Jurnal Minfo Polgan (JMP)
Volume 15, Nomor 3, September-Desember 2026
DOI : https://doi.org/10.33395/jmp.v15i3.16858
e-ISSN : 2797-3298
p-ISSN : 2089-9424

Implementasi Prinsip *Atomic Habits* dan Algoritma *Random Forest* pada Aplikasi *Habit Tracker*

[1]Windi Yulinda, [2] Iwan Setiawan, [3]Nur Aini Hutagalung
[1,2*,3]Informatika/Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih, Prabumulih, Indonesia
*Korespondensi: iwanhen2@gmail.com

Submit : 18 Sept 2026 | **Diterima** : 19 Okt 2026 | **Terbit** : 28 Okt 2026

ABSTRACT

Students often face challenges in developing and maintaining positive habits consistently, highlighting the need for tools that support habit monitoring and evaluation. This study aims to develop an Android-based Habit Tracker application that integrates the principles of Atomic Habits with the Random Forest algorithm, which is part of Machine Learning. The application was developed using the Agile methodology through the stages of planning, design, implementation, testing, and evaluation. The principles of Atomic Habits were implemented through notification features (cue), user interface design (craving), habit progress tracking (response), and a points and Diamond Badge system (reward). Meanwhile, the Random Forest algorithm was employed to analyze user activity data and predict habit consistency levels based on targets, progress, achievements, streaks, and habit duration. The results indicate that the application can assist users in recording, monitoring, and evaluating their habits in a more structured manner. Furthermore, the Random Forest-based prediction feature provides information regarding users' habit consistency levels, which may increase awareness and support the sustainable development of positive habits.

Keywords: *Agile, Atomic Habits, Habit Tracker, Positive Habits, Machine Learning, Random Forest*

ABSTRAK

Mahasiswa sering menghadapi tantangan dalam membangun dan menjaga kebiasaan positif secara konsisten, sehingga diperlukan media yang mendukung proses pemantauan dan evaluasi kebiasaan tersebut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah aplikasi *Habit Tracker* berbasis Android yang mengintegrasikan prinsip *Atomic Habits* serta algoritma *Random Forest* yang merupakan bagian dari *Machine Learning*. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Agile* melalui tahap perencanaan, perancangan, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Prinsip *Atomic Habits* diterapkan pada fitur notifikasi (*cue*), antarmuka pengguna (*craving*), pencatatan progres kebiasaan (*response*), serta sistem poin dan Diamond Badge (*reward*). Sementara, algoritma *Random Forest* digunakan untuk menganalisis data aktivitas p,engguna dan memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan berdasarkan target, progres, pencapaian, streak, dan durasi kebiasaan. Hasilnya menunjukkan aplikasi ini mampu membantu pengguna mencatat, memantau, dan mengevaluasi kebiasaan secara lebih terstruktur. Selain itu, fitur prediksi berbasis *Random Forest* memberikan informasi tentang tingkat konsistensi pengguna, yang dapat meningkatkan kesadaran dalam membangun kebiasaan positif secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Agile*, *Atomic Habits*, *Habit Tracker*, Kebiasaan Positif, *Machine Learning*, *Random Forest*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai inovasi yang mendukung aktivitas manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah aplikasi berbasis Android yang mampu memberikan layanan secara fleksibel dan mudah diakses melalui *smartphone*. Menurut (Annisa et al., 2022)penggunaan Android menjadi pertimbangan dalam mengimplementasikan aplikasi karena banyaknya masyarakat menggunakan perangkat tersebut disebabkan penggunaannya yang mudah dioperasikan. Selain sebagai media komunikasi dan hiburan, teknologi juga berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu pengguna membangun kebiasaan positif melalui

@2026 The Author Published By Politeknik Ganesha Medan
This is an open access article under the CC BY licence (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properlycited.

pencatatan aktivitas, pemantauan perkembangan, serta evaluasi secara berkelanjutan. Di sisi lain, perkembangan *Artificial Intelligence* (AI), khususnya *Machine Learning*, memungkinkan aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai media pencatatan, tetapi juga mampu menganalisis data pengguna dan menghasilkan prediksi berdasarkan pola aktivitas yang terbentuk.

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok pengguna *smartphone* yang paling aktif. Namun, berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Prabumulih, sebagian besar responden masih mengalami kesulitan dalam menjaga konsistensi kebiasaan belajar dan aktivitas harian. Responden juga menyatakan belum memiliki media yang mampu membantu mencatat kebiasaan, memberikan pengingat, memantau perkembangan aktivitas, serta mengevaluasi kebiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada kurangnya akses terhadap teknologi, melainkan belum tersedianya aplikasi yang secara khusus mendukung pembentukan kebiasaan positif secara terarah.

Salah satu konsep yang dapat diterapkan untuk membangun kebiasaan positif adalah *Atomic Habits* yang diperkenalkan oleh James Clear. Konsep ini menjelaskan bahwa perubahan besar dapat dicapai melalui kebiasaan-kebiasaan kecil yang dilakukan secara konsisten dengan menerapkan empat prinsip utama, yaitu *cue*, *craving*, *response*, dan *reward* (Clear, 2018).

Sementara itu, algoritma *Random Forest* merupakan salah satu metode *ensemble learning* yang menggabungkan sejumlah *decision tree* untuk menghasilkan prediksi yang lebih stabil dan akurat sehingga banyak digunakan pada berbagai permasalahan klasifikasi (Asrul, 2025).

Penelitian mengenai *Atomic Habits*, *Random Forest*, maupun aplikasi pembentukan kebiasaan telah banyak dilakukan. Ringkasan beberapa penelitian terdahulu ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
(Aulia & Robiansyah, 2023)	Penerapan *Atomic Habits* efektif dalam membentuk karakter melalui kebiasaan kecil yang dilakukan secara konsisten.	Penelitian ini mengimplementasikan prinsip *Atomic Habits* ke dalam aplikasi *Habit Tracker* serta mengintegrasikannya dengan algoritma *Random Forest*.
(Akbar et al., 2023)	Algoritma *Random Forest* mampu memprediksi lama studi mahasiswa dengan akurasi tinggi.	Penelitian ini menggunakan *Random Forest* untuk memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan pengguna, bukan prediksi akademik.
(Syahfitri et al., 2025)	Mengembangkan sistem prediksi berbasis *Random Forest* menggunakan Agile Scrum.	Penelitian ini menerapkan *Random Forest* pada aplikasi pembentukan kebiasaan berbasis Android.
(Alfiansyah et al., 2026)	Mengembangkan aplikasi *Habit Reminder* berbasis AI untuk meningkatkan konsistensi pengguna.	Penelitian ini tidak hanya memberikan pengingat, tetapi juga menerapkan prinsip *Atomic Habits* dan prediksi konsistensi menggunakan *Random Forest*.
(Mahmuda, 2024)	*Random Forest* menghasilkan akurasi **77,27%** dalam mengklasifikasikan kategori konten kanal YouTube, dengan jumlah *subscribers* sebagai variabel paling berpengaruh.	Penelitian ini menggunakan *Random Forest* untuk memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan pengguna pada aplikasi *Habit Tracker* dan mengintegrasikannya dengan prinsip *Atomic Habits*.
(Muslimah & Subando, 2025)	*Habit Tracker* berbasis media cetak efektif membantu santriwati membentuk kebiasaan positif, meningkatkan produktivitas, serta mendorong kemandirian dan disiplin melalui pengingat dan refleksi diri.	Penelitian ini mengembangkan *Habit Tracker* berbasis Android dengan menerapkan prinsip *Atomic Habits* dan algoritma *Random Forest* untuk memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan pengguna.
(Aprilian et al., 2026)	Penerapan empat kaidah Atomic Habits dapat menjadi alternatif	Penelitian ini mengimplementasikan prinsip Atomic Habits ke dalam aplikasi

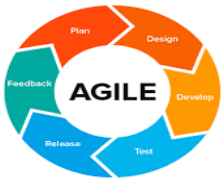
Peneliti	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
	model pendidikan karakter melalui pembentukan kebiasaan kecil (micro-habits), pengaturan lingkungan, dan penguatan kontrol diri untuk membantu siswa SMA/SMK menghadapi tekanan teman sebaya.	Habit Tracker berbasis Android serta mengintegrasikannya dengan algoritma Random Forest untuk memprediksi konsistensi kebiasaan pengguna.
(Reba et al., 2021)	Self-management tidak berpengaruh signifikan terhadap kebiasaan belajar, sedangkan penyesuaian diri memiliki pengaruh yang cukup kuat. Secara bersama-sama, kedua variabel tersebut memberikan kontribusi sebesar 35% terhadap kebiasaan belajar mahasiswa.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi *Habit Tracker* berbasis Android dengan menerapkan prinsip *Atomic Habits* dan mengintegrasikan algoritma *Random Forest* untuk membantu memantau, mengevaluasi, dan memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan.
(Alfiansyah et al., 2026)	Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi mobile *MewingAI* berbasis *Flutter* dengan algoritma *Random Forest* yang mampu memberikan pengingat kebiasaan secara personal. Aplikasi tersebut meningkatkan konsistensi latihan mewing sebesar 40,6% dan memperoleh nilai *System Usability Scale* (SUS) sebesar 80,3 dengan kategori *Good*.	Penelitian Alfiansyah *et al.* berfokus pada kebiasaan spesifik berupa latihan mewing dan penggunaan *Random Forest* untuk memberikan pengingat yang dipersonalisasi, sedangkan penelitian ini menerapkan prinsip *Atomic Habits* pada aplikasi *Habit Tracker* untuk membantu pengguna membangun dan memantau berbagai kebiasaan positif serta menggunakan *Random Forest* untuk memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan.
(Rahmat Halim et al., 2023)	Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pengumuman kelulusan siswa berbasis web yang dikembangkan menggunakan metode *Agile*. Sistem yang dikembangkan berhasil memperbarui sistem sebelumnya, mengurangi permasalahan *error*, serta mempermudah siswa dalam memperoleh dan mencetak informasi kelulusan. Pengujian menggunakan *black box testing* menunjukkan seluruh fitur yang diuji berhasil dan dinyatakan valid.	Penelitian Halim *et al.* berfokus pada pengembangan sistem informasi pengumuman kelulusan siswa berbasis web menggunakan metode *Agile*, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi *Habit Tracker* berbasis Android yang menerapkan prinsip *Atomic Habits* dan algoritma *Random Forest* untuk memantau dan mengevaluasi konsistensi kebiasaan.
(Nasution et al., 2023)	Aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android berhasil menampilkan objek 3D dan animasi bangun ruang pada mata pelajaran matematika kelas VIII. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi berjalan sesuai dengan menu yang diuji dan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian ini mengembangkan aplikasi *Habit Tracker* berbasis Android dengan menerapkan prinsip *Atomic Habits* serta mengintegrasikan algoritma *Random Forest* untuk menganalisis dan memprediksi tingkat konsistensi kebiasaan pengguna.

Berdasarkan Tabel 1, penelitian sebelumnya telah membahas penerapan *Atomic Habits*, algoritma *Random Forest*, maupun pengembangan aplikasi pendukung kebiasaan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih menerapkan masing-masing pendekatan secara terpisah. Belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan prinsip *Atomic Habits* sebagai pendekatan perubahan perilaku dengan algoritma *Random Forest* sebagai metode prediksi tingkat

konsistensi pada aplikasi *Habit Tracker*. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi *Habit Tracker* berbasis Android yang menggabungkan kedua pendekatan tersebut sehingga tidak hanya membantu pengguna membangun kebiasaan positif, tetapi juga mampu mengevaluasi dan memprediksi tingkat konsistensi berdasarkan data aktivitas pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami kebutuhan mahasiswa dalam membangun kebiasaan positif berdasarkan data naratif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang aplikasi Habit Tracker yang menerapkan prinsip Atomic Habits dan algoritma Random Forest. Menurut (Waruwu, 2023) Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenoma dan situasi sosial yang diteliti. Analisis berarti memaknai dan menginterpretasikan serta membandingkan data hasil penelitian. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Agile karena mendukung proses pengembangan perangkat lunak secara bertahap dan iteratif sehingga perubahan kebutuhan pengguna dapat diakomodasi selama proses pengembangan berlangsung.



Gambar 1. Tahapan Metode Agile

Gambar 1 menunjukkan metode Agile yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas enam tahapan, yaitu Plan, Design, Develop, Test, Release, dan Feedback. Setiap tahapan dilakukan secara berulang (*iterative*) sehingga hasil pengembangan pada setiap siklus dapat dievaluasi dan disempurnakan sesuai kebutuhan pengguna (Vindua, 2024). Tahapan metode Agile dapat diuraikan sebagai berikut:

Plan

Tahap Plan merupakan tahap awal penelitian yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pengguna terhadap aplikasi Habit Tracker. Informasi diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Prabumulih. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan fungsional dan nonfungsional aplikasi.

Design

Tahap Design dilakukan dengan merancang sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*. Selain itu dilakukan perancangan basis data menggunakan SQLite serta desain antarmuka aplikasi menggunakan Figma sebelum proses implementasi dimulai.

Develop

Tahap Develop merupakan proses implementasi aplikasi menggunakan Flutter dengan bahasa pemrograman Dart. Pada tahap ini diterapkan prinsip Atomic Habits melalui fitur *Cue*, *Craving*, *Response*, dan *Reward*, serta diintegrasikan algoritma Random Forest untuk menghasilkan prediksi tingkat konsistensi kebiasaan pengguna berdasarkan data aktivitas yang tersimpan pada aplikasi.

Test

Tahap Test dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai rancangan. Pengujian menggunakan metode White Box Testing dengan teknik Statement Coverage pada modul Login, Register, Tambah Habit, Checklist Habit, Statistik, dan Rekomendasi Random Forest.

Relase

Tahap Release merupakan proses penyelesaian dan penyajian aplikasi yang telah memenuhi hasil pengujian sehingga siap digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini seluruh fitur utama telah terintegrasi dan dapat dijalankan sesuai kebutuhan penelitian.

Feedback

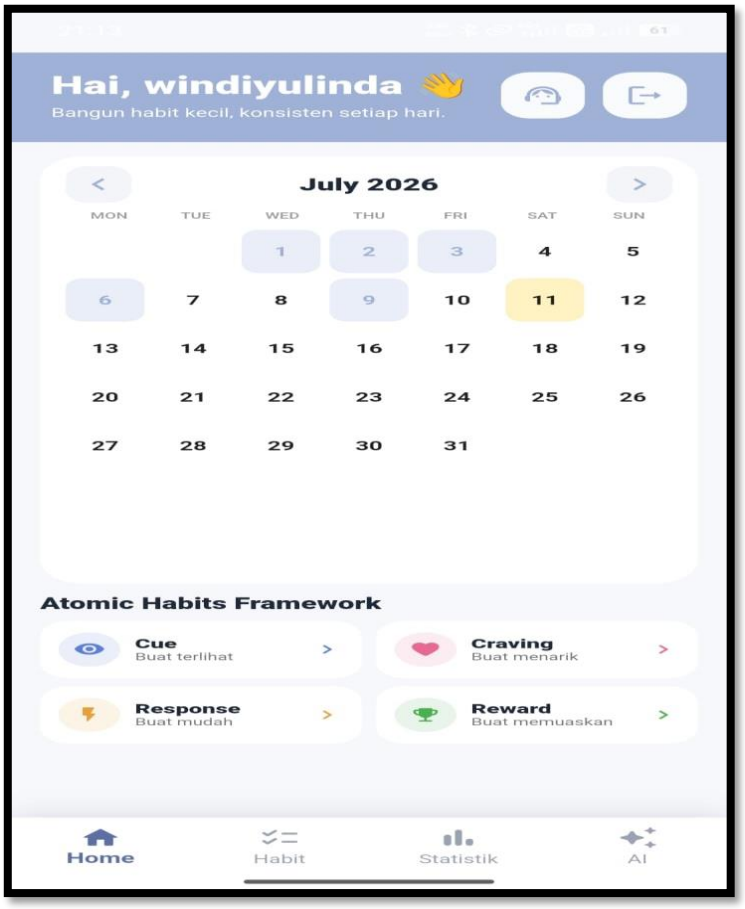
Tahap Feedback dilakukan dengan mengevaluasi hasil implementasi aplikasi berdasarkan pengujian dan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan maupun penyempurnaan fitur pada siklus pengembangan berikutnya sehingga kualitas aplikasi dapat terus ditingkatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa aplikasi Habit Tracker berbasis Android yang dikembangkan menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart dan basis data SQLite. Aplikasi menyediakan berbagai fitur utama, antara lain registrasi, login, pengelolaan habit, pencatatan progres, statistik aktivitas, rekomendasi berbasis Random Forest, reset password, serta layanan Customer Service. Implementasi tersebut bertujuan membantu mahasiswa mencatat, memantau, dan mengevaluasi pembentukan kebiasaan positif secara lebih terstruktur.

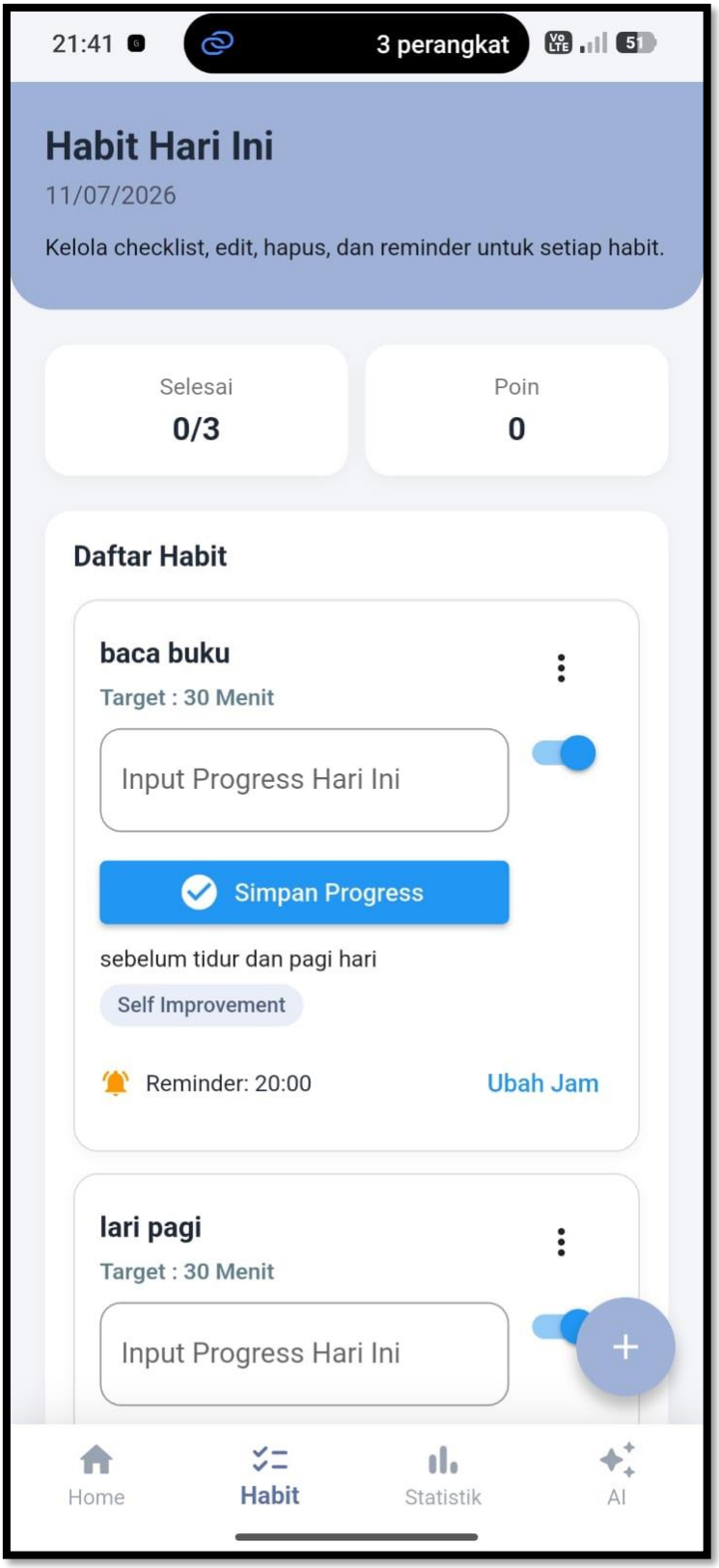
Hasil Implementasi Aplikasi

Hasil penelitian berupa aplikasi Habit Tracker berbasis Android yang dikembangkan menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart dan basis data SQLite. Aplikasi menyediakan berbagai fitur utama, antara lain registrasi, login, pengelolaan habit, pencatatan progres, statistik aktivitas, rekomendasi berbasis Random Forest, reset password, serta layanan Customer Service. Implementasi tersebut bertujuan membantu mahasiswa mencatat, memantau, dan mengevaluasi pembentukan kebiasaan positif secara lebih terstruktur.



Gambar 2. Halaman Home Aplikasi Habit Tracker

Gambar 2 menunjukkan halaman Home yang menjadi pusat navigasi aplikasi. Halaman ini menampilkan kalender aktivitas, menu Atomic Habits Framework, fitur Hubungi Customer Service, serta navigasi menuju halaman Habit, Statistik, Prediksi, dan Logout. Melalui halaman ini pengguna dapat memantau aktivitas dan mengakses seluruh fitur utama aplikasi dengan mudah.



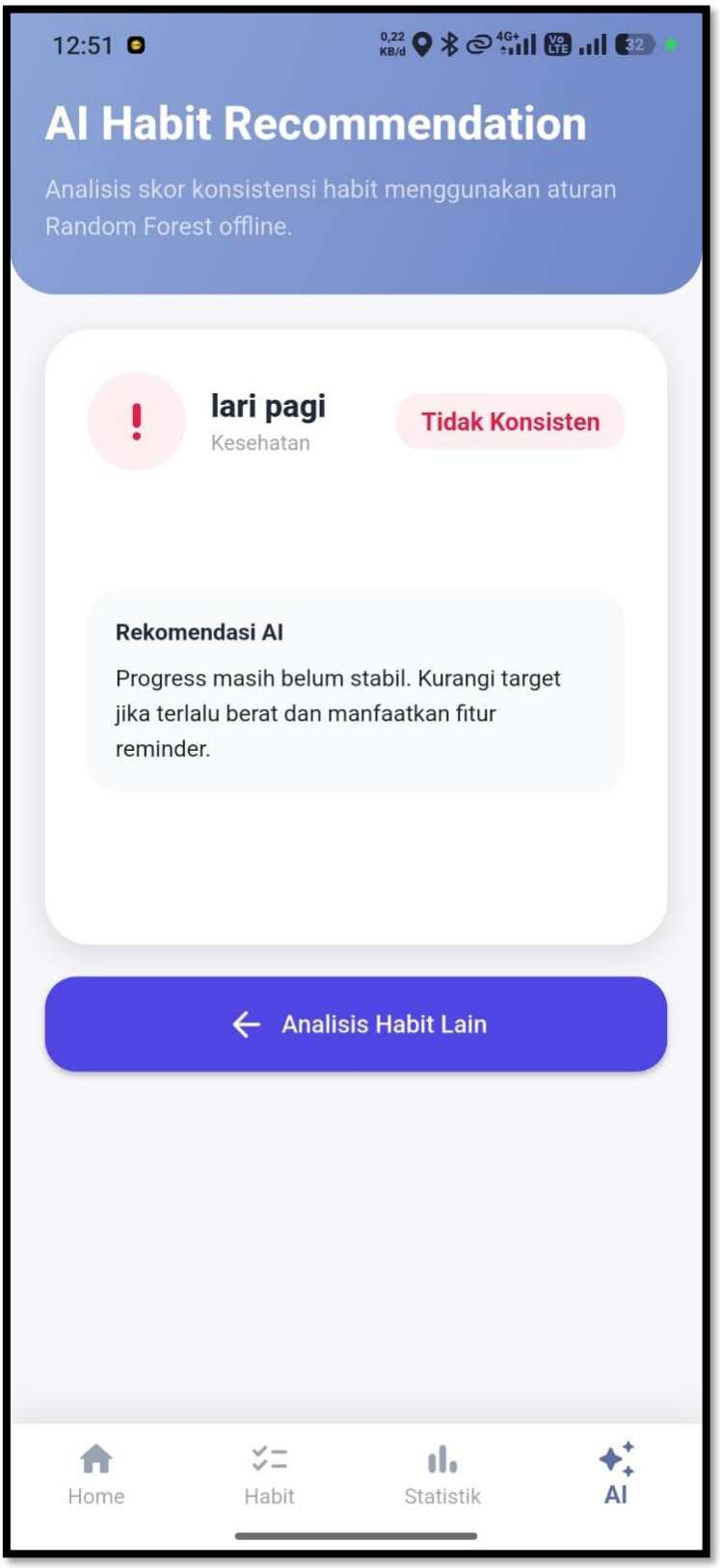
Gambar 3. Halaman Tambah Habit

Gambar 3 menunjukkan halaman Tambah Habit yang digunakan untuk membuat data kebiasaan baru. Pengguna dapat mengisi nama habit, deskripsi, kategori, target harian, satuan target, serta mengaktifkan fitur Reminder sebagai pengingat pelaksanaan kebiasaan. Setelah data lengkap, habit akan disimpan ke dalam basis data sehingga dapat dipantau perkembangannya pada fitur lainnya



Gambar 4. Halaman Statistik Habit

Gambar 4 menunjukkan halaman Statistik yang digunakan untuk menampilkan perkembangan kebiasaan pengguna dalam bentuk visualisasi grafik harian maupun mingguan. Melalui fitur ini pengguna dapat mengetahui jumlah habit yang telah diselesaikan, habit yang terlewat, serta pola konsistensi pelaksanaan kebiasaan dalam periode tertentu sehingga proses evaluasi menjadi lebih mudah



Gambar 5. Halaman Hasil Prediksi Random Forest

Gambar 5 menunjukkan halaman Hasil Prediksi Random Forest. Halaman ini menyajikan hasil analisis konsistensi kebiasaan berdasarkan data aktivitas pengguna. Proses prediksi dilakukan menggunakan model Random Forest yang telah diintegrasikan ke dalam aplikasi sehingga mampu menghasilkan kategori tingkat konsistensi beserta rekomendasi yang dapat digunakan pengguna untuk memperbaiki kebiasaan yang sedang dibangun.

Hasil Pengujian

Setelah seluruh fitur berhasil diimplementasikan, dilakukan pengujian menggunakan White Box Testing dengan teknik Statement Coverage. Pengujian dilakukan pada modul Login, Register, Tambah Habit, Checklist Habit, Statistik Habit, dan Random Forest AI untuk memastikan seluruh jalur logika utama telah dieksekusi oleh *test case*. Hasil pengujian pada setiap modul menunjukkan nilai Statement Coverage sebesar 100%, yang berarti seluruh *statement* utama berhasil dijalankan sesuai dengan jalur independen yang telah dirancang.

Tabel 2 Hasil Pengujian Sistem

Modul	Statement Coverage	Hasil
Login	100%	Valid
Register	100%	Valid
Tambah Habit	100%	Valid
Checklist Habit	100%	Valid
Statistik Habit	100%	Valid
Random Forest AI	100%	Valid

Sumber: Data Yang Diolah (Penulis 2026)

Berdasarkan Tabel 2, seluruh fungsi utama aplikasi berhasil dijalankan sesuai dengan rancangan sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa proses registrasi, login, pengelolaan habit, pencatatan progres, penyajian statistik, hingga proses analisis menggunakan Random Forest dapat berjalan tanpa ditemukan kesalahan logika pada jalur utama program.

Pembahasan

Hasil penelitian berupa aplikasi Habit Tracker berbasis Android yang dikembangkan menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart dan basis data SQLite. Aplikasi menyediakan berbagai fitur utama, antara lain registrasi, login, pengelolaan habit, pencatatan progres, statistik aktivitas, rekomendasi berbasis Random Forest, reset password, serta layanan Customer Service. Implementasi tersebut bertujuan membantu mahasiswa mencatat, memantau, dan mengevaluasi pembentukan kebiasaan positif secara lebih terstruktur.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Habit Tracker berbasis Android yang mengimplementasikan prinsip Atomic Habits dan algoritma Random Forest sebagai media untuk membantu mahasiswa membangun kebiasaan positif secara lebih terstruktur. Berdasarkan hasil implementasi, tujuan tersebut telah tercapai melalui pengembangan aplikasi yang menyediakan fitur pengelolaan habit, pengingat aktivitas (*Cue*), pencatatan dan checklist habit (*Response*), tampilan antarmuka yang menarik (*Craving*), sistem poin dan *Diamond Badge* (*Reward*), statistik perkembangan kebiasaan, serta rekomendasi berbasis algoritma Random Forest. Integrasi algoritma Random Forest memungkinkan aplikasi menganalisis data aktivitas pengguna dan memberikan prediksi tingkat konsistensi kebiasaan sebagai dasar penyusunan rekomendasi yang sesuai. Hasil pengujian menggunakan metode White Box Testing dengan teknik Statement Coverage menunjukkan bahwa seluruh modul utama aplikasi memperoleh nilai Statement Coverage sebesar 100%, sehingga fungsi-fungsi utama aplikasi telah berjalan sesuai dengan rancangan sistem. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dataset dengan menambahkan variasi data aktivitas pengguna, seperti frekuensi pelaksanaan kebiasaan, durasi aktivitas, pencapaian target harian, dan panjang *streak* agar model Random Forest dapat mempelajari pola konsistensi pengguna secara lebih beragam. Selain itu, kinerja Random Forest dapat dibandingkan dengan algoritma lain, seperti Decision Tree dan Support Vector Machine (SVM), menggunakan metrik evaluasi akurasi, presisi, *recall*, dan F1-score untuk menentukan

model dengan kinerja prediksi terbaik. Pengujian aplikasi juga perlu dilakukan secara langsung kepada mahasiswa dalam periode yang lebih panjang, misalnya selama 8–12 minggu, dengan mengevaluasi frekuensi penyelesaian kebiasaan, ketercapaian target, dan konsistensi penggunaan aplikasi. Evaluasi tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih terukur mengenai kinerja prediksi serta manfaat penerapan prinsip Atomic Habits dalam mendukung pembentukan kebiasaan positif.

REFERENSI

Akbar, A., Indra, Z., Andriyani, Y., & Melia, T. (2023). Implementation Of The Random Forest Method For Predicting Students' Length Of Study. *Journal of Statistical Methods and Data Science*, *01*(2), 32–43. https://jurnalmipa.unri.ac.id/jsmds

Alfiansyah, D. M., Setiyani, L., Wati, D. F., Jomantara, M. J., Dedih, D., & Hilman, A. (2026). AI-Based Habit Reminder For Mewing Exercise: Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Kecerdasan Buatan untuk Meningkatkan Konsistensi Praktik Mewing. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(4), 25729–25736. https://doi.org/https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/6468

Annisa, Abduh, H., & Dani, A. A. H. (2022). Sistem Informasi Geografis Lokasi Dokter Praktek Berbasis Android Di Kota Palopo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, *Vol. 11, No. 2*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.34010/komputa.v11i2.7358

Aprilian, G. D., Hidayah, F., & Bahari, J. I. (2026). Analisis Teori 4 Kaidah Atomic Habits Karya James Clear Sebagai Alternatif Model Penanaman Pendidikan Karakter di Tingkat SMA. *Social Science Academic*, *4*(1), 1079–1090. https://doi.org/10.37680/ssa.10259

Asrul. (2025). *Machine Learning*. Yash Media.

Aulia, F. N., & Robiansyah, F. (2023). Implementasi Metode Atomic Habits Dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, *9*(3). https://doi.org/10.26740/jrpd

Clear, J. (2018). *Atomic Habits*.

Fahmi, R. A., & Hidayah, F. (2025). *Designing A Character Education Development Based On Atomic Habit By James Clear*. https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/324

Mahmuda, S. (2024). Implementasi Metode Random Forest pada Kategori Konten Kanal Youtube. *Jurnal Jendela Matematika*, *2*.

Muslimah, F. W., & Subando, J. (2025). Habit Tracker Sebagai Media Cetak Untuk Membiasakan Aktivitas Produktif Santriwati Di Pondok Pesantren. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, *4*(1), 38–44. https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi

Nasution, M. A. A. H., Siswanto, & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. In *Sawah Lebar Kota Bengkulu* (Vol. 19, Number 2). https://www.researchgate.net/publication/376087610_Rancangan_Media_Pembelajaran_Berupa_Aplikasi_Augmented_Reality_Berbasis_Android

Rahmat Halim, F., Al-Kiramy, R., Oktoriani, D., Vernia, S., Erlangga, D., & Luthfi Hamzah, M. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengumuman Kelulusan Siswa Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Web-Based Student Graduation Announcement Information System Design Using The Agile Method. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Number 2). https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jtisi.v1i2.327

Reba, Y. A., Horota, N., Smas, M. H., & Mokay, M. M. (2021). Kebiasaan Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Self-Management dan Penyesuaian Diri. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, *7*(1), 7–15. https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jki.v7i1.6283

Syahfitri, D., Rahayuningtyas, D., Garcia, R., Rakhmah, S. N., Sariasih, F. A., & Sutoyo, I. (2025). *Perancangan Sistem Prediksi Deteksi Alzheimer Berbasis Random Forest Menggunakan Metode Scrum*. https://doi.org/https://doi.org/10.36050/gkep7058

Vindua, R. (2024). *Metode Pengembangan Sistem Secara Tradisional Dan Terbaru*. Eureka Media Askara.

Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. (1). https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187