

**PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN TUGAS BERBASIS
MOBILE “DULUIN” UNTUK MENGATASI KESULITAN
PRIORITAS TUGAS PADA MAHASISWA DAN PEKERJA
REMOTE**

**Muhammad Faathir Al Mukhrij¹, Sultan Fadhilah Hilmiqashmal²,
Muhammad Ilyas Satria Fauzan³, Arfian Setiawan⁴, Makbul Insan Darajat⁵,
Taufik Rahmat Kurniawan⁶**

Universitas Muhammadiyah Bandung

E-mail: almukhrij@gmail.com¹, sultanfadhilahifumbdg@gmail.com²,
muhammadilyassatriafauzan@gmail.com³, setiawan.arfian09@gmail.com⁴,
makbulinsan04@gmail.com⁵, taurahkur@umbandung.ac.id⁶

***Corresponding Author: Muhammad Faathir Al Mukhrij¹**

[✉taurahkur@umbandung.ac.id](mailto:taurahkur@umbandung.ac.id)¹

ABSTRAK

Manajemen waktu merupakan tantangan utama yang dihadapi mahasiswa dan pekerja remote di era digital, ditandai dengan kesulitan menentukan prioritas tugas, tingginya angka keterlambatan penyelesaian pekerjaan, dan rendahnya adopsi terhadap aplikasi produktivitas yang tersedia di pasar. Penelitian ini bertujuan merancang dan menguji kelayakan bisnis aplikasi manajemen tugas berbasis mobile bernama Duluin yang mengatasi ketiga permasalahan tersebut secara terintegrasi. Validasi dilakukan melalui pendekatan Lean Canvas dan Design Thinking, dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner kepada 12 mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Bandung. Hasil validasi pasar menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) mengalami kesulitan memprioritaskan tugas ketika beban tugas menumpuk, 83,3% responden pernah melewatkan tenggat waktu akibat notifikasi gawai yang terabaikan, dan 75% responden enggan menggunakan aplikasi produktivitas baru karena proses pendaftaran yang rumit. Berdasarkan temuan tersebut, Duluin dirancang dengan tiga fitur unggulan, yaitu notifikasi adaptif yang terintegrasi dengan WhatsApp, dashboard pencapaian berbasis gamifikasi, dan akses instan tanpa registrasi wajib. Aplikasi dikembangkan untuk platform Android menggunakan Flutter, dengan model bisnis freemium berbasis iklan (AdMob) dan skema bootstrapping tanpa pendanaan eksternal pada dua tahun pertama. Analisis kelayakan awal menunjukkan bahwa titik impas (Break-Even Point) infrastruktur diproyeksikan tercapai dalam 11 bulan pertama operasional, dengan proyeksi pertumbuhan Monthly Active User (MAU) mencapai 3.000 pengguna pada akhir tahun pertama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan solusi produktivitas digital yang terjangkau dan mudah diakses bagi mahasiswa dan pekerja mandiri di Indonesia.

Kata Kunci: Rencana Bisnis, Startup, Manajemen Tugas, Aplikasi Mobile, Design Thinking, Analisis Kelayakan.

ABSTRACT

Time management is a major challenge faced by university students and remote workers in the digital era, marked by difficulty in prioritizing tasks, high rates of missed deadlines, and low adoption of existing productivity applications. This study aims to design and test the business feasibility of a mobile-based task management application called Duluin that addresses these three problems in an integrated manner. Validation was conducted using the Lean Canvas and Design Thinking approaches, with data collected through a questionnaire distributed to 12 active students at Universitas Muhammadiyah Bandung. Market validation results show that all respondents

(100%) experienced difficulty prioritizing tasks when their workload piled up, 83.3% had missed a deadline due to ignored device notifications, and 75% were reluctant to adopt a new productivity application because of a complicated registration process. Based on these findings, Duluin is designed with three core features: adaptive notifications integrated with WhatsApp, a gamified achievement dashboard, and instant access without mandatory registration. The application is developed for the Android platform using Flutter, with a freemium business model monetized through advertising (AdMob) and a bootstrapping funding scheme for the first two years of operation. A preliminary feasibility analysis indicates that the infrastructure Break-Even Point is projected to be reached within the first 11 months of operation, with Monthly Active Users (MAU) projected to reach 3,000 by the end of the first year. This study is expected to contribute to the development of an affordable and accessible digital productivity solution for students and independent workers in Indonesia.

Keywords: Business Plan, Startup, Task Management, Mobile Application, Design Thinking, Feasibility Analysis.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan untuk mengatur waktu dan tugas dengan baik adalah kunci keberhasilan dalam pendidikan dan karir di tengah percepatan perubahan digital yang semakin besar. Mahasiswa, sebagai kelompok usia yang aktif secara produktif dengan tanggung jawab yang bervariasi dan kompleks, sering menghadapi tantangan dalam mengatur prioritas tugas mereka. Keadaan ini menjadi semakin rumit seiring dengan berkembangnya tren kerja jarak jauh dan model pembelajaran hybrid setelah pandemi, yang mengharuskan keterampilan manajemen mandiri yang lebih baik tanpa pengawasan langsung.

Hasil studi pasar yang dilakukan pengembang Duluin di awal tahun 2026 menegaskan fenomena itu. Survei yang dilakukan pada 12 mahasiswa aktif menunjukkan bahwa semua responden (100%) merasakan kesulitan dalam memilih tugas mana yang harus diutamakan saat beban tugas bertambah banyak. Selain itu, 83,3% responden mengaku pernah terlambat memenuhi tenggat waktu karena mengabaikan pemberitahuan gawai saat beraktivitas, dan 75% responden menyatakan tidak tertarik menggunakan aplikasi produktivitas baru jika proses pendaftaran atau login dianggap sulit. Ringkasan hasil tersebut ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Riset Pasar (n=12)

Pernyataan Masalah	Sangat Setuju	Setuju	Total Validasi
Kesulitan menentukan prioritas tugas saat beban menumpuk	75% (9 orang)	25% (3 orang)	100%
Melewatkan deadline akibat notifikasi terabaikan	50% (6 orang)	33,3% (4 orang)	83,3%
Enggan menggunakan aplikasi baru karena proses login rumit	50% (6 orang)	25% (3 orang)	75%

Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi daftar tugas konvensional yang ada di pasaran, seperti Todoist, Any.do, dan Microsoft To Do, belum dapat memenuhi kebutuhan nyata dari pengguna. Aplikasi-aplikasi tersebut umumnya menyediakan fitur dasar manajemen tugas, tetapi kurang memiliki kecerdasan adaptif dan kemudahan penggunaan instan, serta menyembunyikan fitur-fitur penting di balik biaya berlangganan yang membebani mahasiswa dengan keterbatasan finansial, sesuai dengan temuan bahwa efektivitas manajemen waktu sangat bergantung pada kemudahan adopsi dan konsistensi penggunaan alat yang dipilih (Aeon, Faber, & Panaccio, 2021).

Berdasarkan kondisi itu, dikembangkan ide aplikasi Duluin. Kata “Duluin” berasal dari bahasa gaul Indonesia yang berarti “prioritaskan” atau “selesaikan terlebih dahulu”, mencerminkan tujuan utama aplikasi ini dalam membantu pengguna menentukan dengan cepat tugas mana yang harus diutamakan di antara banyak pekerjaan yang tersedia. Duluin dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai penyimpan daftar tugas, tetapi juga sebagai sistem navigasi produktivitas yang menyesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya.

2. METODE

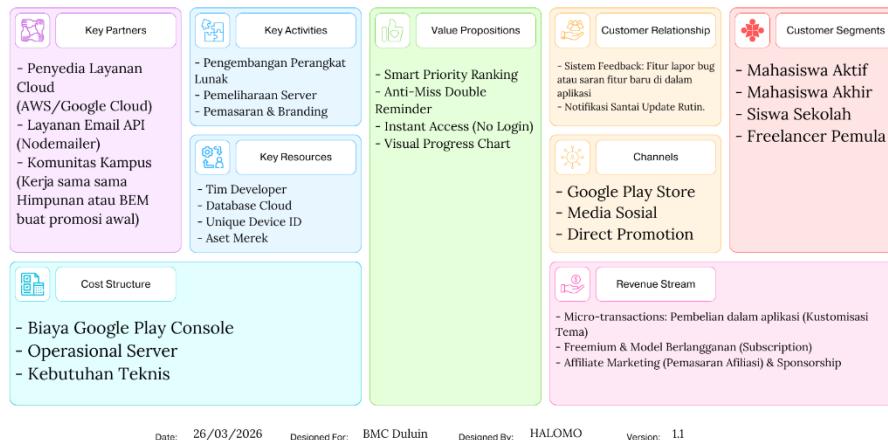
Penelitian ini menggunakan desain penelitian campuran (mixed-methods) yang dilakukan dalam dua fase utama yang saling berhubungan, yaitu fase validasi bisnis (business validation) dan fase pengembangan produk (product development). Validasi bisnis dilakukan melalui metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis isu, segmen pelanggan, dan kelayakan model bisnis sebelum memaksimalkan penggunaan sumber daya dalam pengembangan produk (Wediawati & Rahmayani, 2021). Metode ini dipilih karena validasi awal terbukti mampu mencegah pemborosan waktu dan biaya dalam menghasilkan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pasar, seperti yang ditekankan dalam penerapan Lean Canvas pada studi kasus startup (Wediawati & Rahmayani, 2021). Tahap pengembangan produk berikutnya menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bersifat iteratif dan berorientasi pada pengguna (user-centered), mengikuti beragam model pengembangan sistem seperti Design Thinking (Fajar et al., 2025; Nugroho et al., 2025), Prototyping (Pratama & Widodo, 2025), serta Agile (Wibowo, 2025; Padang et al., 2025), yang disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan dan tingkat ketidakpastian produk yang sedang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Bisnis

Model bisnis Duluin dirancang dengan menggunakan kerangka Business Model Canvas (BMC) versi 1.1, yang memiliki proposisi nilai utama sebuah aplikasi manajemen tugas pintar dengan fitur Smart Priority Ranking, Anti-Miss Double Reminder, Instant Access (Tanpa Login), dan Visual Progress Chart. Kelompok pelanggan yang menjadi target mencakup mahasiswa aktif, mahasiswa terakhir, pelajar, dan freelancer pemula, yang dijangkau melalui saluran Google Play Store, media sosial, dan promosi langsung, serta dipelihara melalui sistem umpan balik dan pemberitahuan pembaruan secara berkala. Fungsionalitas aplikasi ini bergantung pada aktivitas utama yang meliputi pengembangan software, pemeliharaan server, dan aktivitas pemasaran serta branding yang didukung oleh sumber daya utama seperti tim pengembang, cloud database, ID perangkat unik, dan aset merek. Dalam menjelajahi pasar, Duluin menjalin kerja sama strategis dengan penyedia layanan cloud (AWS/Google Cloud), layanan API email (Nodemailer), serta komunitas kampus. Semua kegiatan ini didanai melalui struktur biaya yang mencakup biaya untuk Google Play Console, pengoperasian server, dan kebutuhan teknis, dengan sasaran aliran pendapatan yang berasal dari micro-transactions (kustomisasi tema), model freemium & langganan, serta pemasaran afiliasi & sponsor.

Business Model Canvas



Gambar 1. Business Model Canvas Platform Duluin

Analisis Validasi Pasar

Data kuesioner yang diperoleh dari 12 responden mahasiswa aktif mengindikasikan tiga temuan utama yang diringkas pada Tabel 1. Semua responden (100%) mengungkapkan kesulitan dalam menentukan prioritas tugas saat beban tugas meningkat, dengan 75% di antaranya menyatakan sangat setuju dengan pernyataan itu. Sebanyak 83,3% responden pernah gagal memenuhi tenggat waktu karena notifikasi ponsel yang terabaikan saat beraktivitas, dan 75% responden mengungkapkan ketidakberminatannya menggunakan aplikasi produktivitas baru jika pendaftaran atau proses login dianggap rumit dan memakan waktu.

Temuan ini menegaskan bahwa tantangan utama yang dihadapi pengguna bukan hanya kurangnya alat bantu manajemen tugas, tetapi juga adanya kesenjangan antara kebutuhan akan sistem yang fleksibel dan mudah diakses dengan fitur aplikasi to-do list tradisional yang ada di pasaran. Ketiga temuan tersebut menjadi landasan langsung untuk merancang tiga fitur utama Duluin, yang akan dijelaskan lebih lanjut pada subbagian berikut.

Deskripsi Fitur Produk

Duluin dirancang dengan tiga pilar fitur utama yang menjadikannya berbeda dari pesaing serupa di pasar, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Fitur Unggulan Aplikasi Duluin

Fitur Unggulan	Deskripsi	Masalah yang Diselesaikan
Notifikasi Adaptif	Sistem pengingat deadline yang mengirimkan notifikasi otomatis ke WhatsApp pengguna berdasarkan jadwal yang telah ditetapkan, memanfaatkan penetrasi WhatsApp yang hampir merata di Indonesia.	83,3% responden sering melewatkan deadline akibat notifikasi gawai yang terabaikan.
Dashboard Pencapaian	Visualisasi progres tugas berbasis gamifikasi berupa streak harian, persentase penyelesaian, dan badge pencapaian yang mendorong konsistensi penggunaan.	Kebutuhan akan umpan balik visual yang memotivasi pengguna secara berkelanjutan.
Instant Access	Pengguna dapat langsung membuka aplikasi dan mencatat tugas tanpa proses registrasi	75% responden enggan menggunakan aplikasi baru

Fitur Unggulan	Deskripsi	Masalah yang Diselesaikan
	atau login wajib; akun opsional hanya dibutuhkan untuk sinkronisasi lintas perangkat.	jika proses login atau registrasi terlalu rumit.

Ketiga fitur itu dibuat agar dapat diakses secara offline di perangkat mobile, sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan algoritma penentuan prioritas tugas berlandaskan parameter tenggat waktu dan tingkat urgensi tanpa memerlukan koneksi internet yang stabil.

Analisis Kelayakan Finansial

Analisis kelayakan awal model bisnis Duluin dilakukan dengan cara bootstrapping, yaitu tanpa mengandalkan dana dari luar selama dua tahun pertama operasional. Berdasarkan estimasi pendapatan dari model freemium yang didasarkan pada iklan (AdMob), titik impas (Break-Even Point) untuk menutupi biaya infrastruktur diperkirakan akan tercapai dalam 11 bulan pertama setelah peluncuran. Estimasi pertumbuhan pengguna aktif bulanan (Monthly Active User/MAU) diprediksi mencapai 3.000 pengguna pada akhir tahun pertama, seperti yang tercantum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Indikator Kelayakan Finansial Awal

Indikator	Hasil
Model Monetisasi	Freemium berbasis iklan (AdMob)
Skema Pendanaan	Bootstrapping (tanpa pendanaan eksternal, 2 tahun pertama)
Estimasi BEP Infrastruktur	Bulan ke-11 sejak peluncuran
Proyeksi MAU Akhir Tahun 1	3.000 pengguna

Proyeksi ini masih bersifat awal dan didasarkan pada asumsi pertumbuhan organik; analisis mendetail mengenai CapEx, OpEx bulanan, dan Return on Investment (ROI) belum ada pada tahap dokumen ini dan disarankan untuk dimasukkan dalam analisis kelayakan finansial yang lebih mendalam sebelum fase peluncuran produk. Walaupun demikian, sasaran BEP dalam waktu kurang dari satu tahun beroperasi dan perkiraan pertumbuhan MAU yang cukup besar menunjukkan bahwa model bisnis freemium berbasis iklan dapat mendukung kelangsungan Duluin dalam jangka menengah.

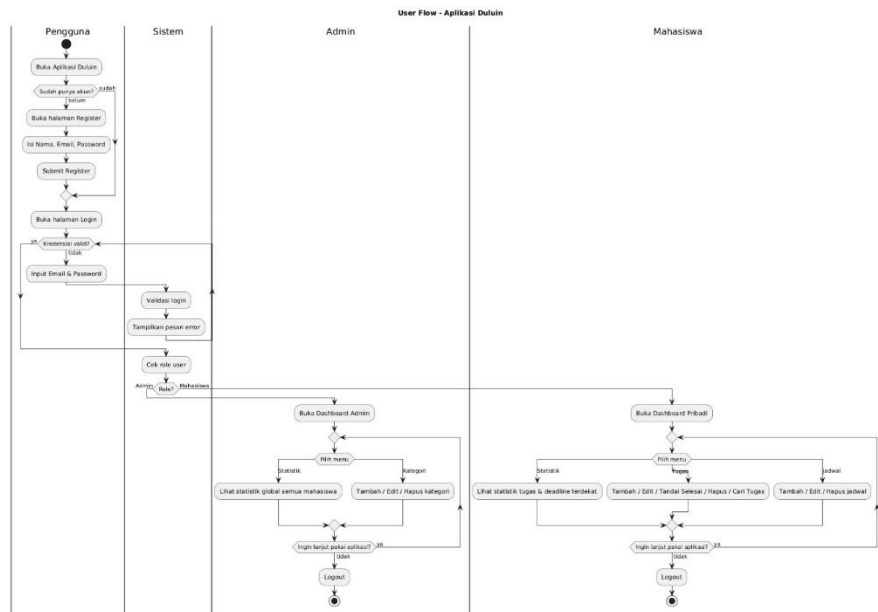
Implementasi Teknologi

Penerapan teknologi Duluin dirancang berdasarkan prinsip Minimum Viable Product (MVP), yang berfokus pada fitur utama untuk diuji dan divalidasi bersama pengguna sebelum sistem dikembangkan secara menyeluruh. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan framework Flutter untuk memastikan pengembangan antarmuka yang efisien dan konsisten di berbagai perangkat Android, dengan target minimum API Level 26 (Android 8.0 Oreo) seperti yang ditentukan dalam batasan penelitian.

Proses interaksi di Aplikasi Duluin dimulai dengan validasi status kepemilikan akun ketika pengguna mengakses aplikasi. Pengguna yang baru diarahkan ke halaman pendaftaran untuk mengisi nama, email, dan password, sementara pengguna yang sudah ada dapat langsung masuk ke halaman login. Setelah memasukkan kredensial, sistem memvalidasi; jika tidak sah, sistem menunjukkan pesan kesalahan, dan jika sah, sistem mengidentifikasi peran pengguna untuk menetapkan hak akses pada dasbor.

Pengguna yang memiliki peran Admin akan diarahkan ke Dasbor Admin yang menawarkan fungsi untuk memantau statistik global seluruh siswa serta mengelola kategori

data dengan fitur tambah, ubah, dan hapus. Sementara itu, pemakai yang memiliki peran Mahasiswa diarahkan ke Dasbor Pribadi yang memudahkan visualisasi statistik tugas dan tenggat waktu mendatang, pengelolaan tugas (tambah, ubah, tandai selesai, hapus, dan cari), serta pengaturan jadwal kuliah. Proses dari kedua peran ini diakhiri dengan konfirmasi untuk melanjutkan aktivitas, di mana pengguna memiliki pilihan untuk tetap dalam sistem atau melakukan logout untuk mengakhiri sesi dengan aman.

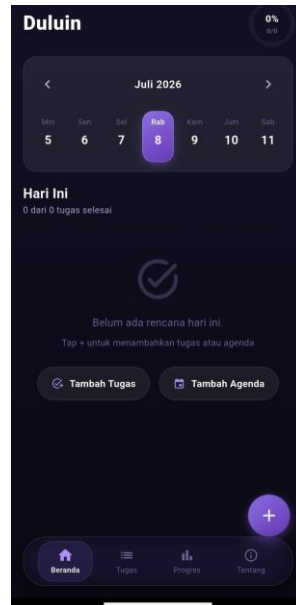


Gambar 2. User Flow Platform Duluin

Fitur notifikasi adaptif dihadirkan melalui kolaborasi dengan WhatsApp, sehingga pengingat deadline disampaikan ke saluran komunikasi yang biasa diperhatikan pengguna setiap hari, bukan hanya bergantung pada notifikasi standar perangkat yang sering kali terabaikan. Sementara itu, dasbor pencapaian mengambil informasi tentang penyelesaian tugas dari basis data lokal untuk menyajikan visualisasi streak harian, persentase penyelesaian, dan rencana pencapaian secara real-time di sisi pengguna.

Sesuai dengan batasan penelitian, purwarupa pada fase ini difokuskan pada tiga fitur utama (notifikasi adaptif, dasbor pencapaian, dan akses instan), sementara modul kecerdasan buatan untuk saran prioritas otomatis serta integrasi dengan layanan pihak ketiga seperti Google Calendar dan Notion akan direncanakan sebagai pengembangan dalam iterasi selanjutnya setelah tahap MVP tervalidasi. Gambar 3 hingga Gambar 9 menunjukkan tangkapan layar prototype antarmuka aplikasi.

Purwarupa antarmuka Duluin telah dibuat dalam bentuk aplikasi mobile fungsional dengan tema gelap (dark mode) berwarna ungu, seperti yang terlihat pada Gambar 3 hingga Gambar 9. Navigasi utama aplikasi terdiri dari empat menu: Beranda, Tugas, Progres, dan Tentang, yang bisa diakses langsung tanpa perlu registrasi, sesuai dengan prinsip akses instan yang merupakan salah satu fitur andalan Duluin.



Gambar 3. Halaman Beranda dengan kalender harian dan ringkasan rencana hari berjalan
Halaman Utama menunjukkan kalender mingguan yang bisa digeser antar bulan, ringkasan jumlah tugas yang sudah diselesaikan pada hari yang dipilih, serta tombol cepat untuk menambahkan tugas atau agenda baru dengan segera melalui tombol “+” melayang di sudut kanan bawah.

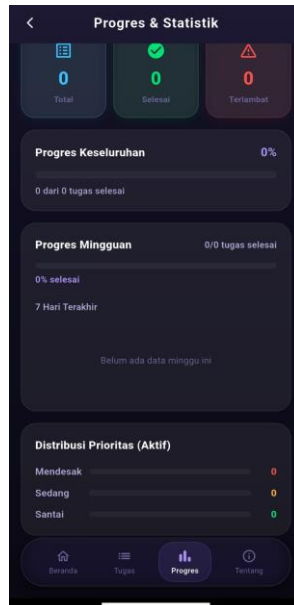


Gambar 4. Formulir “Buat Rencana Baru” pada tab Tugas

Formulir untuk menyusun rencana baru mencakup dua jenis entri, yaitu Tugas dan Agenda, yang dilengkapi dengan kolom nama, deskripsi, tanggal, dan waktu. Nomor WhatsApp dan alamat email adalah opsional dan berfungsi sebagai saluran pengiriman notifikasi adaptif H-1 hari dan H-1 jam, sesuai dengan fitur notifikasi adaptif yang disarankan pada Tabel 2.

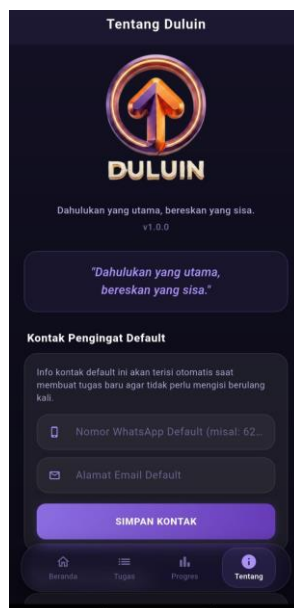
Gambar 5. Formulir “Buat Rencana Baru” pada tab Agenda

Gambar 6. Halaman Semua Tugas dengan filter Aktif, Selesai, dan Semua
Halaman Semua Tugas memberikan pengguna kemampuan untuk menyortir daftar tugas berdasarkan status penyelesaiannya, sehingga mendukung pengaturan prioritas tugas dengan cara yang lebih terorganisir sesuai dengan yang dinyatakan dalam tujuan penelitian.



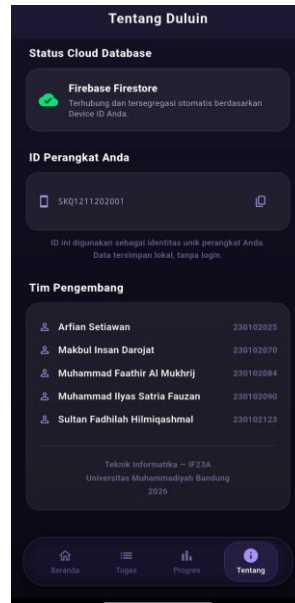
Gambar 7. Halaman Progres & Statistik

Halaman Progres & Statistik adalah realisasi dari fitur dashboard pencapaian, menunjukkan total tugas, tugas yang telah diselesaikan, dan tugas yang terlambat, progres total dan mingguan dalam bentuk progress bar, serta penyebaran tingkat prioritas tugas aktif (Mendesak, Sedang, Santai) untuk membantu pengguna memantau konsistensi penyelesaian tugas dari waktu ke waktu.



Gambar 8. Halaman Tentang Duluin — identitas aplikasi dan kontak pengingat default

Halaman Tentang menampilkan identitas aplikasi beserta tagline “Utamakan yang penting, selesaikan yang lain” yang mencerminkan filosofi nama Duluin, serta pengaturan kontak pengingat default (nomor WhatsApp dan email) yang secara otomatis terisi setiap kali membuat tugas baru agar pengguna tidak perlu mengisinya terus-menerus.



Gambar 9. Halaman Tentang Duluin — status basis data dan tim pengembang

Bagian bawah halaman Tentang menampilkan status koneksi ke basis data cloud (Firebase Firestore) yang terpisah secara otomatis berdasarkan Device ID unik dari setiap perangkat, sehingga data tugas pengguna tetap tersimpan tanpa perlu melakukan login atau akun yang terdaftar. Pendekatan ini sejalan dengan implementasi basis data lokal yang tidak tersinkronisasi, yang memastikan akses offline sekaligus melindungi keamanan data pengguna secara pribadi.

KESIMPULAN

Hasil validasi pasar dan analisis kelayakan awal mengindikasikan bahwa Duluin, sebagai solusi manajemen tugas berbasis mobile untuk mahasiswa dan pekerja jarak jauh, pantas untuk dikembangkan lebih lanjut. Dukungan untuk kesimpulan ini tampak dari tingginya kesulitan pengguna dalam mengatur prioritas tugas (100%), tingginya tingkat keterlambatan akibat notifikasi yang terabaikan (83,3%), dan ketidakberminatan terhadap proses pendaftaran yang rumit (75%), yang semuanya diatasi secara langsung oleh tiga fitur utama Duluin, yaitu notifikasi adaptif, dashboard pencapaian, dan akses instan. Perkiraan titik impas infrastruktur dalam 11 bulan pertama dan sasaran pertumbuhan MAU sebanyak 3.000 pengguna pada akhir tahun pertama semakin menguatkan potensi kelangsungan model bisnis freemium berbasis iklan yang diterapkan.

Sejumlah saran bisa diusulkan untuk pengembangan yang akan datang. Dari aspek teknis, lingkup survei validasi pasar perlu diperluas di luar satu perguruan tinggi agar hasilnya lebih representatif, dan modul saran prioritas berbasis kecerdasan buatan (AI-powered priority suggestion) serta integrasi pihak ketiga seperti Google Calendar dan Notion — yang belum tercover dalam ruang lingkup MVP — bisa menjadi fokus pengembangan di fase selanjutnya. Dari perspektif bisnis, perlu dibuat analisis kelayakan finansial yang lebih terperinci, termasuk estimasi CapEx, OpEx bulanan, dan proyeksi Return on Investment (ROI), untuk memperkuat validitas model bisnis Duluin secara menyeluruh sebelum memasuki fase peluncuran dan ekspansi bisnis lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeon, B., Faber, A., & Panaccio, A. (2021). Does time management work? A meta-analysis. *PLoS ONE*, 16(1), e0245066. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0245066>
- Fajar, R., Nuraini, R., Anggun, & Voutama, A. (2025). Penerapan metode Design Thinking dalam

- perancangan UI/UX aplikasi manajemen keuangan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 7(2), 327–333. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v7i2.1631>
- Firmansyah, M. F., Lestari, D., Widodo, B. A., & Ramadhiansyah, F. (2025). Pengembangan aplikasi task manager berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3).
- Nugroho, A., Purwanto, J., Muin, M. A., & Mahardika, F. (2025). UI/UX design of a web-based student organizations system using the Design Thinking method approach. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 7(1). <https://doi.org/10.37802/joti.v7i1.983>
- Padang, S., Sidauro, A. J., Tambunan, E., Manullang, Y. M., & Simanjuntak, J. (2025). Perancangan aplikasi manajemen waktu untuk meningkatkan produktivitas pengguna. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.33395/remik.v9i2.14570>
- Pratama, F. S., & Widodo, T. (2025). Pengembangan sistem manajemen waktu berbasis mobile dengan pendekatan Teknik Pomodoro. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 6(7), 1172–1180. <https://doi.org/10.47065/tin.v6i7.8977>
- Putri, A. F. M., & Umam, C. (2026). Meningkatkan kinerja pengembangan produk buket melalui penciptaan nilai bersama. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 5(1), 2631–2638. <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i1.5830>
- Santhi, T., Sari, A. M., Putra, D. K. A. M., Diptha, I. G. C. A., Pebriawan, K., Haekal, M. B., & Mahendra, G. S. (2022). Pengembangan sistem informasi to do list berbasis website dalam meninjau kegiatan mahasiswa Undiksha. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(1), 30–36.
- Sulistio, G. S., Chrisantyo, L., & Raharjo, W. S. (2024). Perancangan aplikasi time management untuk mahasiswa berbasis gamification. *JUTEI*, 8(1).
- Wediawati, T., & Rahmayani, E. F. (2021). Implementasi Lean Canvas pada startup dalam menghadapi persaingan bisnis Barbershop. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 18(1), 108–118.
- Wibowo, E. A. (2025). Analisis sistem informasi website to do list menggunakan metode Agile. *Journal of Information Systems and Business Technology (JISBT)*, 1(1), 46–52.