

Konselink: Aplikasi Manajemen Tugas, Motivasi, dan Konseling

***Alfian Eka Putra**

Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
alfianekaputra132@gmail.com

Satriadi Aziz

Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
satriadiazis7@gmail.com

Muh. Rayyen Tri Anggara

Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
rayyenanggara@gmail.com

ARTICLE INFO

Received : 25 Sep 2025
Accepted : 22 Nov 2025
Published : 03 Dec 2025

ABSTRACT

The integration of technology into education and counseling has become essential in improving the quality of support services for students. This study aims to develop Konselink, a digital application that combines task management, motivational content, and counseling features as a holistic solution to address students' productivity and mental well-being needs. The development method follows the Software Development Life Cycle (SDLC) using the spiral model approach, emphasizing risk evaluation and iterative progress across stages. The development process includes planning features based on literature review, risk analysis, technical engineering, and limited user evaluation. The result is an application with five main features: a login/register page for user authentication, a task list for managing assignments, an inspiration page displaying motivational videos linked to YouTube, a counseling feature integrated with WhatsApp, and a profile page for account settings. Initial evaluation indicates that Konselink helps users manage their time efficiently, gain emotional encouragement, and access counseling services practically. In conclusion, Konselink provides an innovative approach to supporting academic success and student mental health through accessible and relevant digital technology integration.

Keywords : Task Management, Digital Counseling, Motivational Content, Spiral SDLC Model, Student Well-Being

ABSTRAK

Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan dan konseling menjadi krusial untuk meningkatkan kualitas layanan dukungan terhadap siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Konselink, sebuah aplikasi digital yang menggabungkan manajemen tugas, motivasi, dan konsultasi sebagai solusi holistik terhadap kebutuhan produktivitas dan kesejahteraan mental siswa. Metode pengembangan menggunakan model Software Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan spiral, yang menekankan evaluasi risiko dan iterasi dalam setiap tahap. Proses pengembangan mencakup perencanaan fitur berdasarkan studi literatur, analisis risiko penggunaan, rekayasa teknis aplikasi, dan evaluasi terbatas pada pengguna. Hasilnya adalah aplikasi dengan lima fitur utama: halaman log-in/register untuk otentikasi, task list untuk pengelolaan tugas, halaman inspirasi yang menampilkan video motivasi terhubung ke YouTube, fitur konsultasi yang terintegrasi dengan WhatsApp, serta halaman profil untuk pengaturan akun. Evaluasi awal menunjukkan bahwa Konselink mampu membantu pengguna dalam mengelola waktu secara efisien, memperoleh dorongan emosional, dan mengakses layanan konseling secara praktis. Kesimpulannya, Konselink menawarkan pendekatan inovatif dalam mendukung keberhasilan akademik dan kesehatan mental siswa melalui integrasi teknologi digital yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Keywords : Manajemen Tugas, Konseling Digital, Konten Motivasi, Model SDLC Spiral, Kesejahteraan Siswa

This is an open access article under the CC BY-SA license



I. PENDAHULUAN

Integrasi teknologi ke dalam pendidikan dan konseling kini menjadi fokus utama dalam meningkatkan akses dan fleksibilitas layanan dukungan bagi siswa [1]. Perkembangan pesat alat digital dan platform daring menuntut pemahaman mendalam tentang dampaknya terhadap kesejahteraan dan performa akademik siswa [2].

Teknologi terbukti dapat memperluas jangkauan layanan konseling, memudahkan siswa mengakses bantuan, serta membantu mereka mengelola stres dan kecemasan akademik [1] [3]. Namun, efektivitas layanan digital sangat bergantung pada kualitas hubungan interpersonal antara konselor dan siswa, yang masih lebih kuat pada konseling tatap muka [1].

Manajemen tugas berbasis aplikasi digital, seperti fitur task list, telah terbukti meningkatkan produktivitas, mengurangi stres, dan membantu siswa menyelesaikan kewajiban akademik tepat waktu [4] [5]. Selain itu, akses ke konten motivasi dan layanan konseling digital berperan penting dalam menjaga semangat dan kesehatan mental siswa [6] [7].

Aplikasi yang mengintegrasikan fitur produktivitas, motivasi, dan konseling, seperti Konselink, menawarkan solusi holistik yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini [8]. Penggunaan aplikasi mobile dan platform e-learning juga meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar [9] [10].

Layanan kesehatan mental berbasis digital semakin penting sebagai respons terhadap meningkatnya gangguan psikologis di kalangan remaja dan mahasiswa [11]. Namun, tantangan seperti literasi digital, privasi data, dan desain antarmuka yang ramah pengguna masih menjadi hambatan utama [12] [13]. Penelitian menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi sangat dipengaruhi oleh pelatihan, dukungan institusi, dan keterlibatan konselor profesional [14] [15].

II. METODE

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data menggunakan metode studi literatur dengan menggunakan data dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian sebelumnya. Tujuannya untuk memberikan

landasan teori dan memahami konteks penelitian yang akan dilakukan.

2. Metode pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (Software Development Life Cycle) dengan pendekatan model spiral. Model spiral dipilih karena sifatnya yang fleksibel memungkinkan proses pengembangan yang dilakukan secara bertahap dan berulang dengan evaluasi berkala serta identifikasi risiko disetiap siklusnya.

Fokus tujuan dari model spiral adalah menggunakan kemudahan dan menghindari hambatan yang ada pada model lain dengan mengarahkan manajemen ke penekanan terhadap evaluasi resiko dan resolusi.

Adapun tahapan yang terdapat dalam model spiral adalah:

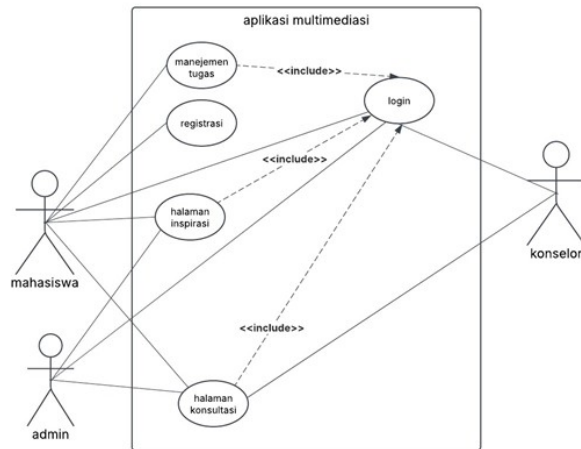
1. Perencanaan (Planning): Menetapkan tujuan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta merencanakan fitur-fitur utama aplikasi. Pada tahap ini, studi literatur juga dilakukan untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan yang relevan dalam konteks pendidikan dan konseling digital.
2. Analisis Risiko (Risk Analysis): Melakukan identifikasi dan analisis risiko yang mungkin muncul selama pengembangan, termasuk risiko teknis, fungsional, serta hambatan dalam penggunaan aplikasi oleh target pengguna.
3. Rekayasa (Engineering): Pengembangan dan implementasi fitur aplikasi, seperti pembuatan task list, integrasi video motivasi, serta penyediaan kanal konsultasi melalui WhatsApp. Fase ini mencakup coding dan desain antarmuka pengguna.
4. Evaluasi (Evaluation): Pengujian aplikasi secara terbatas dengan pengguna, serta pengumpulan masukan untuk dilakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Evaluasi juga mencakup analisis terhadap efektivitas aplikasi dalam memenuhi tujuan yang ditetapkan pada tahap perencanaan.

Proses dalam model spiral bersifat dinamis, yang memungkinkan untuk kembali ke tahap sebelumnya apabila ditemukan masalah atau dibutuhkan penyesuaian. Dengan pendekatan ini, pengembangan aplikasi Konselink dapat dilakukan secara adaptif dan berkesinambungan.

3. Analisis Perancangan Sistem

a. Use case diagram

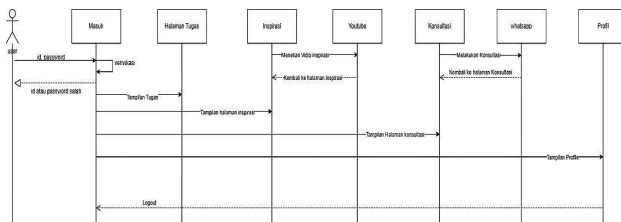
Use case diagram adalah gambaran atau representasi visual dari interaksi antara pengguna dan sistem yang dikembangkan. Diagram ini digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh sistem serta siapa saja yang berinteraksi dengan fungsi-fungsi tersebut.



Gambar 2.1 Use Case Diagram

b. Sequence diagram

Sequence diagram adalah representasi grafis dari urutan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan waktu. Diagram ini menggambarkan bagaimana alur komunikasi terjadi antara pengguna dan sistem saat menjalankan suatu proses atau fitur tertentu, mulai dari aksi pengguna hingga respon sistem.

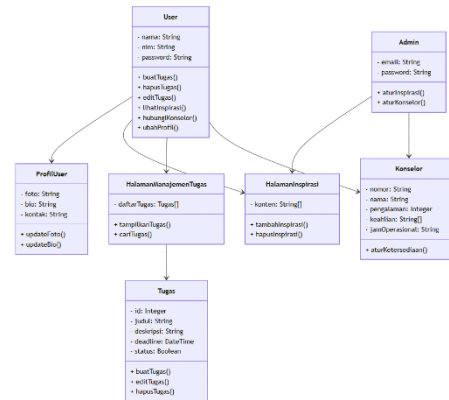


Gambar 2.2 Sequence diagram

c. Class diagram

Class diagram adalah representasi visual dari struktur kelas-kelas dalam sistem, termasuk atribut (data) dan metode (fungsi) yang dimiliki oleh masing-masing kelas serta hubungan antar kelas tersebut. Diagram ini digunakan untuk memodelkan struktur logis dari sistem

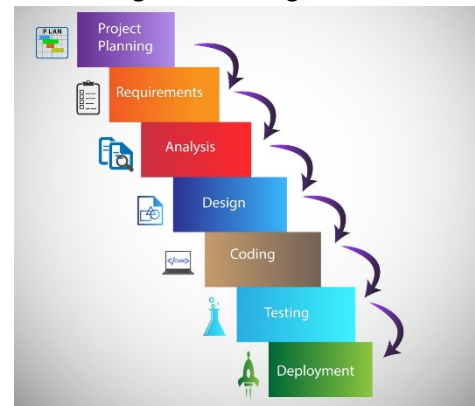
berbasis objek, sehingga dapat membantu dalam perancangan kode program.



Gambar 2.3 Class Diagram

d. Waterfall

Waterfall Model, yaitu salah satu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linier dan sekuensial. Model ini disebut "waterfall" (air terjun) karena setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, mirip seperti aliran air terjun dari satu tingkatan ke tingkatan di bawahnya.



Gambar 2.4 Model Waterfall

III.RESULT AND DISCUSSION

Tampilan Antarmuka

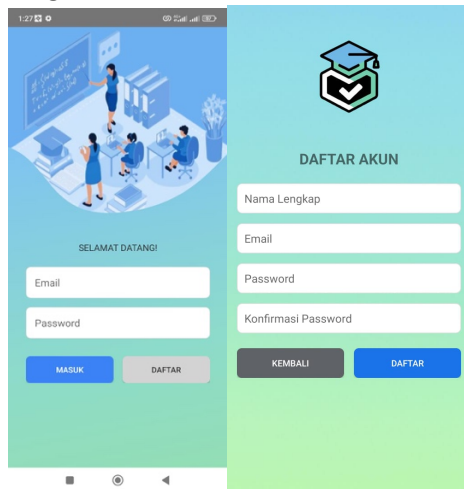
Berikut ini desain dari aplikasi yang kami kembangkan sebagai berikut:

Halaman Log-in dan Register

Halaman ini berfungsi sebagai gerbang masuk utama bagi pengguna untuk mengakses sistem. Pada halaman log-in, pengguna diminta untuk memasukkan username dan password yang telah terdaftar. Sistem kemudian akan melakukan verifikasi data untuk

memastikan keaslian identitas pengguna. Jika informasi yang dimasukkan valid, pengguna akan diarahkan menuju halaman utama sistem sesuai dengan hak aksesnya.

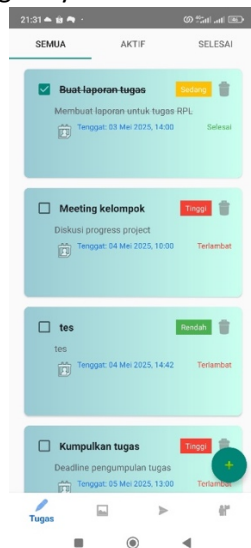
Lalu, fitur Register tempat untuk user untuk membuat akun yang terdiri dari "Email, Password, dan Password confirmation" jika user telah memasukkan id dan pass yang valid maka kredensial tersebut akan tersimpan di firebase yang membuat user bisa login. Jika user asal menginput password seperti password kurang dari 6 angka maka akan ada notif "Password harus 6 angka atau lebih"



Gambar 3.1 Halaman Login dan Daftar

- Halaman Tugas

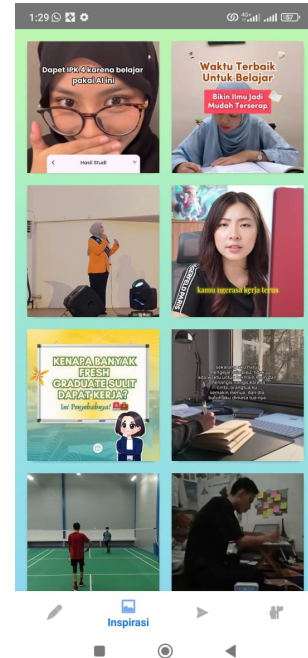
Halaman Tugas memiliki fungsi untuk membuat list tugas serta bisa mengatur tingkat kesulitannya tergantung user masing-masing, lalu ada juga fitur untuk mengatur tenggat tugasnya.



Gambar 3.2 Halaman Tugas

- Inspirasi

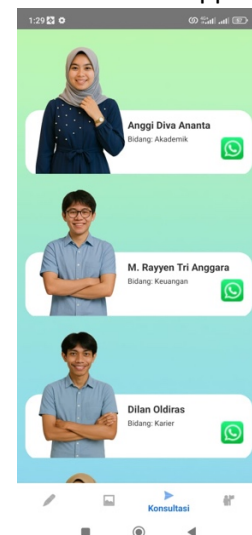
Fitur ini menyajikan Vidio inspirasi untuk user ketika vidio pada halaman inspirasi di tekan user akan di arahkan ke Youtube dan akan menampilkan Vidio sesuai dengan yang ada di tampilan Inspirasi.



Gambar 3.3 Halaman Inspirasi

- Konsultasi

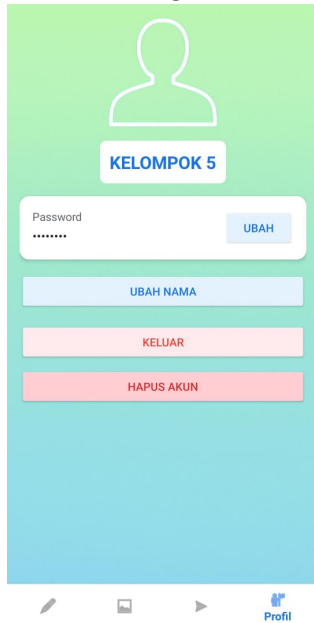
Fitur yang memungkinkan user untuk melakukan konsultasi dengan orang yang telah terpilih. User cukup menekan tombol "Hubungu VIA Whatsapp" maka user akan di arahkan ke whatsapp



Gambar 3.3 Halaman Konsultasi

- Profile

Halaman ini disini berfungsi untuk mengganti email dan password, serta logout.



Gambar 3.4 Halaman profil

b. Hasil pengujian Blackbox

Pengujian dilakukan pada setiap fitur utama dengan memasukkan input tertentu dan memverifikasi apakah output atau hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah detail pengujiannya:

Tabel 3.1 Hasil pengujian Halaman register

Test Case	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
Daftar tanpa format email	Username: "user123", Password: "password12345"	Sistem menampilkan pesan error: "Email tidak valid"	Valid
Daftar dengan email valid	Email: "user@example.com", Password: "pass12345"	Sistem menampilkan pesan: Pendaftar berhasil	Valid
Daftar dengan password < 10 karakter	Email: "user@example.com", Password: "pass123"	Sistem menampilkan pesan error: "Password harus lebih dari 10 karakter"	valid

Daftar dengan password ≥ 10 karakter	Email: "user@example.com", Password: "password12345"	Sistem menampilkan pesan: "Pendaftaran berhasil"	Valid
--------------------------------------	--	--	-------

Tabel 3.2 Hasil pengujian Halaman login

Test Case	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
Login dengan email tidak terdaftar	Email: "notregistered@example.com", Password: "password12345"	Sistem menampilkan pesan error: "Email tidak terdaftar"	Valid
Login dengan email terdaftar, password salah	Email: "user@example.com", Password: "wrongpass"	Sistem menampilkan pesan error: "Password salah"	Valid
Login dengan email dan password benar	Email: "user@example.com", Password: "password12345"	Sistem mengarahkan ke halaman utama	valid

Tabel 3.3 Hasil pengujian Halaman tugas

Test Case	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
Menambah tugas tanpa judul	Deskripsi: "Tugas penting", Tanggal: "2025-05-15", Label: "Sulit"	Sistem menampilkan pesan error: "Judul wajib diisi"	Valid
Menambah tugas dengan data lengkap email valid	Judul: "Belajar Python", Deskripsi: "Materi dasar Python", Tanggal: "2025-05-15", Label: "Mudah"	Sistem menampilkan pesan: "Tugas berhasil ditambahkan"	Valid

Menyimpan tugas tanpa tenggal	Judul: "Belajar Java", Deskripsi: "Materi OOP", Label: "Sedang"	Sistem menampilkan pesan error: "Tenggat wajib diisi"	valid
Mengedit judul tugas	Ubah judul dari "Belajar Python" menjadi "Belajar Advanced Python"	Sistem menampilkan pesan: "Tugas berhasil diperbarui"	Valid
Mengedit deskripsi tugas	Ubah deskripsi menjadi "Materi Python lanjutan"	Sistem menampilkan pesan: "Tugas berhasil diperbarui"	Valid
Mengedit tenggat tugas	Ubah tenggat menjadi "2025-05-20"	Sistem menampilkan pesan: "Tugas berhasil diperbarui"	Valid
Mengedit label tingkat kesulitan	Ubah label dari "Mudah" menjadi "Sulit"	Sistem menampilkan pesan: "Tugas berhasil diperbarui"	Valid
Menghapus tugas	Pilih tugas "Belajar Python" dan tekan tombol hapus	Sistem menampilkan pesan: "Tugas berhasil dihapus"	Valid

Tabel 3.4 Hasil pengujian Halaman inspirasi

Test Case	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
Menampil kan konten inspirasi	Buka halaman inspirasi	Sistem menampilkan daftar konten motivasi (misalnya, kutipan atau artikel pendek)	Valid
Menekan konten untuk ke sumber	Klik pada kutipan "Never give up!"	Sistem mengarahkan ke sumber link eksternal	Valid

Tabel 3.5 Hasil pengujian Halaman konsultasi

Test Case	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
Menampilkan daftar profil konselor	Buka halaman konsultasi	Sistem menampilkan daftar profil konselor (nama, foto, spesialisasi)	Valid
Menggulir halaman	Scroll ke bawah pada halaman konsultasi	Sistem menampilkan lebih banyak profil konselor	Valid
Klik ikon WhatsApp	Klik ikon WhatsApp pada profil konselor	Sistem membuka aplikasi WhatsApp dengan nomor konselor	Valid

Tabel 3.6 Hasil pengujian profil

Test Case	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
Menampilkan data pengguna	Buka halaman profil	Sistem menampilkan data pengguna (nama, email)	Valid
Mengubah nama	Ubah nama dari "User123" menjadi "JohnDoe"	Sistem menampilkan pesan: "Nama berhasil diubah"	Valid
Mengubah password	Password lama: "password12345", Password baru: "newpass12345"	Sistem menampilkan pesan: "Password berhasil diubah"	Valid
Logout akun	Klik tombol logout	Sistem mengarahkan ke halaman login	Valid
Menghapus akun	Klik tombol hapus akun, konfirmasi "Ya"	Sistem menampilkan pesan: "Akun berhasil dihapus"	Valid
Menghapus akun tanpa konfirmasi	Klik tombol hapus akun, konfirmasi "Tidak"	Sistem kembali ke halaman profil	Valid

IV.

V.CONCLUTION

Aplikasi Konselink berhasil dikembangkan sebagai solusi digital yang mengintegrasikan manajemen tugas, motivasi, dan layanan konseling. Aplikasi ini mampu meningkatkan produktivitas, mendukung kesehatan mental, serta memberikan akses mudah terhadap bantuan profesional bagi pengguna, khususnya di lingkungan pendidikan.

REFERENCES

- [1] Hidayat, A., & Usanto, U. Investigating the impact of digital counseling platforms on high school students' well-being for enhancing emotional resilience and academic performance. *Edelweiss Applied Science and Technology*. 2024 <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.2143>
- [2] Ibrahim, R., Marar, Y., Salman, M., Jihad, S., Hamza, M., Abouelnasr, A., Abdelaliem, S., Alahmedi, S., & Hendy, A. Impact of multiple educational technologies on well-being: the mediating role of digital cognitive load. *BMC Nursing*. 2025; 24. <https://doi.org/10.1186/s12912-025-03655-z>
- [3] Shahzad, M., Xu, S., Liu, H., & Zahid, H. Generative Artificial Intelligence (ChatGPT - 4) and Social Media Impact on Academic Performance and Psychological Well - Being in China's Higher Education. *European Journal of Education*. 2024 <https://doi.org/10.1111/ejed.12835>
- [4] Subbarao, A., Khan, N., Siddika, A., Fathullah, M., Sanwani, M., Adam, F., Ferezagia, D., & Altamira, M. Digital Transformation in Higher Education: Enhancing Support Services Through Mobile Apps. *HighTech and Innovation Journal*. 2025 <https://doi.org/10.28991/hij-2025-06-02-015>
- [5] Shahzad, M., Xu, S., Lim, W., Yang, X., & Khan, Q. Artificial intelligence and social media on academic performance and mental well-being: Student perceptions of positive impact in the age of smart learning. *Heliyon*. 2024; 10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29523>
- [6] Phan, T., & Dang, V. Impact of Information Technology in Educational Counseling for High School Students. *International Journal of Education, Teaching, and Social Sciences*. 2025 <https://doi.org/10.47747/ijets.v5i2.2628>
- [7] Lattie, E., Adkins, P., Winkquist, N., Stiles-Shields, C., Wafford, P., & Mst, M. Digital Mental Health Interventions for Depression, Anxiety, and Enhancement of Psychological Well-Being Among College Students: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*. 2018; 21. <https://doi.org/10.2196/12869>
- [8] Puri, C., Yulianti, D., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. Technology Integration in Counseling Services: Development of E-Counseling as a Strategy for Handling Psychological Problems of Junior High School Students. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2025 <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v15i1.43703>
- [9] Zhang, X., Abbas, J., Shahzad, M., Shankar, A., Ercişli, S., & Dobhal, D. Association between social media use and students' academic performance through family bonding and collective learning: The moderating role of mental well-being. *Education and Information Technologies*. 2024 <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12407-y>
- [10] Su, S., Hung, C., Chen, L., & Yuan, S. Development of an AI-Based System to Enhance School Counseling Models for Asian Elementary Students With Emotional Disorders. *IEEE Access*. 2024; 12. <https://doi.org/10.1109/access.2024.3483456>
- [11] Kumari, S. Impact of Technology on Student Learning Outcomes: Examining Digital Tools, Online Platforms, and AI in Modern Education. *International Journal For Multidisciplinary Research*. 2025 <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i01.29499>
- [12] Abuhassna, H., Al-Rahmi, W., Yahya, N., Zakaria, M., Kosnin, A., & Darwish, M. Development of a new model on utilizing online learning platforms to improve students' academic achievements and satisfaction. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2020; 17. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00216-z>
- [13] Muhammad, R. The Effectiveness of Technology to Improve Educational Counseling Services: A Systematic Literature Review. *Journal of Teaching and Learning*. 2024 <https://doi.org/10.22329/jtl.v18i2.8709>
- [14] Song, C., Xia, Y., Zhang, Z., & Liu, R. Harnessing digital strategies to manage emotional health among students of Gen Z. *Metaverse*. 2024 <https://doi.org/10.54517/m.v5i1.2707>

- [15] Nasution, A., Firman, F., Neviyarni, N., & Amat, M.
Integration of Information Technology in Guidance
and Counseling Management in Schools: Challenges
and Implementation Strategies. Al-Ihath: Jurnal

Bimbingan dan Konseling Islam. 2025
<https://doi.org/10.53915/jbki.v5i1.576>