

ABSTRAK

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE STUDIVITY* UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS PELAJAR

Masalah utama pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu dan kualitas, yang berdampak pada produktivitas dan daya saing bangsa. Penelitian ini mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan menurunnya produktivitas pelajar dan mahasiswa, seperti rasa malas, suasana yang tidak mendukung, selalu menunda pekerjaan atau biasa disebut *procastinating*, *multitasking*, dan kurangnya manajemen waktu yang baik. Saat ini, belum ada *tools* yang benar-benar efektif untuk meningkatkan produktivitas mereka. Penelitian bertujuan untuk merancang UI/UX pada aplikasi mobile dengan metode gamifikasi untuk meningkatkan produktivitas pelajar dan mahasiswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka dengan berbagai narasumber, yaitu Ahli *User Interface* dan *User Experience*, Ahli Produktivitas, Guru, Dosen dan Calon *User* (Pelajar dan Mahasiswa). Pendekatan *design thinking* digunakan untuk menganalisis data dan merancang fitur aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Aplikasi ini akan mencakup fitur *to-do list*, *reminder*, *note-taking*, dan *focus mode*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelajar dan mahasiswa dalam meningkatkan produktivitas mereka sehingga mutu pendidikan di Indonesia juga dapat meningkat.

Kata Kunci: Produktivitas, Aplikasi *Mobile*, Gamifikasi, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*