utama pengguna serta hambatan yang sering dialami. Selain itu, dilakukan analisis kompetitor untuk memahami karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan platform produktivitas digital sejenis. Proses ini diperkuat dengan analisis SWOT untuk memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari solusi yang dirancang. Hasil tahap *define* menjadi dasar dalam merumuskan fokus perancangan website *productivity planner*.

Tahap *ideate* dilakukan melalui perumusan *How Might We* (HMW) untuk mengubah permasalahan menjadi peluang solusi. Selanjutnya, disusun *user persona* sebagai representasi karakter pengguna untuk membantu menjaga konsistensi arah perancangan. Proses *ideate* juga menghasilkan *solution concept ideas* yang kemudian diseleksi dan dikembangkan menjadi *final solution concept*. Seluruh konsep solusi dirangkum dalam bentuk *web statement* sebagai pernyataan inti yang menggambarkan tujuan, fungsi, dan karakter website.

Prototype dimulai dengan penyusunan *user flow* untuk memetakan alur interaksi pengguna. Selanjutnya, dibuat *design system* sebagai panduan visual yang mencakup warna, tipografi, dan komponen antarmuka. Proses *prototyping* dilakukan secara bertahap melalui pembuatan *low fidelity prototype* untuk memvisualisasikan struktur dasar, kemudian dikembangkan menjadi *high fidelity prototype* yang menampilkan detail visual dan interaksi. Prototipe yang dihasilkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan sebelum dilakukan pengujian pengguna.

Tahap *test* dilakukan melalui *usability testing* dengan melibatkan pelajar dan mahasiswa usia 15-23 tahun sebagai pengguna. Pengujian dilakukan dengan memberikan serangkaian tugas yang merepresentasikan alur interaksi pengguna dalam menggunakan website. Hasil dari tahap *test* digunakan untuk menilai apakah rancangan antarmuka telah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta untuk mengidentifikasi bagian yang masih memerlukan perbaikan.

KERANGKA TEORETIK

Manajemen waktu merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung produktivitas pelajar dan mahasiswa, terutama pada usia remaja akhir hingga dewasa awal. Pada rentang usia 15-23 tahun, individu umumnya memiliki berbagai aktivitas akademik maupun non-akademik yang harus dikelola secara bersamaan. Kondisi tersebut sering menimbulkan kesulitan dalam mengatur prioritas tugas, mengingat tenggat waktu, serta menjaga konsistensi dalam menyelesaikan pekerjaan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media atau alat bantu yang mampu membantu pengguna dalam merencanakan, mencatat, serta memantau aktivitas secara lebih terstruktur sehingga proses pengelolaan waktu dapat dilakukan secara lebih efektif.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk menghadirkan solusi manajemen aktivitas dalam bentuk platform digital, salah satunya melalui website *productivity planner*. Platform ini berfungsi sebagai sarana yang membantu pengguna dalam mengatur jadwal, mencatat tugas, menetapkan prioritas, serta memonitor progres pekerjaan dalam satu sistem yang terintegrasi. Penggunaan website sebagai media perencanaan dinilai memiliki keunggulan karena dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan, sehingga memberikan fleksibilitas penggunaan bagi pelajar dan mahasiswa yang memiliki mobilitas tinggi.

Dalam pengembangan platform digital, perancangan *user interface* (UI) menjadi aspek penting yang menentukan kenyamanan dan kemudahan penggunaan suatu sistem. User interface merupakan tampilan visual yang menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem digital. Desain antarmuka yang baik harus mampu menyajikan informasi secara jelas, memiliki struktur navigasi yang mudah dipahami, serta menghadirkan pengalaman penggunaan yang intuitif. Apabila desain antarmuka terlalu kompleks atau membingungkan, pengguna cenderung mengalami kesulitan dalam memahami alur penggunaan sehingga menurunkan efektivitas penggunaan platform tersebut.

Proses perancangan *user interface* yang berorientasi pada pengguna dapat dilakukan melalui pendekatan *design thinking*. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum merancang solusi desain. *Design thinking* umumnya terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui tahapan tersebut, perancang dapat mengidentifikasi permasalahan pengguna, mengembangkan berbagai ide solusi, serta menguji rancangan yang dihasilkan sehingga desain yang dikembangkan lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan landasan teoretis tersebut, perancangan *user interface website productivity planner* diarahkan untuk menghadirkan platform perencanaan aktivitas yang mudah digunakan, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik pelajar serta mahasiswa. Dengan memanfaatkan pendekatan *design thinking* serta memperhatikan prinsip-prinsip desain antarmuka, rancangan yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih efektif dalam membantu pengguna mengelola tugas, jadwal, serta aktivitas harian secara digital. Kerangka teoretik ini menjadi dasar dalam proses perancangan dan pengembangan desain *website productivity planner* yang ditujukan bagi pelajar dan mahasiswa usia 15–23 tahun di Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan memaparkan temuan serta analisis dari proses perancangan desain *user interface website productivity planner* dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking* dari Stanford yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain itu, analisis SWOT juga digunakan untuk memperkuat strategi perancangan sehingga website yang dihasilkan tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga selaras dengan kebutuhan pengguna. Pada bagian ini, seluruh tahapan perancangan dijelaskan secara lebih rinci untuk menggambarkan proses pengembangan desain *user interface website productivity planner*.

a. *Empathize*

Pada tahap *empathize*, data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelajar dan mahasiswa sering mengalami kendala berupa akses yang lambat, fitur yang terlalu kompleks, serta tidak adanya pengingat otomatis pada platform produktivitas yang ada. Selain itu, desain antarmuka yang membingungkan dan penggunaan banyak platform terpisah juga memengaruhi konsistensi penggunaan. Oleh karena itu, pengguna membutuhkan *website productivity planner* dengan tampilan sederhana, fitur reminder otomatis, pengelolaan tugas yang praktis, serta akses yang ringan dan fleksibel di berbagai perangkat.

Hasil kuesioner terhadap 31 responden di Surabaya juga menunjukkan bahwa *website* menjadi platform yang paling nyaman digunakan untuk mengatur jadwal dan tugas karena dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa instalasi. Temuan ini menegaskan bahwa

perancangan antarmuka yang sederhana, jelas, dan mudah digunakan menjadi faktor penting untuk meningkatkan kenyamanan serta konsistensi penggunaan platform produktivitas.

b. Define

Tahap *define* bertujuan merumuskan permasalahan dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner. Analisis kompetitor terhadap Notion dan Google Calendar dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan fitur yang ada. Selanjutnya, analisis SWOT digunakan untuk melihat kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sebagai dasar strategi perancangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan platform produktivitas dengan tampilan yang sederhana, navigasi yang jelas, fitur pengingat otomatis, pengelolaan tugas yang fleksibel, serta akses website yang ringan dan dapat digunakan di berbagai perangkat. Temuan ini menjadi dasar dalam merumuskan pertanyaan How Might We untuk mengembangkan solusi desain pada tahap ideate.

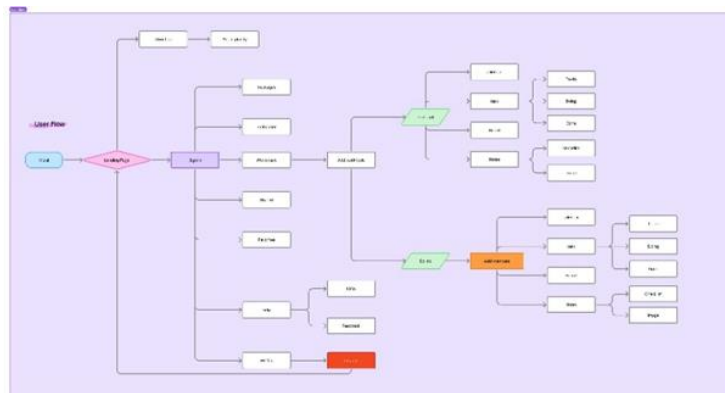
c. Ideate

Pada tahap ideate, berbagai gagasan solusi dirumuskan berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini dilakukan melalui metode How Might We (HMW) untuk menghasilkan berbagai alternatif ide secara terbuka, kemudian diperkuat dengan penyusunan user persona yang merepresentasikan karakteristik, tujuan, serta hambatan yang dialami pelajar dan mahasiswa sebagai pengguna utama. Pendekatan ini bertujuan memastikan bahwa perancangan website berfokus pada kebutuhan nyata pengguna.

Hasil tahap ini menghasilkan konsep solusi berupa website produktivitas digital bernama Planify, yang dirancang untuk membantu pelajar dan mahasiswa mengelola tugas, jadwal, dan ide secara lebih terstruktur. Website ini dilengkapi fitur utama seperti kalender, pengelolaan tugas dengan sistem drag and drop, brainstorming board, notes checklist, reminder berbasis e-mail, serta fitur pesan untuk mendukung komunikasi. Desain antarmuka dibuat minimalis, intuitif, dan mudah digunakan agar proses perencanaan aktivitas dapat dilakukan dengan lebih nyaman dan efisien.

d. Prototype

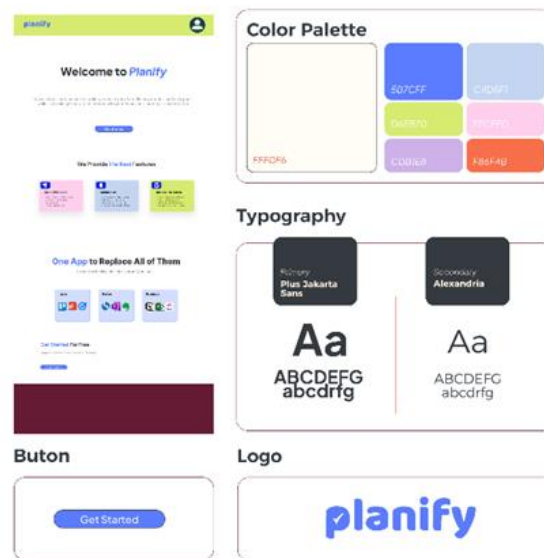
Pada tahap prototype, gagasan yang dihasilkan dari tahap ideate diterjemahkan ke dalam representasi visual produk. Hasil dari tahap ini selanjutnya melalui proses validasi untuk menilai kesesuaiannya dengan kebutuhan serta ekspektasi pengguna.



Gambar 1. User Flow Planify (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

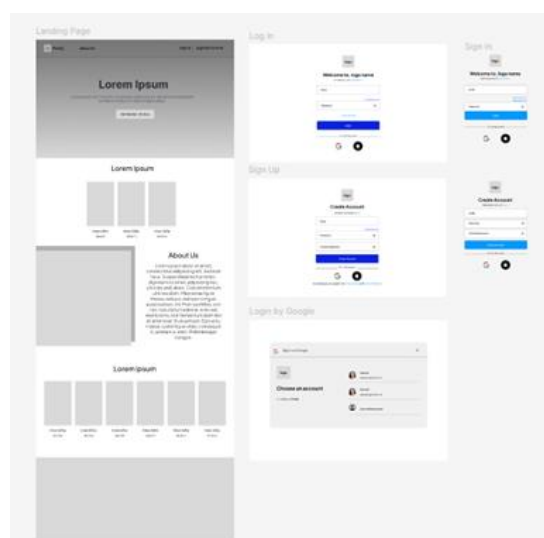
User flow menggambarkan alur interaksi pengguna dalam menggunakan website secara berurutan, mulai dari mengakses halaman utama, melakukan login atau pendaftaran, hingga masuk ke halaman *workspace*. Pada halaman ini pengguna dapat membuat *workbook* personal maupun kolaboratif yang dilengkapi fitur utama seperti *calendar*, *task management*, *board*, dan *notes*, serta fitur pendukung seperti pesan, notifikasi, bantuan, dan profil pengguna.

Design System



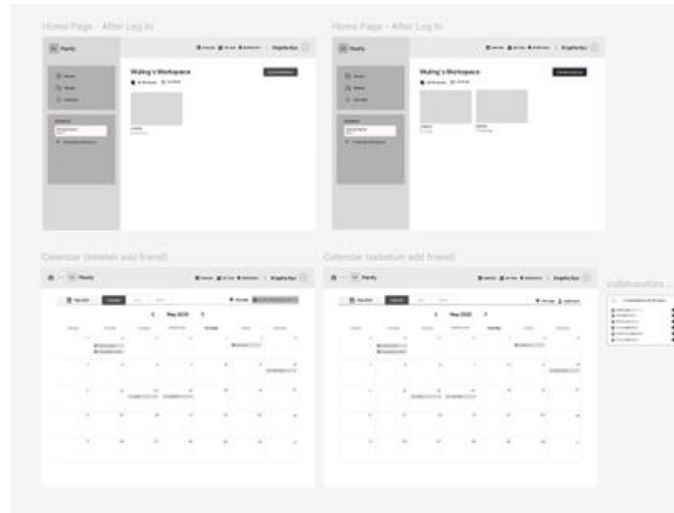
Gambar 2. Design System (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

Perancangan *design system* pada website Planify disusun berdasarkan hasil kuesioner terkait preferensi visual pengguna. Sistem ini menjadi pedoman dalam menentukan elemen desain seperti warna, tipografi, ikon, dan komponen antarmuka agar tercipta tampilan yang konsisten, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pelajar serta mahasiswa.

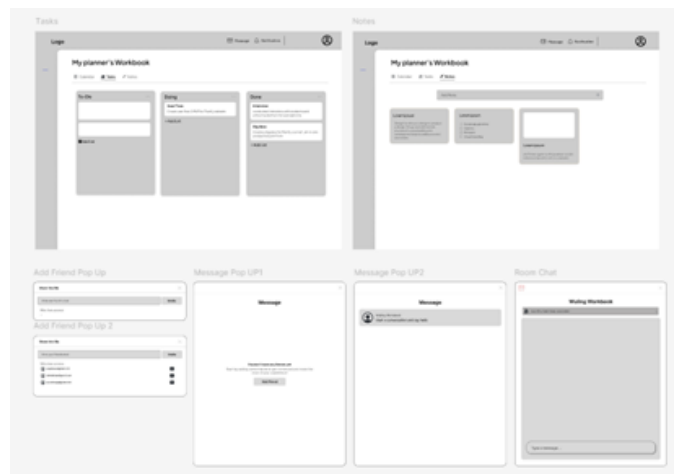


Gambar 3. Lo-fi Landing page (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

Low fidelity prototype digunakan untuk memvisualisasikan struktur dasar antarmuka dan alur navigasi website secara sederhana. Tahap ini berfokus pada penyusunan tata letak elemen utama dan hierarki informasi tanpa detail visual, sehingga memudahkan eksplorasi ide serta identifikasi masalah sejak awal proses perancangan.



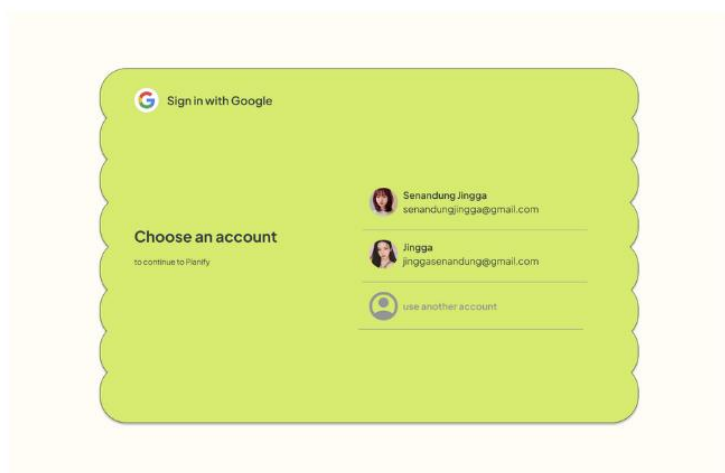
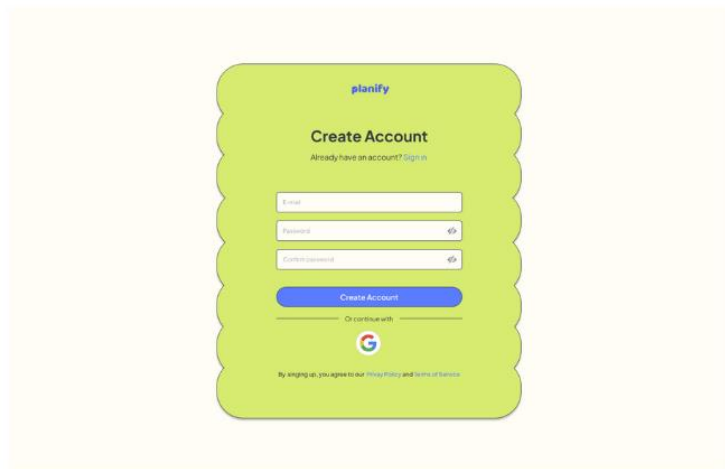
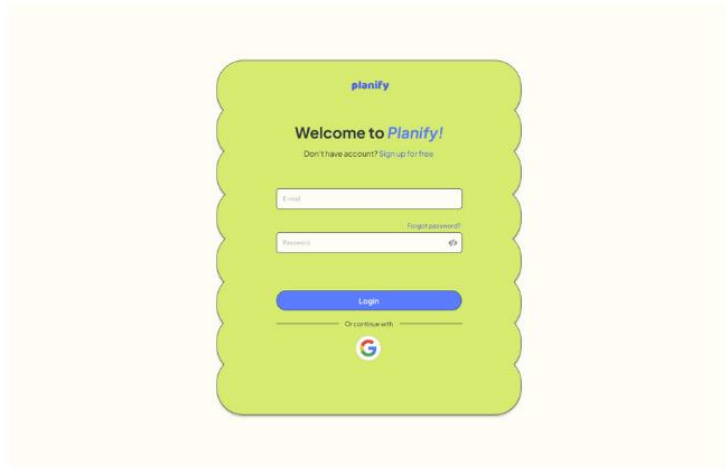
Gambar 4. Lo-fi *Workspace & calendar* (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



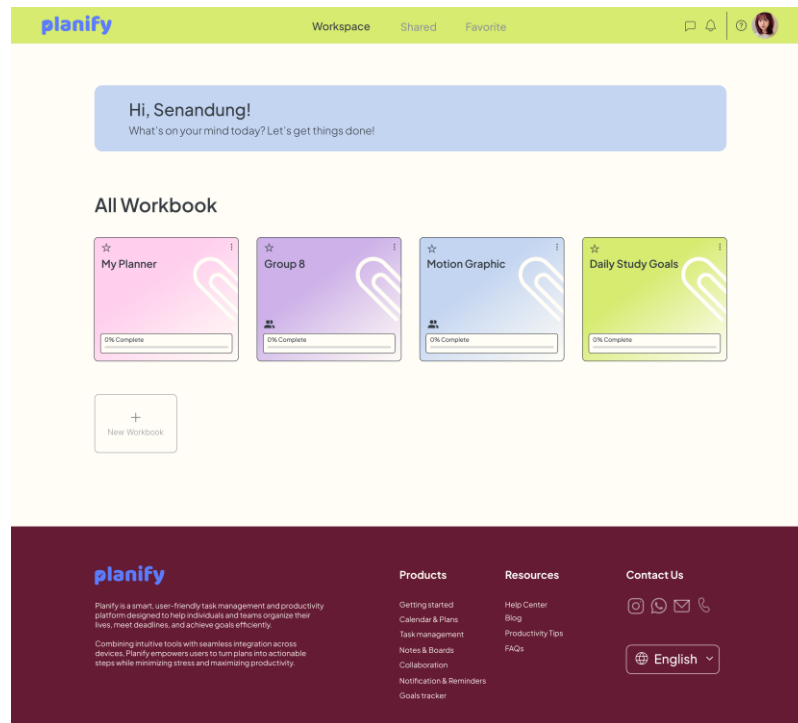
Gambar 5. Lo-fi *task, notes, & messages* (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

Prototipe ini dirancang sebagai gambaran awal untuk memperlihatkan struktur navigasi dan susunan konten Planify yang mencakup enam halaman utama, yaitu landing page, workspace, calendar, task, notes, dan message. Proses perancangannya dilakukan secara menyeluruh dengan mengintegrasikan berbagai hasil tahapan sebelumnya, seperti wawancara, kuesioner pengguna, analisis SWOT, pemetaan kebutuhan pengguna, penyusunan user persona, user flow, serta perumusan konsep visual.

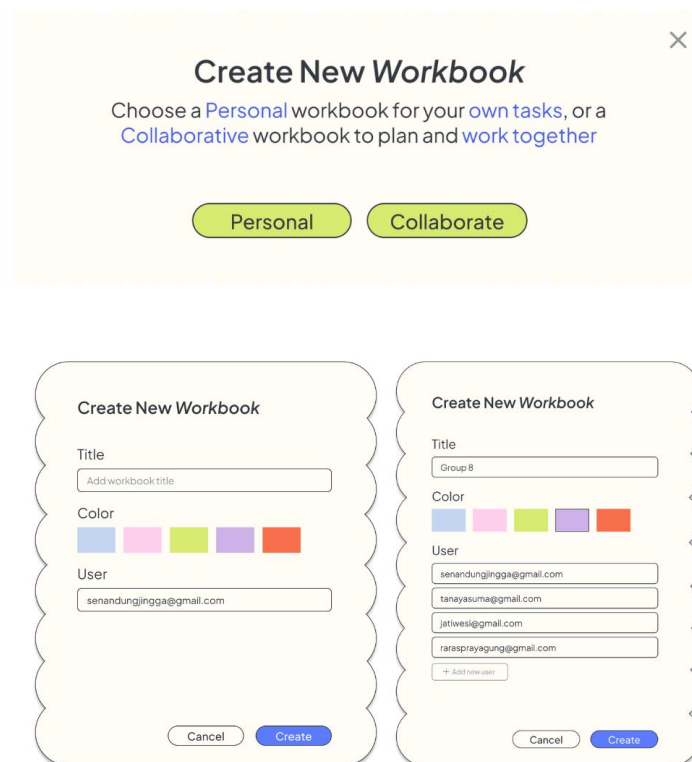
High fidelity prototype merupakan representasi desain yang mendekati tampilan akhir produk dengan penerapan elemen visual secara lengkap, seperti warna, tipografi, ikon, dan komponen antarmuka. Prototipe ini juga menampilkan simulasi interaksi pengguna sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan memvalidasi desain sebelum tahap pengembangan.



Gambar 6. Hi-fi Landing Page & Login (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

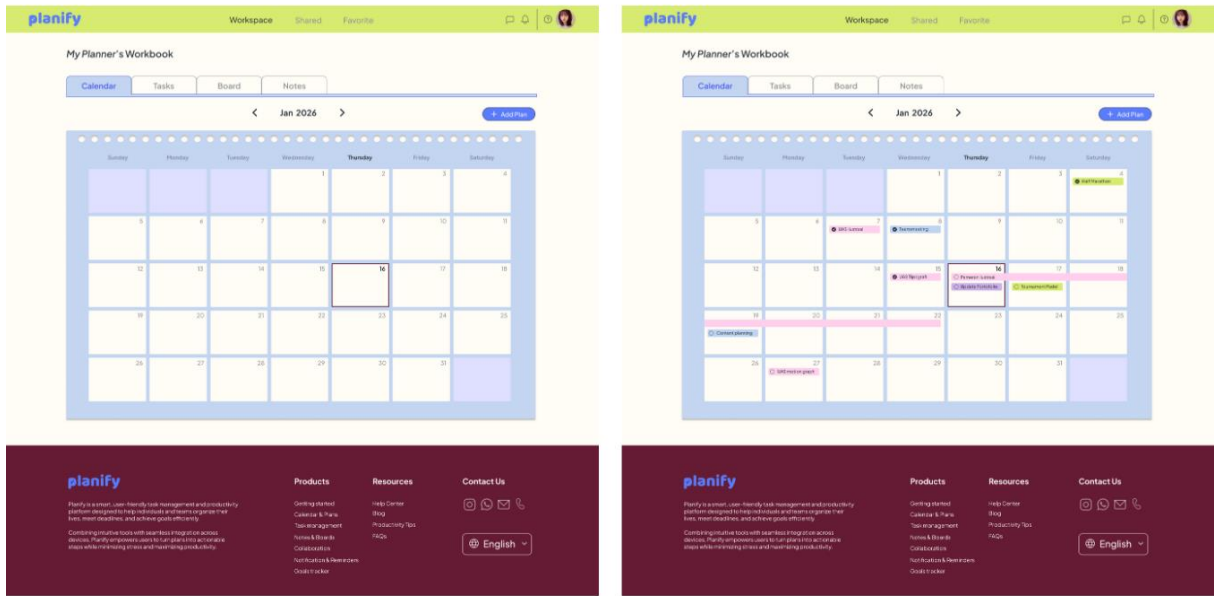


Gambar 7. *Hi-fi workspace* (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

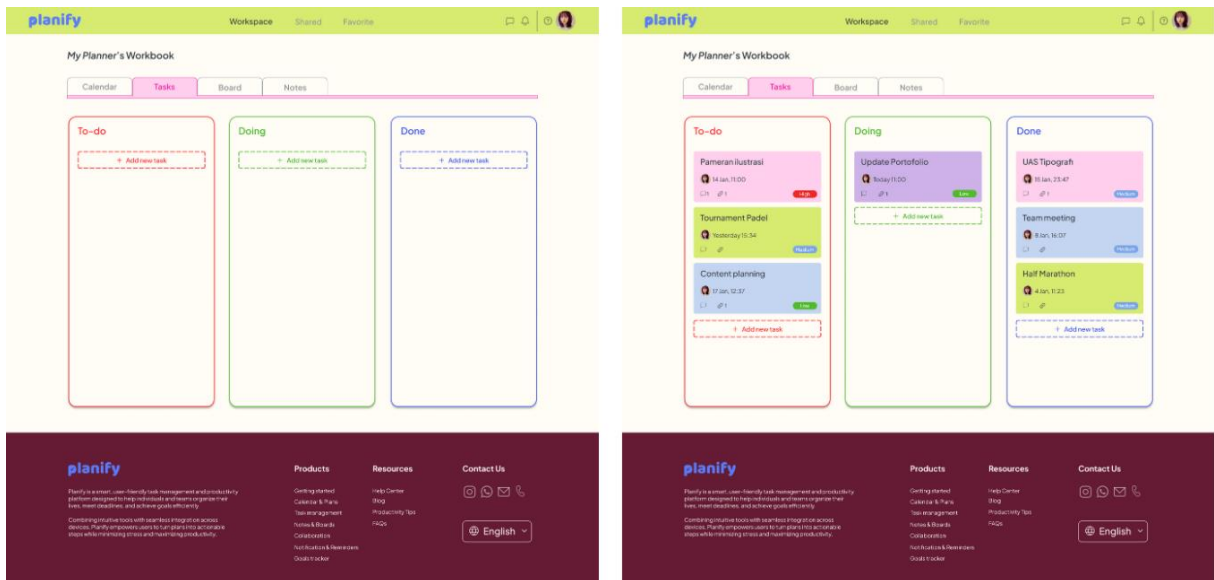


Gambar 8. *Hi-fi pop-up workbook* (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

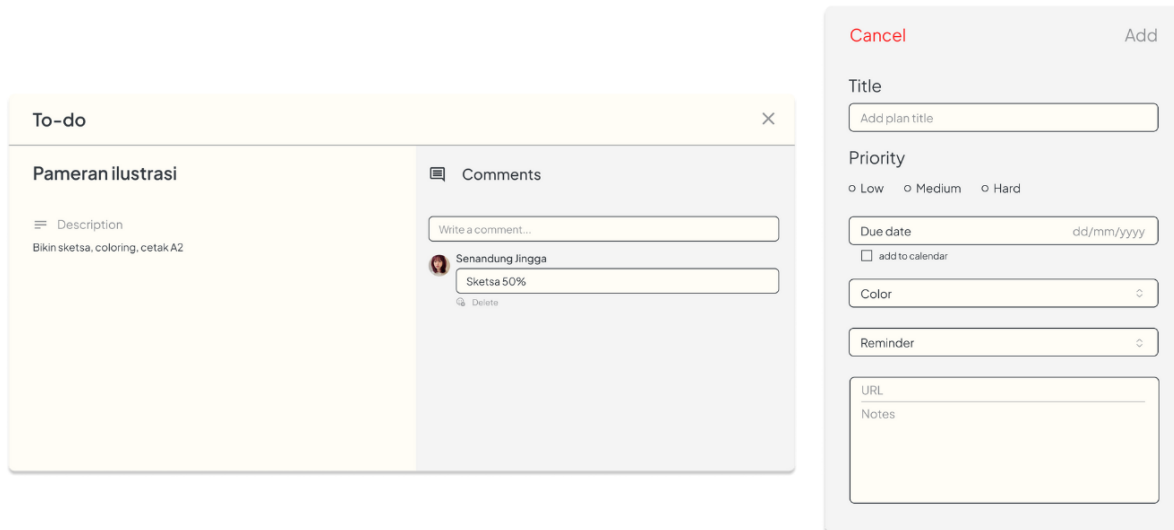
“Perancangan User Interface Website Productivity Planner untuk Pelajar dan Mahasiswa Usia 15-23 Tahun di Surabaya”



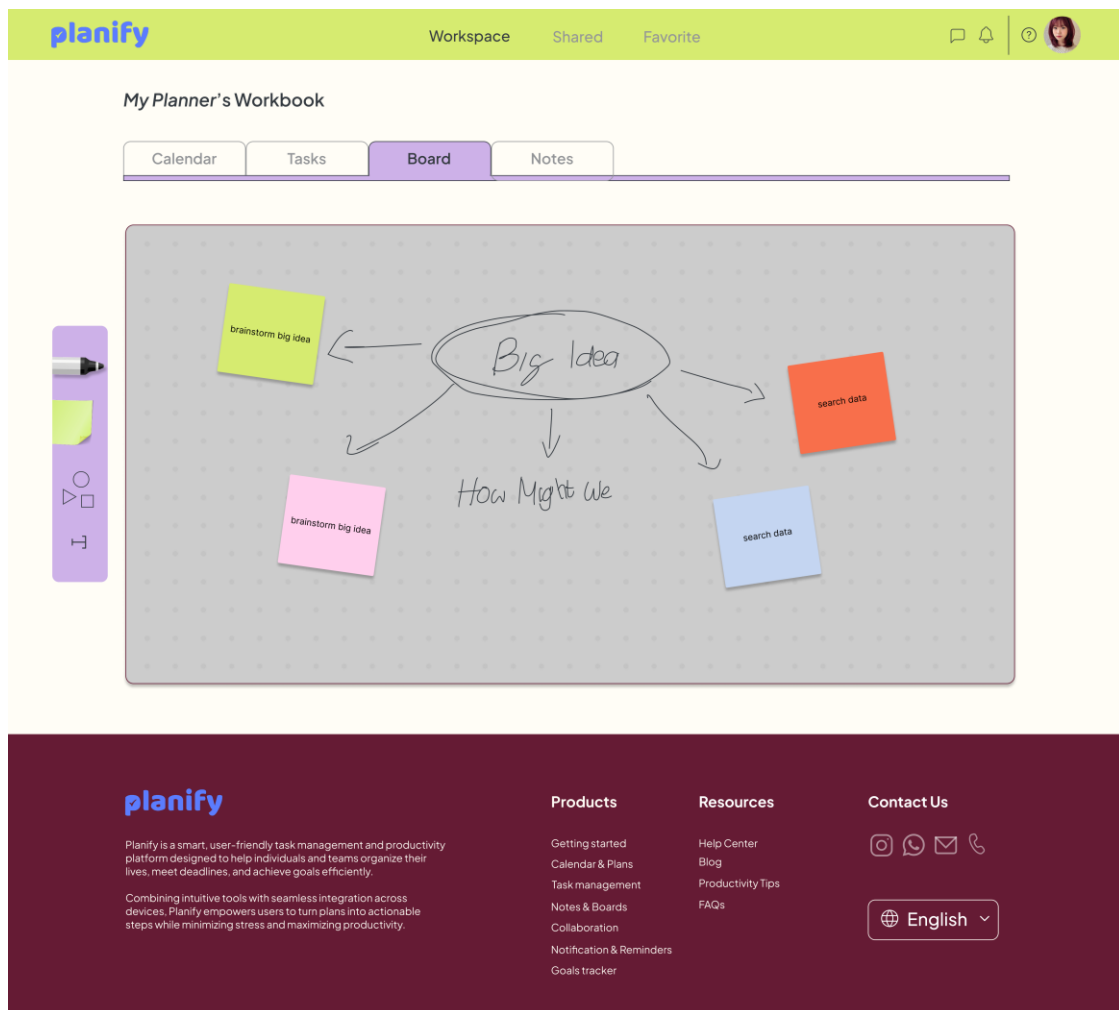
Gambar 9. Hi-fi calendar (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



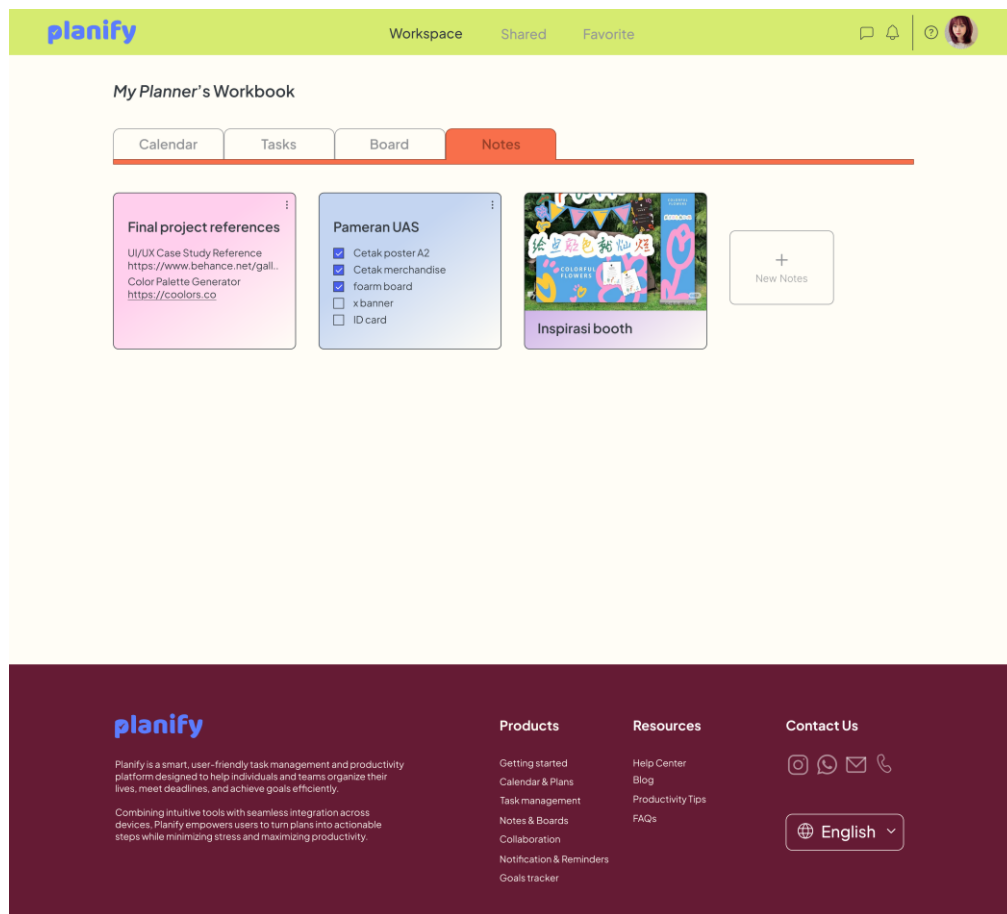
Gambar 10. Hi-fi task drag & drop (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



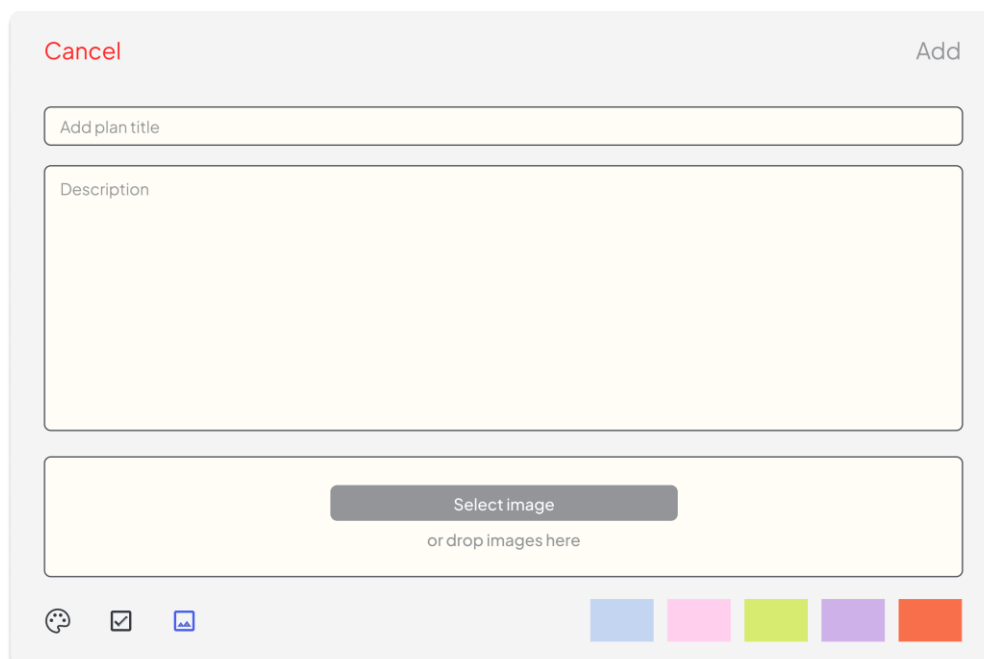
Gambar 11. Hi-fi pop-up card & new task (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



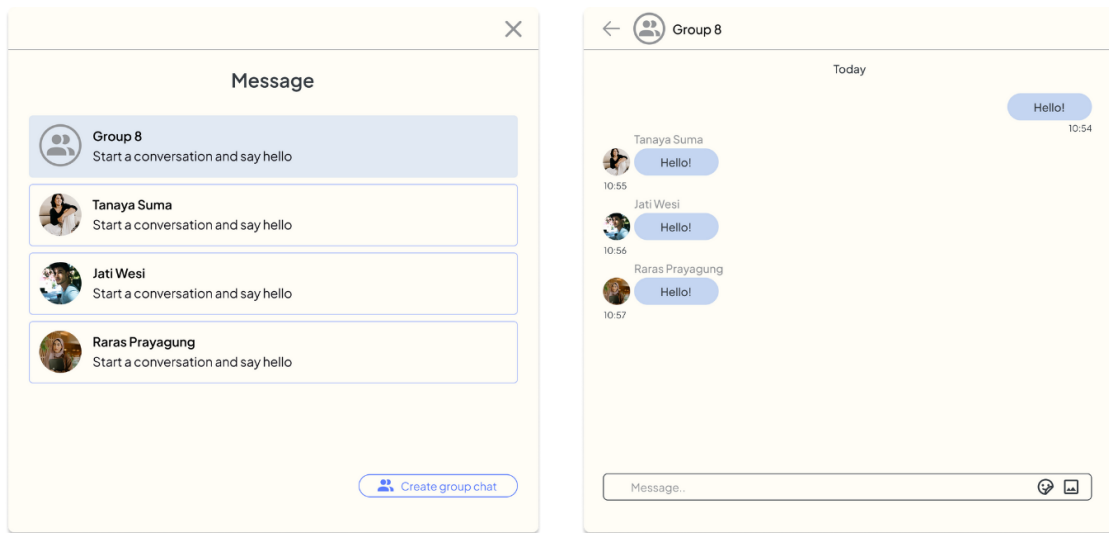
Gambar 12. Hi-fi Brainstorming boards (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



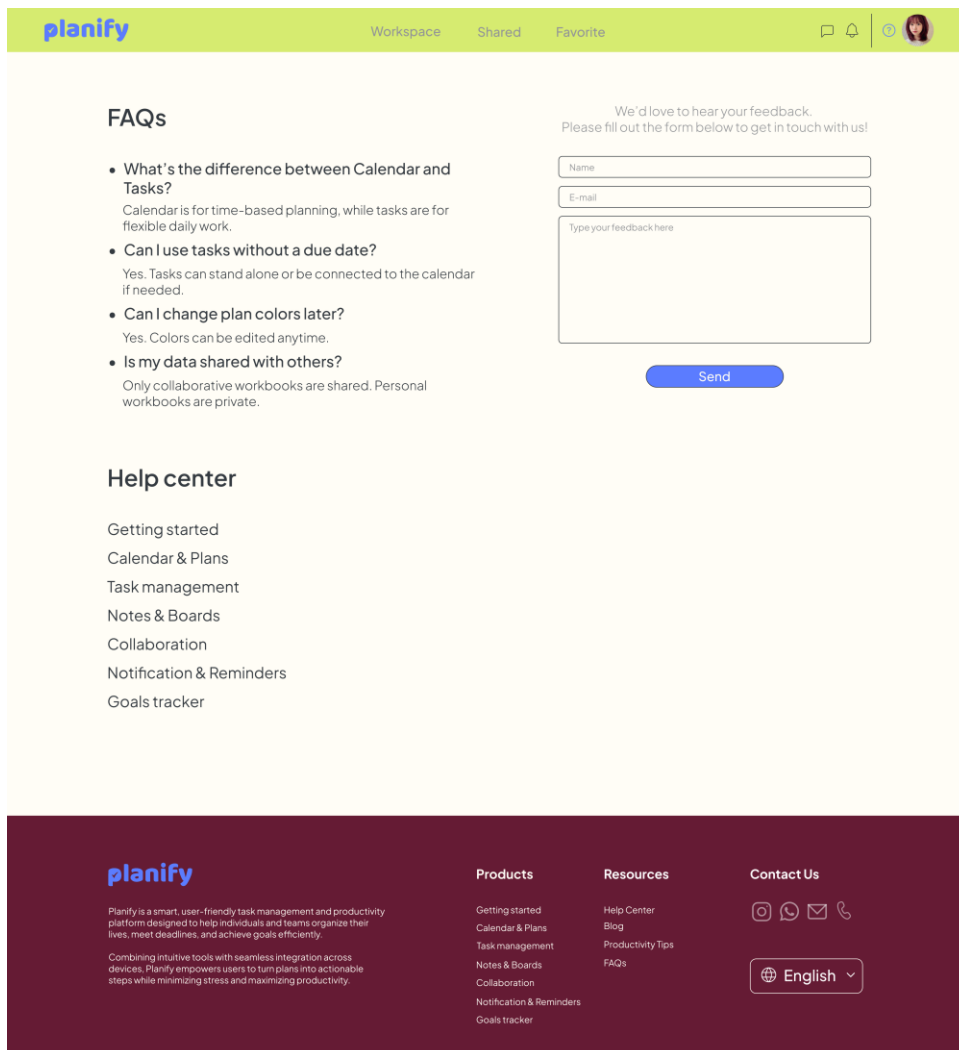
Gambar 13. Hi-fi Notes (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



Gambar 14. Hi-fi pop-up Notes (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



Gambar 15. *Hi-fi Messages* (Sumber : Kalyanandhita, 2025)



Gambar 16. *Hi-fi help center* (Sumber : Kalyanandhita, 2025)

e. Test

Tahap test bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta pengalaman penggunaan rancangan antarmuka website Planify. Tahap ini dilakukan melalui validasi ahli dan pengujian pengguna untuk menilai kualitas desain, kemudahan penggunaan, serta kejelasan alur interaksi pada website. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh skor 88,7% dan ahli desain 87,5%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Interval Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik / sangat Layak
61% - 80%	Baik / Layak
41% - 60%	Cukup Baik / Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Baik / Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Baik / Sangat Kurang Layak

Selanjutnya, pengujian pengguna dilakukan menggunakan metode usability testing terhadap 31 pelajar dan mahasiswa di Surabaya berusia 15–23 tahun melalui platform Maze yang terhubung dengan *prototipe high-fidelity* dari Figma. Hasil pengujian menunjukkan seluruh responden berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan rata-rata waktu 2 menit 22 detik, yang menunjukkan bahwa alur interaksi dan fitur website dapat dipahami serta digunakan dengan baik oleh pengguna

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan user interface website productivity planner Planify dilaksanakan sebagai solusi atas kebutuhan pelajar dan mahasiswa dalam mengelola tugas, waktu, dan aktivitas akademik secara lebih terstruktur. Berdasarkan proses perancangan yang menggunakan pendekatan Design Thinking, diperoleh konsep platform produktivitas berbasis website yang menekankan kesederhanaan antarmuka, kemudahan navigasi, serta integrasi berbagai fitur perencanaan dalam satu sistem. Website ini dirancang dengan fitur utama seperti kalender, manajemen tugas berbasis drag and drop, notes checklist, brainstorming board, serta pengingat otomatis yang mendukung pengguna dalam mengatur aktivitas secara lebih efisien.

Proses pengembangan dilakukan melalui tahap pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner, analisis kebutuhan pengguna, hingga perancangan prototipe dan pengujian. Hasil implementasi menghasilkan high-fidelity prototype yang menampilkan desain antarmuka minimalis, intuitif, dan mudah dipahami oleh pengguna. Evaluasi melalui validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, yaitu 88,7% dari ahli media dan 87,5% dari ahli desain. Selain itu, pengujian usability terhadap 31 pelajar dan mahasiswa usia 15–23 tahun menunjukkan bahwa alur interaksi serta fitur yang tersedia dapat digunakan dengan baik dan membantu pengguna memahami proses pengelolaan tugas dan jadwal secara lebih terorganisir.

Berdasarkan hasil penelitian, website productivity planner Planify dapat direkomendasikan sebagai alternatif platform perencanaan aktivitas digital bagi pelajar dan mahasiswa. Kehadiran website ini diharapkan mampu meningkatkan keteraturan dalam manajemen waktu serta konsistensi pengguna dalam mengelola tugas dan aktivitas harian. Untuk pengembangan selanjutnya, penelitian dapat mengkaji implementasi sistem secara nyata, menambahkan fitur analisis produktivitas atau integrasi dengan platform lain, serta melakukan pengujian penggunaan dalam jangka waktu yang lebih panjang guna menyempurnakan kualitas dan efektivitas platform.

REFERENSI

- Abdul Kholik, Asep Soegiarto, & Wina Puspita Sari. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335-344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Adhitama, A., Widiyaningsih, W., & Lailasari, M. (n.d.). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE STREAMING ANIME MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 2(4).
- An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. (n.d.).
- Buana, W., & Nurina Sari, B. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. 5(2), 91-97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Eka, I., Fitriyah, N., & Surabaya, U. N. (2024). PENGEMBANGAN USER INTERFACE WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI WISATA PANTAI KELAPA KABUPATEN TUBAN. *Jurnal Barik*, 7(2), 182-196. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ellyawati, H. C., Hadi, S., & Shinta, Q. (n.d.). DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Semarang PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG INOVATIF BAGI SISWA KELAS XII DI MADRASAH ALIYAH 1 SEMARANG.
- Falmouth University. (2025). *The 6 key UX design principles to follow*. Falmouth University.
- Fatimah, S., & Mukarramah, S. K. (n.d.). Pendampingan Pengembangan Pemasaran Digital di Desa Wisata. *IPMAS*, 3(3), 2023. <https://doi.org/10.30605/ipmas.3.3.2023.360>
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (n.d.). *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*.
- Herdiyan Saputra, R., & El-Khaeri Kesuma, M. (n.d.). *Teori Desain Grafis PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Interaction Design Foundation. (2022). *User Interface (UI) Design*. Interaction Design Foundation.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123-129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Khatib Sulaiman, J., Asharudin, F., Djafar Sidik, A., & Amikom Yogyakarta, U. (n.d.). Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(1), 2023-2274.

- Kurniawan, R., & Putra, D. P. (n.d.). *Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*.
- Laura, M. ;, & Luzar, C. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN* (Vol. 2, Issue 2).
- Leiva, G., Grønbaek, J. E., Klokmose, C. N., Nguyen, C., Kazi, R. H., & Asente, P. (2021). Rapido: Prototyping Interactive AR Experiences through Programming by Demonstration. *UIST 2021 - Proceedings of the 34th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 626–637. <https://doi.org/10.1145/3472749.3474774>
- Mas’ud, M., Darmawan, M., Cahyono, N., Pujastuti, E., & Dyah Anggita, S. (2024). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX STUDENTS LIFE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).