



Pengembangan Prototipe Situs Produktivitas dengan Gamifikasi Naratif sebagai Upaya Mengurangi Prokrastinasi Akademik

Naida Cathabella Ogiana* , Risky Mulia Kusumah Dewi Nizamia

Nizamia High School, Indonesia

Email: naida.catabella@gmail.com*, nizamiahighschool2023@gmail.com

Keywords:	Abstract
<i>Academic Procrastination; Gamification; Site Prototype</i>	<i>Academic procrastination is a behavior of avoidance from academic tasks, which is often experienced by students. This in turn can affect academic failure, and worsen academic performance. This research aims to develop a prototype of a narrative gamification-based productivity site and identify its potential features in helping to reduce academic procrastination. This study uses a qualitative approach to the aspect of narrative gamification as one of the efforts to reduce the sustainability of academic procrastination through the potential features of productivity applications combined with gamification aspects. By using the R&D (research and development) research method with several stages such as potential and problem analysis, design design, site development, and trial in computer or laptop devices. The prototype of a productivity site based on narrative gamification uses a four-feature approach, namely task management, timer, interactive stories, and site page changes based on task progress. From the results of the trial, it was found that the task management features, narrative gamification, and visual changes based on user progress received positive responses from users and increased enthusiasm in working on assignments, which has the potential to reduce academic procrastination by students.</i>
Kata Kunci:	Abstrak
Prokrastinasi Akademik; Gamifikasi; Prototipe Situs	Prokrastinasi akademik merupakan perilaku penghindaran dari tugas-tugas akademik, yang sering dialami oleh pelajar. Hal tersebut seterusnya dapat berpengaruh pada kegagalan akademik, dan memperburuk performa akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe situs

produktivitas berbasis gamifikasi naratif dan mengidentifikasi potensi fitur-fiturnya dalam membantu mengurangi prokrastinasi akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif terhadap aspek gamifikasi naratif sebagai salah satu upaya untuk mengurangi keberlanjutan prokrastinasi akademik melalui potensi fitur aplikasi produktivitas yang digabungkan dengan aspek gamifikasi. Dengan menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*) dengan beberapa tahapan seperti potensi dan analisis masalah, perancangan desain, pengembangan situs, dan uji coba dalam perangkat komputer atau laptop. Prototipe situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif menggunakan pendekatan empat fitur, yaitu manajemen tugas, pengatur waktu, cerita interaktif, dan perubahan halaman situs berdasarkan progres tugas. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh bahwa fitur manajemen tugas, gamifikasi naratif, dan perubahan visual berdasarkan progres pengguna mendapatkan respons positif dari pengguna dan meningkatkan semangat dalam pengerjaan tugas, yang memiliki potensi dalam mengurangi prokrastinasi akademik oleh pelajar.

PENDAHULUAN

Prokrastinasi Akademik atau Academic Procrastination merupakan perilaku pelajar untuk menghindari suatu aktivitas atau tugas dalam lingkungan akademik yang dimilikinya, seperti tugas dari sekolah atau institusi akademik lainnya. Di masa new normal, yaitu masa yang bermula dari pandemi Covid-19 dan awal berlakunya pembelajaran blended learning, prokrastinasi dalam pelajar SMA secara umum mencapai tingkat 55,99%, dengan tingkat efikasi diri yang tinggi hingga 75,57%. Dalam penelitian lain, sekitar 50% pelajar SMA melakukan prokrastinasi akademik (Setiyowati et al., 2020) selama pengerjaan tugas akademiknya, baik secara kognitif (persepsi terkait prokrastinasi), afektif (perasaan saat melakukan perilaku prokrastinasi), atau psikomotorik (masalah yang menyebabkan prokrastinasi). Perilaku prokrastinasi dalam pelajar dapat berdampak terhadap performa akademik mereka berkelanjutannya. Terdapat korelasi yang positif antara efek prokrastinasi terhadap kegagalan akademik serta korelasi negatif antara prokrastinasi dan keberhasilan akademik dalam pelajar (AIS Electronic Library (AISEL), 2024; Bergan, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian dari Dewi. S. K dan Neviyarni (2025), penyebab prokrastinasi pada pelajar SMA dapat dibagi menjadi dua faktor,

yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal yang lebih dominan mendorong prokrastinasi pelajar adalah kecemasan, kurangnya motivasi, kesulitan mengatur waktu, ketakutan akan kegagalan, dan kurangnya kontrol diri pelajar. Sedangkan faktor-faktor eksternal antara lain berupa kondisi lingkungan dan pola pengasuhan orang tua terhadap pelajar. Hal tersebut dapat berpengaruh kepada kemampuan regulasi diri dalam pelajar, yang berkorelasi negatif dengan prokrastinasi akademik. Rendahnya motivasi dan faktor lingkungan yang kurang mendukung pelajar dapat menyebabkan kesulitan dalam mengatur tugas akademik dan mengelola waktu. Hal ini berpengaruh kepada produktivitas belajar sehingga meningkatkan tendensi pelajar untuk melakukan prokrastinasi akademik.

Untuk mengurangi perilaku prokrastinasi akademik, mekanisme regulasi diri merupakan salah satu kemampuan yang digunakan. Kemampuan ini berupa perancangan strategi, pengaturan jadwal, dan lain-lain. Kontrol diri merupakan salah satu faktor yang membentuk regulasi diri pada pelajar melalui pengendalian terhadap cara berpikir dan cara bertindak. Untuk itu, manajemen waktu dan perencanaan tugas yang jelas merupakan salah satu strategi utama dalam peningkatan kemampuan regulasi diri. Dalam penelitian Ghani & Surawan (2025), salah satu responden dalam wawancara menerapkan strategi ini melalui aplikasi manajemen waktu seperti Google Calendar atau aplikasi To-do List sebagai cara mengatur aktivitasnya.

Dengan digitalisasi, berbagai sistem digunakan dan dicoba untuk mengurangi prokrastinasi akademik. Aplikasi produktivitas sekarang memberikan berbagai macam pendekatan lain bagi calon pengguna sesuai dengan preferensi. Selain manajemen waktu dan perencanaan tugas, terdapat fitur pengingat, pengatur waktu (timer), hingga pengimplementasian unsur-unsur permainan. Pendekatan tersebut bertujuan untuk membantu pengguna mengatur tugas serta meningkatkan motivasi dalam penyelesaiannya.

Salah satu pendekatan yang digunakan adalah gamifikasi, yaitu penambahan unsur permainan dalam konteks nonpermainan, seperti dalam lingkup ‘self-help’ untuk mengurangi prokrastinasi. Gamifikasi digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi melalui peningkatan keterlibatan pelajar. Studi hasil Kirhcner-Karth et al. (2024) yang membandingkan hasil penggunaan aplikasi tanpa gamifikasi dengan yang menggunakan gamifikasi menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki yang efek positif terhadap kontrol diri, yang akan berpengaruh terhadap regulasi diri. Hal ini menunjukkan

potensi gamifikasi dalam mengurangi prokrastinasi akademik melalui peningkatan faktor motivasi dan kontrol diri.

Gamifikasi memiliki berbagai strategi yang digunakan. Dalam studi Pereira et al. (2025), terdapat 15 strategi yang berbeda, dengan strategi berupa poin dan badges yang memiliki prevalensi terbesar. Strategi gamifikasi yang berbeda memiliki hubungan dengan kompetensi, otonomi, dan keterkaitan yang berbeda pula. Dalam penelitian Buckley et al. (2018), poin dan badges umumnya lebih banyak dikaitkan dengan kompetensi dan otonomi. Namun, masih terdapat pendekatan gamifikasi lain yang berpotensi mendukung ketiga aspek, salah satunya berupa quests atau narrative.

Gamifikasi naratif (narrative) adalah gamifikasi yang menggunakan aspek permainan melalui penggunaan alur cerita sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan dengan aspek pengalaman dari cerita tersebut. Aspek naratif dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada para penggunanya. Dalam studi literatur oleh Pereira et al. (2025), penggunaan narasi cerita dalam gamifikasi dapat memberikan makna pada tindakan dan tujuan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Gamifikasi naratif juga berpotensi mendukung ketiga aspek dari Self-determination Theory, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterkaitan yang sebelumnya dibahas, serta secara umum memiliki potensi kegunaan yang tinggi berdasarkan hasil penelitian Buckley et al. (2018).

Walaupun terdapat potensi yang dimiliki gamifikasi naratif, penerapan strategi ini masih relatif lebih rendah dibandingkan strategi gamifikasi lainnya. Hal tersebut dapat terjadi karena kemudahan penerapan strategi lainnya jika dibandingkan dengan naratif, terutama dalam lingkup edukasi dan pendidikan. Penerapan strategi gamifikasi seperti level dan kelompok mungkin lebih mudah terlihat dibandingkan strategi quests atau naratif yang dilihat sebagai kemungkinan yang kurang jelas. Dalam tinjauan pustaka sistematis Pereira et al. (2025), strategi naratif hanya dibahas dalam 2 dari 24 total studi dan merupakan salah satu prevalensi yang terendah dari strategi lain. Oleh karena itu, strategi ini berpotensi untuk dieksplorasi lebih lanjut dalam sistem produktivitas yang ditujukan untuk pelajar.

Selain relevansi gamifikasi naratif dalam sistem pendidikan dan studi yang rendah, aplikasi produktivitas yang menerapkan strategi gamifikasi naratif masih relatif lebih sedikit. Sebagai contoh, aplikasi gamified task manager yang cukup populer, Habitica, menggabungkan sistem level, poin, dan

reward dalam pengelolaan tugas, fokus dalam pengimplementasian gamifikasi seperti RPG (*Role-playing Game*). Aplikasi lainnya yang juga populer adalah Forest yang menggunakan strategi gamifikasi penghargaan (*reward*) seperti koin dan perubahan visualisasi berupa pohon yang bertumbuh, digabungkan dengan konsep pengatur waktu. Meskipun kedua aplikasi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, penerapan gamifikasi dengan aspek pengalaman cerita atau narasi masih lebih jarang ditemukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mencoba mengembangkan prototipe situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif. Situs yang dikembangkan juga menggabungkan fitur-fitur strategi produktivitas dan regulasi diri seperti manajemen tugas dan pengatur waktu dengan aspek naratif sebagai upaya membantu mengurangi prokrastinasi akademik. Dengan pendekatan tersebut, pengguna tidak hanya melakukan perencanaan tugas atau pengaturan waktu, tetapi juga berinteraksi dengan sebuah cerita yang terhubung dengan progres pengerjaan dan penyelesaian tugas.

Pengembangan prototipe ini diharapkan untuk memberikan gambaran awal terkait potensi penerapan gamifikasi naratif dalam pengembangan situs produktivitas sebagai salah satu upaya untuk mengurangi prokrastinasi akademik pada pelajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi mengenai salah satu kemungkinan cara untuk menerapkan strategi gamifikasi cerita naratif atau *quests* dengan fitur-fitur produktivitas seperti pengatur waktu dan manajemen tugas ke dalam sebuah sistem situs produktivitas. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya terkait situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif. Di samping itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan peluang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam perbaikan dan pengevaluasian fitur gamifikasi naratif, pengujian pada kelompok pengguna yang lebih luas, maupun pengawasan efektivitas sistem produktivitas gamifikasi naratif dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Bagaimana cara mengembangkan prototipe situs produktivitas dengan gamifikasi naratif?. Apa potensi fitur dalam prototipe situs produktivitas dapat membantu mengurangi prokrastinasi akademik? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe situs produktivitas dengan gamifikasi naratif serta mengidentifikasi potensi fitur dalam prototipe situs produktivitas dalam membantu mengurangi prokrastinasi akademik. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pelajar

dalam mengelola waktu dan meningkatkan motivasi diri dalam pelaksanaan tugas, memberikan opsi alternatif berbasis situs kepada sekolah atau masyarakat untuk membantu mengurangi prokrastinasi dan penurunan performa pelajar, serta menjadi referensi untuk penelitian berikutnya terkait pengembangan prototipe situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah prototipe situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan uji coba untuk memperoleh tanggapan pengguna terhadap fungsionalitas fitur yang digunakan. Fitur tersebut antara lain, gamifikasi narasi, manajemen tugas, pengatur waktu, dan perubahan visual.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan R&D yang disederhanakan, yaitu:

1. Potensi dan analisis masalah
2. Perancangan sistem
3. Pengembangan prototipe situs
4. Pengujian dalam perangkat
5. Analisis hasil dan evaluasi

Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu potensi dan analisis masalah, perancangan sistem, pengembangan prototipe situs, pengujian dalam perangkat komputer atau laptop, dan analisis hasil dan evaluasi.

Pada tahap potensi dan analisis masalah, peneliti melakukan studi literatur mengenai prokrastinasi akademik, produktivitas, dan gamifikasi. Hasil studi literatur digunakan sebagai dasar dalam menentukan fitur-fitur yang akan diterapkan pada sistem berupa kajian teori.

Tahap berikutnya adalah perancangan sistem. Pada tahap ini dilakukan perancangan UI (*User Interface*) halaman situs, alur penggunaan situs, konsep manajemen tugas dan waktu, serta konsep naratif yang akan diterapkan. Fitur yang dirancang meliputi manajemen tugas, pengatur waktu, gamifikasi naratif, dan perubahan visual berdasarkan progres pengguna.

Setelah proses perancangan sistem, dilakukan pengembangan alur sistem menjadi sebuah prototipe situs produktivitas yang dapat digunakan oleh pengguna. Pembuatan prototipe menggunakan aplikasi Flutterflow, platform visual builder yang membuat aplikasi dan web berbasis Flutter tanpa harus menulis kode dari nol. Pelaksanaan kode dan penerapan alur sistem dibantu dengan penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) berupa Claude dan ChatGPT.

Sesudah penyelesaian pengembangan prototipe situs, dilaksanakan uji coba prototipe. Tester difokuskan pada pelajar SMA untuk menyesuaikan dengan target pengguna situs. Melalui penggunaan kuesioner daring (*Google Form*), tester diminta untuk mengikuti alur sistem dengan tutorial di halaman pertama form, sebelum mencoba fitur-fitur yang tersedia dan memberi tanggapan.

Tahap terakhir adalah analisis hasil uji coba untuk mengidentifikasi fungsionalitas sistem serta potensi fitur dalam membantu pengguna mengelola tugas akademik. Hasil penelitian yang diharapkan berupa prototipe situs produktivitas gamifikasi naratif dengan fitur gabungan antara produktivitas dan gamifikasi, serta mengevaluasinya untuk penelitian dan pengembangan kedepannya.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: Studi literatur dilakukan untuk memperoleh teori dan informasi mengenai prokrastinasi akademik, produktivitas, gamifikasi, dan gamifikasi naratif yang menjadi dasar dalam pengembangan prototipe sistem situs produktivitas. Kuesioner digunakan untuk memperoleh tanggapan tester setelah mencoba prototipe situs yang dikembangkan. Pertanyaan difokuskan pada aspek fungsionalitas fitur, kemudahan penggunaan, tanggapan pengguna mengenai fitur yang diterapkan, serta evaluasi kedepannya terkait masalah dalam prototipe situs produktivitas sekarang.

Teknik Analisa Data

Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik analisis tematik. Data dari kuesioner dikelompokkan berdasarkan empat fitur utama (manajemen tugas, pengatur waktu, gamifikasi naratif, perubahan visual), kemudian dianalisis dengan mengidentifikasi pola respons terhadap aspek fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan potensi fitur. Temuan dikategorikan menjadi tiga kelompok: respons positif, kendala teknis, dan saran pengembangan. Hasil analisis disajikan secara deskriptif dalam narasi

dan tabel untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem serta memberikan rekomendasi pengembangan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Prototipe

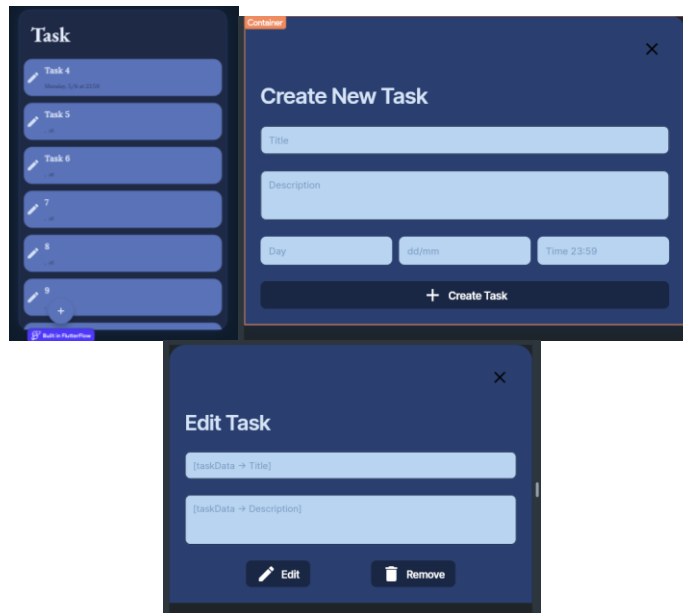
Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototipe situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif yang dirancang untuk membantu pelajar meningkatkan motivasi dan mengelola tugas sebagai upaya mengurangi prokrastinasi akademik. Sistem ini menggabungkan antara fitur produktivitas dengan unsur gamifikasi naratif untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam penggunaan situs.

Dalam penelitian ini, fitur-fitur utama yang dikembangkan meliputi:

1. Manajemen tugas
2. Pengatur waktu
3. Gamifikasi Naratif
4. Perubahan Visual

Manajemen Tugas

Fitur Manajemen tugas merupakan fitur menambahkan, mengubah, dan menghapus tugas, yang nanti akan muncul dalam bagian ‘*Task*’ dalam bentuk *Listview*. Fitur ini berfungsi sebagai sarana utama pengguna dalam mengelola tugas akademik. Pengguna dapat mengklik tombol ‘+’ untuk memunculkan *bottom sheet* (panel di bawah layar) untuk mengisi informasi terkait tugas yang ingin ditambahkan (*Create New Task*), atau mengklik tombol pensil di samping komponen tugas untuk mengedit tugas yang ditulis sebelumnya (*Edit Task*). Semua tugas yang dianggap selesai dapat dilihat dalam bagian *Archive* sebagai pelacak untuk gamifikasi dan bentuk umpan balik bagi pengguna.

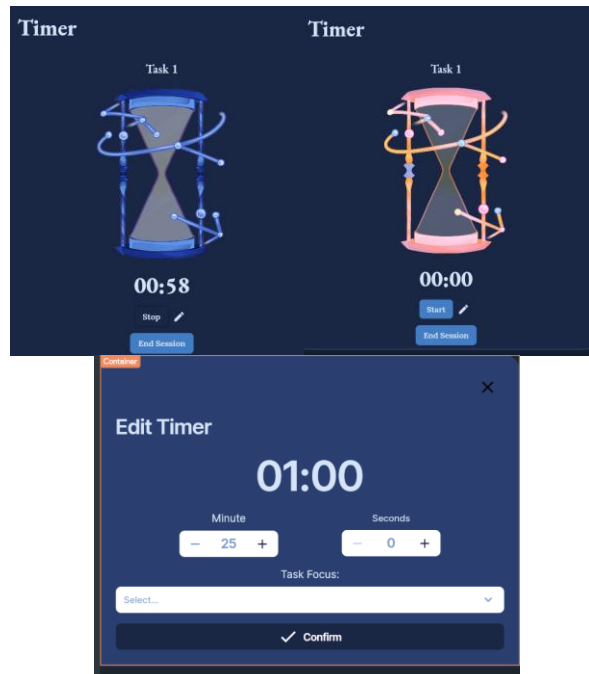


Gambar 1. Tampilan Bagian Tugas (Task)

Sumber: Dokumentasi antarmuka prototipe situs produktivitas yang dikembangkan peneliti (2026)

Pengatur Waktu

Fitur pengatur waktu digunakan untuk membantu pengguna mengatur durasi pengerjaan tugas. Fitur ini juga merupakan satu-satunya cara untuk menandai selesainya sebuah tugas (dalam *Task Focus*) dan pendorong utama progres gamifikasi naratif. Pendekatan ini dipilih supaya pengguna mengalokasikan waktu untuk mengerjakan tugas sebelum melanjutkan progres sistem gamifikasi naratifnya, sehingga progres sistem tidak hanya didasarkan pada checklist manual. Hal ini diharapkan menguatkan keterlibatan pengguna dalam situs produktivitas.

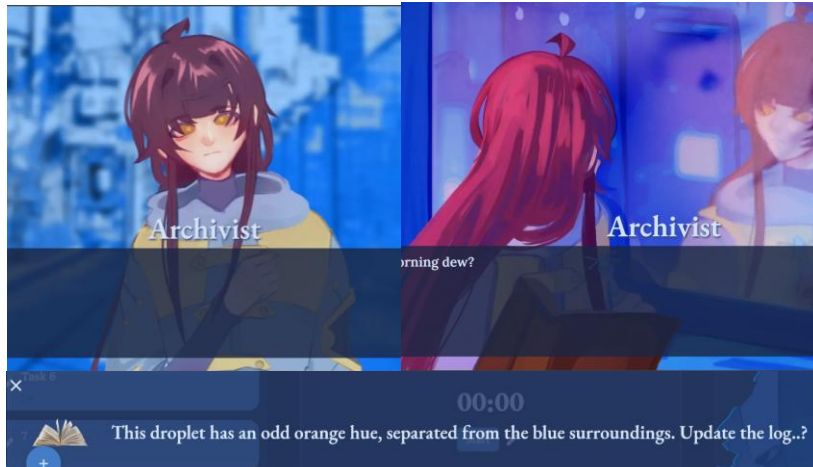


Gambar 2. Tampilan Bagian Pengatur Waktu (*Timer*)

Sumber: Dokumentasi antarmuka prototipe situs produktivitas yang dikembangkan peneliti (2026)

Gamifikasi Naratif

Fitur gamifikasi naratif diterapkan melalui karakter bernama Archivist yang ceritanya dijelaskan melalui episode cerita dan pesan narasi yang berkorelasi dengan narasi utama. Episode cerita dan pesan narasi terbuka dan berlanjut berdasarkan progres yang dilakukan pengguna dalam penyelesaian tugas. Narasi digunakan untuk memberikan konteks dan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam penggunaan sistem. Secara singkat, narasi gamifikasi ini meliputi seorang arsiparis yang mencatat dunia yang terlantar dan terbeku dalam waktu, menyadari adanya kemungkinan untuk menghidupkan dunia tersebut kembali melalui aktivitas pengguna. Episode dan pesan yang sudah dibuka pengguna terlihat dalam bagian *Archive*.



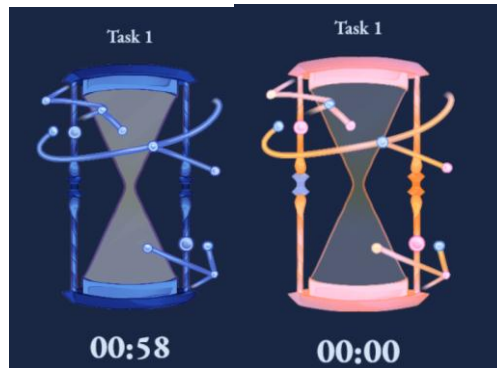
Gambar 3. Tampilan Gamifikasi Naratif

Sumber: Dokumentasi antarmuka prototipe situs produktivitas yang dikembangkan peneliti (2026)

Perubahan Visual

Tampilan situs mengalami perubahan berdasarkan jumlah tugas yang berhasil diselesaikan pengguna. Perubahan ini berfungsi sebagai bentuk umpan balik visual terhadap pengerjaan tugas atau progres pengguna. Dalam situs produktivitas ini, terdapat dua perubahan utama: Perubahan warna jam pasir sesuai pengatur waktu dan perubahan visual halaman berdasarkan total tugas yang diselesaikan.

Perubahan warna jam pasir terjadi secara bertahap melalui penurunan opasitas gambar jam pasir yang biru menjadi warna cerah yang ada dibawahnya sesuai dengan total waktu yang dipilih pengguna. Saat hitungan mundur dimulai, jam pasir berwarna biru. Semakin hitungan mundur tersebut mencapai nol, gambar jam pasir yang cerah semakin terlihat di bawahnya, sebelum akhirnya terlihat sempurna di titik nol. Perubahan ini merepresentasikan progres dalam satu sesi pengerjaan tugas.



Gambar 4. Perubahan Gambar Jam Pasir Sesuai Waktu

Sumber: Dokumentasi antarmuka prototipe situs produktivitas yang dikembangkan peneliti (2026)

Seperti perubahan warna jam pasir, perubahan visual halaman juga secara bertahap. Ada lima tahap yang terjadi dari warna monoton biru menjadi warna jingga. Setiap tiga tugas terselesaikan, melalui fitur pengatur waktu, halaman situs utama berubah kepada tahap berikutnya, dengan perubahan memuncak setelah penyelesaian 15 tugas. Selain warna komponen yang berubah, ilustrasi di bagian Archive juga ikut berubah dalam lima tahap, sesuai dengan warna komponen yang ditampilkan. Perubahan ini menunjukkan progres jangka panjang pengguna dalam sistem.



Gambar 5. Perubahan Visual Halaman Utama Sesuai Total Tugas yang Diselesaikan

Sumber: Dokumentasi antarmuka prototipe situs produktivitas yang dikembangkan peneliti (2026)

Hasil Uji Coba

Uji coba pada penelitian ini dilakukan terhadap 5 tester dalam tingkat SMA menggunakan Google Form dimana mereka diminta untuk mencoba fitur-fitur yang tersedia pada situs produktivitas dan memberikan umpan balik terhadap pengalaman yang dimiliki sebagai pengguna. Sebelum tester memulai, sebuah tutorial diberikan di halaman pertama sebagai pemandu penggunaan situs. Tester menggunakan situs produktivitas dalam perangkat komputer, laptop, atau tablet (lanskap).



Gambar 6. Tutorial yang Diberikan Sebelum Uji Coba dalam Google Form

Sumber: Dokumentasi uji coba yang dikembangkan peneliti (2026)

Setelah penyelesaian kuesioner tersebut, hasil tanggapan dari fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan umpan balik ditunjukkan dalam tabel berikut:

Nomor	Pertanyaan		Hasil Responden			Hasil Utama	
			Iya	Tidak	Mungkin		
1	Penggunaan aplikasi atau situs produktivitas sebelum uji coba		2	3	-	Tidak	
2	Manajemen Tugas	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi atau situs produktivitas (Contoh: Notion, Trello, dll.) sebelumnya?	5	0	-	Iya	
		Apakah kamu dapat menambahkan tugas dengan mudah?	4	1	-	Iya	
		Apakah fitur pengelolaan tugas berjalan sesuai yang kamu harapkan?	3	2	-	Iya	
	Pengatur waktu	Apakah fitur timer dapat digunakan dengan mudah?	4	1	-	Iya	
		Apakah fitur timer membantu kamu memahami durasi pengerjaan tugas?	2	0	3	Mungkin	
	Gamifikasi Naratif	Dengan adanya cerita dalam situs produktivitas, apakah hal tersebut membuat kamu lebih bersemangat atau nyaman dalam pengerjaan tugas?	5	0	-	Iya	
		User Interface	Apakah perubahan tampilan UI sesuai dengan jumlah tugas yang kamu selesaikan?	4	1	-	Iya
			Apakah perubahan tampilan UI ini menarik?	5	0	-	Iya
		Apakah perubahan tampilan UI membuat lebih bersemangat dan nyaman untuk melaksanakan tugas?	5	0	-	Iya	
	3	Kemudahan Penggunaan		Apakah penggunaan situs membingungkan jika tidak ada cara penggunaan di awal form?	3	2	-
Apakah alur penggunaan situs dalam Tutorial di form tidak membingungkan?				3	2	-	Iya

			Manajemen Tugas	Timer	Lainnya	Hasil Utama
4	Feedback	Fitur produktivitas apa yang paling mudah digunakan?	4	1	0	Manajemen Tugas
			Narasi	Perubahan Visual	Keduanya	
		Fitur gamifikasi apa yang paling menarik?	3	1	1	Narasi

Gambar 7. Tabel Hasil Uji Coba

Sumber: Hasil olahan data uji coba oleh peneliti (2026)

Fungsionalitas Sistem

Berdasarkan pengalaman dari pengguna, secara umum seluruh fitur utama dapat digunakan dengan baik oleh tester. Fitur Manajemen tugas, gamifikasi naratif, dan perubahan visual berjalan sesuai fungsi yang

dirancang. Namun, pada fitur pengatur waktu, masih ditemukan beberapa kendala teknis yang memerlukan perbaikan dan evaluasi lebih lanjut.

Respons terhadap Manajemen tugas

Seluruh tester menyatakan bahwa fitur Manajemen tugas mudah digunakan untuk menambahkan dan mengelola tugas. Selain itu, fitur ini juga menjadi fitur produktivitas yang paling mudah dipahami oleh pengguna. Akan tetapi, masih terdapat beberapa tester yang menemukan fitur ini belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Respons terhadap Pengatur Waktu

Mayoritas tester menemukan penggunaan pengatur waktu mudah, akan tetapi, fungsi utama pengatur waktu, yaitu sebagai pengatur durasi tugas, masih belum tentu membantu para tester.

Respons terhadap Gamifikasi Naratif

Seluruh tester memberikan tanggapan positif terhadap unsur naratif yang diterapkan pada sistem. Tester menemukan pesan-pesan naratif yang muncul memiliki potensi untuk membuat proses penyelesaian tugas yang dimiliki terasa lebih bersemangat.

Respons terhadap Perubahan Visual

Mayoritas tester menyatakan perubahan visual sesuai dengan progres tugas yang diselesaikan, menunjukkan masih ada tester yang terkendala terkait perubahannya. Semua tester menanggapi perubahan visual ini menarik dan memiliki potensi untuk menyemangati mereka dalam pengerjaan tugas.

Kendala yang Ditemukan

Meskipun memperoleh respons positif, beberapa tester mengalami kesulitan memahami alur penggunaan situs tanpa bantuan tutorial, dengan tambahan masalah kemudahan penggunaan fitur manajemen tugas dan pengatur waktu.

Selain yang ada melalui pernyataan tetap (iya atau tidak), beberapa tester memiliki pengalaman yang kurang memuaskan melalui pertanyaan isian, dimana:

1. Teks bermunculan lebih telat daripada karakter pada episode cerita Opening
2. Tombol Start Timer dan Edit Timer masih lemot
3. Tombol End Session terlalu ke bawah dalam layar tablet
4. Gambar memuat lama ke dalam situs

Hal tersebut menjadi bahan evaluasi untuk prototipe situs ini dan untuk pengembangan kedepannya.

Tanggapan Terkait Fitur dan Ide untuk Pengembangan Selanjutnya. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, tester memberikan tanggapan beberapa fitur yang diharapkan masuk dalam pengembangan situs, antara lain:

1. Penambahan sound effect dan musik dalam penyelesaian hitung mundur pada pengatur waktu dan dalam episode cerita (gamifikasi naratif)
2. Penggunaan checklist dan pengeditan langsung pada komponen tugas
3. Perubahan font untuk main page
4. Penambahan tutorial setelah opening

Tambahan fitur ini menjadi pertimbangan pengembangan selanjutnya untuk meningkatkan fleksibilitas dalam sistem situs produktivitas.

Pembahasan

Hasil uji coba menunjukkan bahwa fitur Manajemen tugas memiliki potensi dalam membantu pengguna untuk dapat mengelola tugas akademik secara lebih terstruktur. Temuan ini sejalan dengan konsep manajemen tugas yang menekankan pentingnya pengorganisasian tugas dalam meningkatkan produktivitas. Gamifikasi naratif yang diterapkan melalui karakter Archivist juga memperoleh respons positif dari pengguna. Narasi berupa cerita dan konteks pesan memberikan suasana tambahan terhadap tugas yang dilakukan sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna selama penggunaan situs, menyemangati dan membuat lebih nyaman. Selain itu, perubahan visual berdasarkan progres tugas memberikan feedback visual yang mendorong pengguna untuk menyelesaikan tugas. Temuan ini menunjukkan bahwa elemen visual dapat berperan sebagai bentuk motivasi tambahan dalam penggunaan situs produktivitas.

Namun demikian, dari hasil uji coba tersebut juga menunjukkan bahwa sistem masih memerlukan peningkatan dari sisi kemudahan penggunaan. Beberapa tester mengalami kebingungan saat pertama kali menggunakan situs, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut berupa tutorial dan kemudahan melalui User Interface. Selain itu, masalah terkait sistem dalam situs juga masih memiliki beberapa masalah, baik dalam perangkat spesifik atau sistem situs secara keseluruhan. Evaluasi dalam pengembangan lebih lanjut diharapkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan memperbaiki situs dengan tambahan fitur-fitur lainnya.

KESIMPULAN

Sebagai hasil penelitian ini telah dikembangkan sebuah prototipe situs produktivitas berbasis gamifikasi naratif yang terdiri atas fitur Manajemen tugas, pengatur waktu, gamifikasi naratif, dan perubahan visual berdasarkan progres pengguna.

Berdasarkan hasil uji coba dari pengguna diperoleh bahwa, fitur Manajemen tugas, gamifikasi naratif, dan perubahan antarmuka menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterlibatan pengguna serta membantu pengelolaan tugas akademik. Namun, beberapa aspek seperti fitur pengatur waktu dan kemudahan penggunaan masih memerlukan pengembangan dan perbaikan sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut.

REFERENSI

- AIS Electronic Library (AISEL). (2024). *Proceedings: A Theoretical Framework for Personal Task Management*.
- Alaya, M. B., Ouali, U., Youssef, S. B., Aissa, A., & Nacef, F. (2021). Academic procrastination in university students: Associated factors and impact on academic performance. *European Psychiatry*, 64(S1), S759–S760. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2021.2013>
- Apa yang dimaksud dengan Manajemen Tugas? - Definisi - Manfaat | Zoho Projects. (n.d.). Zoho. <https://www.zoho.com/id/projects/task-management.html>
- Bachtiar, M. A., & Anshori, M. I. (2024). Productivity and psychology well. *Jurnal Mutiara Ilmu Akuntansi*, 2(3), 50–59. <https://doi.org/10.55606/jumia.v2i3.3118>
- Bergan, P. (2024). *A Theoretical Framework for Personal Task Management*.
- Buckley, J., DeWille, T., Exton, C., Exton, G., & Murray, L. (2018). A Gamification–Motivation design framework for educational software developers. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(1), 101–127. <https://doi.org/10.1177/0047239518783153>
- Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. (n.d.). ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification
- Ghani, H. N., & Surawan, S. (2025). Upaya Regulasi Diri Dalam Mengurangi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa : Studi Kasus Dalam Penyelesaian Tugas. *Jurnal Konseling Dan Psikologi Indonesia*, 1(3), 201–216. <https://doi.org/10.58472/jkpi.v1i3.91>

- Hariyanto, I. (n.d.). Effective strategies to overcome Procrastination. <https://lib.ub.ac.id/en/featured/strategi-efektif-mengatasi-prokrastinasi/>
<https://bis-pwt.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-gamifikasi-panduan-mendalam-untuk-memahami-gamifikasi/>
- IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA(STUDI DESKRIPTIF PADA SISWA KELASVIII SMP NEGERI 22 KOTA JAMBI) - Repository UNJA. (n.d.). <https://repository.unja.ac.id/61401/>
- Investigating Gamification to Reduce Procrastination - Systematic Literature review. (n.d.). ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/391118962_Investigating_Gamification_to_Reduce_Procrastination_-_Systematic_Literature_Review
- Ishfaq, M., & Aman, Q. (2025). Does Time Management enhances Productivity? *Digital Management Sciences Journal*, 2(5), 1–11. <https://doi.org/10.62854/dmsj.v2i5.48>
- Kanojia, S. (2026, February 20). What is task management? Definition, benefits and examples | Plane Blog. Plane. <https://plane.so/blog/what-is-task-management-definition-benefits-and-examples>
- Kirchner-Krath, J., Schmidt-Kraepelin, M., Schöbel, S., Ullrich, M., Sunyaev, A., & Von Korflesch, H. F. O. (2024). Outplay Your Weaker Self: A Mixed-Methods Study on Gamification to Overcome Procrastination in Academia. *Outplay Your Weaker Self: A Mixed-Methods Study on Gamification to Overcome Procrastination in Academia*, 1–19. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642048>
- Putri, D. C., & Puspitaningrum, N. S. E. (2026). Penerapan Eisenhower Matrix untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Kerja pada Peserta Magang di Divisi Human Capital PT X. *Jurnal Psikologi*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.47134/pjp.v3i1.5351>
- Salsabila, J., & Firman, F. (2023). Hubungan Efikasi Diri dengan Prokrastinasi Akademik Siswa di Era New Normal di SMAN 2 Painan . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17788–17796. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9184>
- Selma, S. K. D., & Neviyarni, N. (2025). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA SMA SERTA IMPLIKASINYA DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING. [publish.ojs-indonesia.com. https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i9.3401](https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i9.3401)
- Setiyowati, A. J., Triyono, T., Rachmawati, I., & Hidayati, N. (2020). Academic procrastination of high school students in East Java. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v9i1.17907>

- Sousa, S. J. A. D., Mendes-Filho, L., & Marques Júnior, S. (2026). The experience of gamification on the repatronising intention among visitors participating in an innovation event. *International Journal of Event and Festival Management*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/IJEFM-09-2025-0148>
- The (New) roles of Prototypes during the Co-Development of Digital Product service Systems. (n.d.). *International Journal of Dsign*. <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/3473/893>
- View of Faktor-faktor yang mempengaruhi Produktivitas Belajar Pada Siswa/i di SMAN 1 Syiah Utama Kabupaten Bener Meriah. (n.d.). <https://journal.unpacti.ac.id/index.php/JPP/article/view/1668/967>
- View of Teknik Pomodoro untuk Mengatasi Prokrastinasi Akademik di Kalangan Mahasiswa. (n.d.). <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/PINUSS/article/view/2336/2062>