

**DESAIN *SMART ZENPATH CAREERS* BAGI PENCARI  
KERJA BERBASIS *MOBILE* DENGAN *METODE DESIGN*  
*THINKING***

**SKRIPSI**

<b>IKBAL</b>	<b>:</b>	<b>20200050064</b>
<b>TOSHA TOJAYA</b>	<b>:</b>	<b>20200050063</b>
<b>PEBI ANDRIANSYAH</b>	<b>:</b>	<b>20200050081</b>



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
2024**

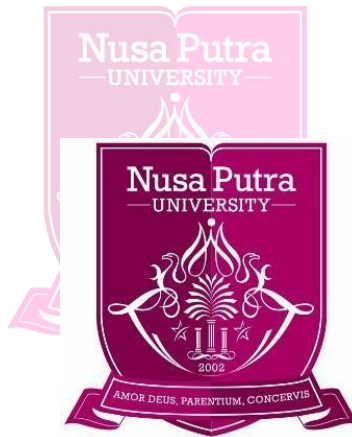
**DESAIN *SMART ZENPATH CAREERS* BAGI PENCARI  
KERJA BERBASIS *MOBILE* DENGAN *METODE DESIGN*  
*THINKING***

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Komputer*

**Oleh :**

**Ikbal : 20200050064**  
**Tosha Tojaya : 20200050063**  
**Pebi Andriansyah : 20200050081**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JUNI 2024**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : DESAIN *SMART ZENPATH CAREERS* BAGI PENCARI KERJA  
BERBASIS *MOBILE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

NAMA : IKBAL

NIM : 20200050064

NAMA : TOSHA TOJAYA

NIM : 20200050063

NAMA : PEBI ANDRIANSYAH

NIM : 20200050081

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 11 Juni 2024



Ikbal  
Penulis



Tosha Tojaya  
Penulis



Pebi Andriansyah  
Penulis



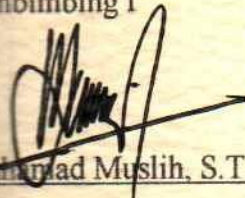
## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : DESAIN *SMART ZENPATH CAREERS* BAGI PENCARI KERJA  
BERBASIS *MOBILE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

NAMA : IKBAL NIM : 20200050064  
NAMA : TOSHA TOJAYA NIM : 20200050063  
NAMA : PEBI ANDRIANSYAH NIM : 20200050081

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang  
Skripsi tanggal 11 Juni 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari  
segi kualitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)  
Sukabumi, 11 Juni 2024

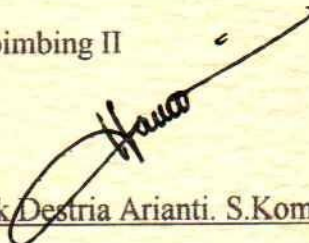
Pembimbing I



M. Ad Muslih, S.T., M.Kom

NIDN. 0429038601

Pembimbing II



Nunik Destria Arianti, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0404128502

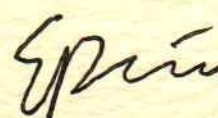
Ketua Penguji



Army Lattu, S.Pd. Kom., M.Kom

NIDN. 0424089206

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Adhitia Erfina, S.T., M.Kom

NIDN. 0417049102

Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng

NIDN. 0402037401

## HALAMAN PERUNTUKAN

### Penulis 1

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah mampu bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih atas kerja kerasnya serta senantiasa menikmati proses yang bisa dibilang tidak mudah. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Skripsi ini juga kupersembahkan kepada Bapak dan umi saya tercinta sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Dan juga telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan umi bangga dan bahagia. Serta untuk teteh, aa dan saudara-saudari yang saya sayangi. Terimakasih saya ucapkan segenap hati saya karena atas semua dukungan, sayang, cinta dan doa kalian yang selalu kalian curahkan dan limpahkan untuk anakmu ini dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Kedua orang tua penulis, yakni Umi Wiwin. tercinta dan Bapak Alm tercinta. ikbal terima kasih banyak atas pengorbanannya, memberikan dukungan dan semangat demi kesuksesan dan kejayaan anak-anaknya.

Skripsi Ini kupersembahkan juga untuk:

- Dosen Pembimbing tersabar bapak Muslih yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Sahabat healing squad Bayu andreas, Rizki Virgiawan, Cahya, Adel, Pebi. yang sudah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

- Sahabat KKN-Tematik Teuku Aidil, Azizul, Virgi, Nina dan teman-teman lainnya yang sudah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- Sahabat Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 3, Nasim, Nanda, Engelina yang telah memberikan masukan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Juga Teman kelompok Karonese dan Teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Rekan-rekan seperjuangan di jurusan Sistem informasi Angkatan 2020 yang telah mengajarkan banyak hal tentang kebersamaan dan kekompakkan. Terima kasih telah memberiku kesempatan untuk berjuang Bersama selama periode kepengurusan.
- Teman seperjuan kelompok skripsi yang tetap semangat dalam penyelesaian tanggung jawab dan mampu bekerja sama dengan baik. Juga atika, awang, oktavia yang selalu kebersamai dalam pembuatan skripsi .
- Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang berpengaruh dalam proses pembuatan dan penyelesaian skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Dengan ini semua semoga tas izin Allah SWT semua kebaikan pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini dibalas oleh Allah SWT. Dengan pahala yang berlipat ganda serta diberikan kebahagiaan, keberkahan dan kelak dapat berkumpul di Jannah-Nya. Seboga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi dunia Pendidikan. Aamiin

Kecil Itu Potensial, Sedikit Itu Menentukan ”

“Ut Omnes Unum Sint”

The most important thing isn't how fast you walk, but how you walk until the finish line. Don't stop even if you walk slowly. - Sungjin

## HALAMAN PERUNTUKAN

Penulis vi

Dengan segala rasa syukur dan atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Terima kasih atas segala berkah dan rahmat yang diberikan.
2. Kepada Ibunda dan Ayahanda Tercinta, yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan penulis. Karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusyuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terima kasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta dari penulis untuk kalian, Bapak dan Ibu.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji, dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar penulis menjadi lebih baik. Terima kasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
4. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan, dan bantuan kalian semua, tak mungkin penulis bisa sampai di titik ini. Terima kasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang telah kita lewati bersama, serta untuk kenangan manis yang telah terukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan, kita pasti bisa! Semangat!
5. Seluruh Staf dan Dosen di Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan dukungan selama masa studi. Terima kasih atas dedikasi dan kerja keras kalian dalam mencerdaskan anak bangsa. Setiap ilmu yang kalian ajarkan menjadi bekal berharga bagi penulis untuk menghadapi masa depan.
6. Seluruh pihak lainnya, yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun material, serta bantuan dalam bentuk apa pun selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas kebaikan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga segala bantuan dan dukungan yang kalian berikan mendapatkan balasan yang setimpal.

Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan cinta kasih yang telah diberikan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan kebanggaan bagi kita semua, serta menjadi langkah awal untuk pencapaian yang lebih besar di masa depan. Semoga setiap usaha yang telah dicurahkan menjadi amal ibadah dan mendapatkan penghargaan yang setimpal.



## HALAMAN PERUNTUKAN

Penulis vii

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah mampu bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih atas kerja kerasnya serta senantiasa menikmati proses yang bisa dibilang tidak mudah. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Skripsi ini juga kupersembahkan kepada Bapak dan umi saya tercinta sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Dan juga telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan umi bangga dan bahagia. Serta untuk teteh, aa dan saudara-saudari yang saya sayangi. Terimakasih saya ucapkan segenap hati saya karena atas semua dukungan, sayang, cinta dan doa kalian yang selalu kalian curahkan dan limpahkan untuk anakmu ini dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Kedua orang tua penulis, yakni Umi Pipih. tercinta dan Bapak Alm tercinta. Pebi terima kasih banyak atas pengorbanannya, memberikan dukungan dan semangat demi kesuksesan dan kejayaan anak-anaknya.

Skripsi Ini kupersembahkan juga untuk:

- Dosen Pembimbing tersabar bapak Muslih yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Sahabat healing squad Ikbali, Bayu andreas, Rizki Virgiawan, Cahya, Adel, Pebi. yang sudah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- Sahabat seperjuangan Sahal, Jovan, Soni, Abi reza, Jihadradz Hilmi, Faruk, Sultan, Jihad, Saeful, Roy dan teman-teman lainnya yang sudah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- Sahabat Rar 31 dan teman-teman semuanya
- Rekan-rekan seperjuangan di jurusan Sistem Informasi Angkatan 2020 yang telah mengajarkan banyak hal tentang kebersamaan dan kekompakan.
- Teman seperjuangan kelompok skripsi yang tetap semangat dalam penyelesaian tanggung jawab dan mampu bekerja sama dengan baik. Ikbali dan Tosha tojaya
- Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang berpengaruh dalam proses pembuatan dan penyelesaian skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Dengan ini semua semoga atas izin Allah SWT semua kebaikan pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini dibalas oleh Allah SWT.

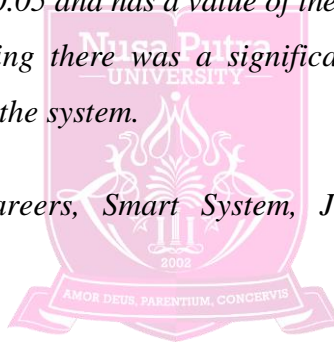
Dengan pahala yang berlipat ganda serta diberikan kebahagiaan, keberkahan dan kelak dapat berkumpul di Jannah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi dunia Pendidikan. Aamiin.



## ABSTRACT

*Data suggests that by 2024, there will be a 5.2% increase in global unemployment, influenced by global economic conditions besides the psychological aspects of the individual. The application of psychological aspects to the job seeking system is an attempt to suppress the increase in the percentage of unemployment that affects the match between job seekers and job recipients. Design thinking is a method used to design a prototype of a smart system that will be built using the Syatem Usability Scale (SUS) test technique. Using 63 respondents, the test results showed an average score of 80,8730159, which belongs to the grade A category with the 90th percentage range. As for the psychological aspects that enter the system, a correlation test of the Cramer coefficient (data nominal) was performed, with the result obtained being the value of Cramer V, or Cramerin coefficient, = 0.578 and the approximate sig, or significant value, = 0.003. Because the level of the critical value ( $\alpha$ ) = 0,000  $\leq$   $\alpha$  = 0.05 and has a value of the crater coefficients of 0.887, So  $H_0$  was rejected, meaning there was a significant correlation or relationship between psychology and the system.*

**Keywords:** ZenPath Careers, Smart System, Job Seeker, Design Thinking, Industrial psychology



## ABSTRAK

Data menunjukkan pada tahun 2024 akan terjadi peningkatan pengangguran global sebesar 5,2% yang dipengaruhi oleh kondisi ekonomi global, selain itu pengangguran dipengaruhi oleh aspek psikologi individu. Penerapan aspek psikologis dalam sistem pencari kerja merupakan upaya untuk menekan peningkatan persentase angka pengangguran yang mempengaruhi kesesuaian antara pencari kerja dan penerima kerja. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang dipakai untuk membuat desain *prototype smart system* yang akan dibangun dengan Teknik pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dengan menggunakan responden 63 orang Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata sebesar 80,8730159 yang termasuk kedalam kategori *grade A* dengan tingkat persentil range ke-90. Adapun aspek psikologi yang masuk pada sistem dilakukan dengan uji korelasi koefisien Cramer (Data Nominal) dengan hasil yang diperoleh nilai Cramer's V atau Koefisien Cramer = 0.578 dan nilai Approx. Sig atau nilai signifikan = 0.003. Karena taraf nilai kritik ( $\alpha$ ) =  $0.000 \leq \alpha = 0.05$ , Dan mempunyai nilai Koefisien Cramer sebesar 0.887. Maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan antara psikologi dengan sistem.

**Kata Kunci :** ZenPath Careers, Sistem Pintar, Lowongan Pekerjaan, *Design Thinking*, Psikologi Industri

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “DESAIN *SMART ZENPATH CAREERS* BAGI PENCARI KERJA BERBASIS *MOBILE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Strata 1 Program Studi Sistem Informasi yakni Sarjana Komputer (S.Kom). Laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik melalui arahan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si., MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., MT selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng selaku Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi..
4. Bapak Adhitia Erfina, S.T., M.Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Muhamad Muslih S.T., M.Kom selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Dosen Pembimbing I yang telah menyempatkan waktu dan pikiran untuk mengarahkan serta membimbing dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Ibu Nunik Destria Arianti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah mengarahkan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa selama melakukan pembelajaran baik secara offline maupun online.
8. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan.
9. Keluarga besar yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan.

10. Para kerabat dan teman dekat saya yang selalu memberikan doa dan dukungan yang sangat membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

*11. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Dengan ini semua semoga atas izin Allah SWT semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini kebaikannya Allah balas dengan pahala yang belipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.



Sukabumi, ....Juni 2024

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arya Alfian Desa  
NIM : 20200050051  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada, Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty – Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

AUDIT SISTEM INFORMASI *WEBSITE* UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK* COBIT 2019 DOMAIN *DELIVER SERVICE AND SUPPORT*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/fotmat-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) merawat dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada Tanggal : 11 Juli 2024

Yang Menyatakan

  
(Arya Alfian Desa)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERUNTUKAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Penelitian Terkait .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Landasan Teori .....</b>	<b>7</b>
2.2.1 Pengangguran .....	7
2.2.2 Lowongan Pekerjaan .....	8
2.2.3 Psikologi Industri dan Organisasi .....	8
2.2.4 Metode <i>Design Thinking</i> .....	9

2.2.5	<i>System Usability Scale</i> .....	10
2.2.5	Korelasi Koefisien Cramer.....	12
2.3	Kerangka Berpikir.....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>14</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	14
3.2	Tahapan Perencanaan.....	14
3.2.1	Analisis Permasalahan .....	14
3.2.2	Studi Literatur .....	15
3.3	Tahapan Pengumpulan Data .....	15
3.3.1	Observasi.....	15
3.3.2	Wawancara.....	15
3.3.3	Kuisisioner .....	16
3.4	Sumber Data.....	16
3.4.1	Data Primer .....	16
3.4.2	Data Sekunder .....	16
3.5	Fokus Kajian Aspek Psikologi Industri .....	16
3.6	Analisis Perancangan dan penerapan Metode.....	20
3.7	Proses Perancangan Berdasarkan <i>Design Thinking</i> .....	20
3.7.1	<i>Initiate</i> .....	20
3.7.2	<i>Empathize</i> .....	21
3.7.3	<i>Define</i> .....	21
3.7.4	<i>Ideate</i> .....	21
3.7.5	<i>Prototype</i> .....	22
3.7.6	<i>Test</i> .....	22
3.8	Analisis Perancangan Sistem .....	24
3.8.1	Perancangan Basis Data .....	24
3.8.2	Perancangan Bisnis Proses Sistem.....	24
3.9	Teknik Pengujian Korelasi Koefisien Cramer.....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>28</b>

4.1	<i>Initiate</i> .....	28
4.2	<i>Empathize</i> .....	29
4.3	<i>Define</i> .....	32
4.4	<i>Ideate</i> .....	33
4.5	<i>Prototype</i> .....	34
4.5.1	Prototipe Sistem .....	35
4.5.2	Activity Diagram .....	37
4.5.3	Database Sistem .....	42
4.6	Test .....	42
4.6.1	Pengujian Sistem .....	42
4.6.2	Pengujian Aspek Psikologi .....	47
4.6.2	ZenPath Careers .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>49</b>
5.1	Kesimpulan .....	49
5.2	Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>51</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>55</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pertanyaan Dalam Metode <i>System Usability Scale</i> .....	10
Tabel 2.2 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS .....	12
Tabel 3.1 Contoh Nilai Hasil Responden.....	23
Tabel 3.2 Contoh Hasil Perhitungan Skor Nilai Responden .....	23
Tabel 3.3 Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi .....	26
Tabel 3.4 Bobot Jawaban .....	26
Tabel 3.5 Pertanyaan pada aspek psikologi .....	26
Tabel 4.1 Tabel <i>Validated User Problem</i> .....	31
Tabel 4.2 Tabel <i>Measurement</i> .....	32
Tabel 4.3 Bobot Nilai Hasil Kuesioner .....	43
Tabel 4.4 Bobot Nilai Kuesioner Hasil Perhitungan <i>System Usability Scale</i> .....	44



## DAFTAR GAMBAR

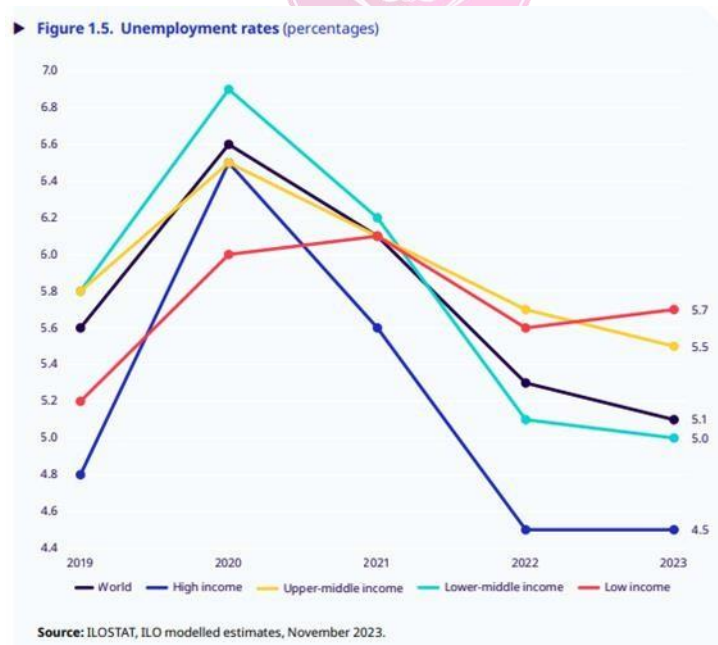
Gambar 1.1 Garafik Tingkat Pengangguran Dunia .....	1
Gambar 1.2 Angka Pengangguran dan Tingkat Pengangguran Dunia.....	2
Gambar 2.1 Skala <i>System Usability Scale</i> .....	11
Gambar 2.2 Rumus Perhitungan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	12
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	13
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	14
Gambar 3.2 <i>Design Thinking Method</i> .....	20
Gambar 4.1 Proto Persona.....	28
Gambar 4.2 <i>Hook Model</i> Untuk Proto persona pertama.....	29
Gambar 4.3 <i>Hook Model</i> Untuk Proto Persona kedua .....	30
Gambar 4.4 <i>User Journey Map</i> Persona .....	31
Gambar 4.5 Contoh <i>Wareframe</i> atau <i>Low-fidelity design</i> .....	34
Gambar 4.6 Contoh <i>High-fidelity design</i> .....	34
Gambar 4.7 Desain <i>Onboarding</i> Pada Aplikasi .....	35
Gambar 4.8 Desain Profil Pencari Kerja.....	36
Gambar 4.9 Desain <i>Apply Job</i> .....	36
Gambar 4.10 Desain Profil Perusahaan .....	36
Gambar 4.11 Desain <i>Add Open Job</i> dari Perusahaan .....	37
Gambar 4.12 Model Bisnis Proses User Pencari Kerja.....	38
Gambar 4.13 Model Bisnis Proses <i>Company</i> .....	40
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i> .....	42
Gambar 4.15 Hasil Skala SUS .....	46
Gambar 4.16 Output Hasil Analisis Crosstabs.....	47

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Didirikan pada tahun 1919, *International Labour Organization* (ILO) adalah badan khusus Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Salah satu tanggung jawab utama mereka adalah mengembangkan kebijakan dan program internasional yang bertujuan untuk meningkatkan lapangan pekerjaan dan kualitas hidup karyawan. Selain itu, ILO membuat standar ketenagakerjaan internasional yang dapat digunakan oleh negara-negara untuk membuat dan menerapkan kebijakan ketenagakerjaan [1]. ILO mendefinisikan bahwa tingkat pengangguran pada suatu negara dipengaruhi oleh sulitnya mendapatkan pekerjaan yang sesuai [2]. Dari laporan *World Employment and Social Outlook: Trends 2024* dari ILO, Tingkat pengangguran global pada tahun 2022 mencapai 5,3%, mengalami sedikit perbaikan dari 5,1% pada tahun sebelumnya, tetapi diperkirakan akan ada dua juta orang lebih yang mencari pekerjaan pada tahun 2024, meningkatkan tingkat pengangguran global menjadi 5,2 persen [3]. Hal ini bisa dilihat dalam grafik dan gambar berikut ini :



Gambar 1.1 Garafik Tingkat Pengangguran Dunia

Sumber : ILOSTAT, ILO modelled estimates, November 2023.

Country group	Sex	Unemployment rate (percentages)							Unemployment (millions)						
		2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
World	Women	5.7	6.6	6.2	5.5	5.3	5.3	5.3	78.5	90.0	87.0	79.2	77.9	78.5	79.4
	Men	5.5	6.6	6.0	5.1	5.0	5.1	5.0	115.9	137.3	126.4	110.6	110.7	112.3	113.3
	Total	5.6	6.6	6.1	5.3	5.1	5.2	5.2	194.3	227.3	213.4	189.7	188.6	190.8	192.7
Low income	Women	5.4	6.1	6.3	5.7	5.7	5.7	5.6	5.7	6.6	7.0	6.5	6.7	6.9	7.0
	Men	5.1	6.0	6.0	5.6	5.7	5.7	5.6	7.0	8.3	8.7	8.4	8.9	9.2	9.3
	Total	5.2	6.0	6.1	5.6	5.7	5.7	5.6	12.7	15.0	15.7	14.9	15.6	16.1	16.3
Lower-middle income	Women	6.1	6.8	6.6	5.8	5.4	5.4	5.4	22.5	25.2	25.2	22.7	23	22.9	23.5
	Men	5.7	6.9	6.1	4.7	4.7	4.7	4.7	45.6	54.8	49.5	39.8	40.7	41.4	42.1
	Total	5.8	6.9	6.2	5.1	5.0	4.9	4.9	68.2	80.0	74.7	62.5	63.7	64.4	65.5
Upper-middle income	Women	5.7	6.4	6.1	5.7	5.4	5.4	5.4	36.1	39.0	38.4	36.1	34.5	34.5	34.5
	Men	5.8	6.6	6.1	5.7	5.5	5.5	5.5	47.2	52.6	49.3	47.2	45.7	45.8	45.8
	Total	5.8	6.5	6.1	5.7	5.5	5.5	5.5	83.3	91.6	87.7	83.3	80.2	80.3	80.4
High income	Women	5.0	6.9	5.9	4.8	4.7	4.9	5.0	14.2	19.2	16.5	13.8	13.7	14.1	14.4
	Men	4.5	6.2	5.4	4.3	4.3	4.5	4.5	16.0	21.6	18.9	15.2	15.4	15.9	16.1
	Total	4.8	6.5	5.6	4.5	4.5	4.7	4.7	30.1	40.8	35.4	29.0	29.0	30.0	30.5

Source: ILOSTAT, ILO modelled estimates, November 2023.

Gambar 1.2 Angka Pengangguran dan Tingkat Pengangguran Dunia

Sumber : ILOSTAT, ILO modelled estimates, November 2023

Data tingkat pengangguran Jepang diperbarui setiap bulan, dengan rata-rata 2,50% dari 1953-01 hingga 2024-02, dengan 854 observasi. Tingkat pengangguran dilaporkan sebesar 2,60% pada 2024-02, naik dari rekor sebelumnya sebesar 2,40% pada 2024-01[4]. Menurut Databoks Per Februari 2024, total angkatan kerja Indonesia berjumlah 149,38 juta orang. Jumlahnya bertambah sekitar 2,76 juta orang atau tumbuh 1,88% (yoy) dibanding Februari tahun lalu. Adapun Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Indonesia pada Februari 2024 mencapai 4,82%[5]. *International Monetary Fund (IMF)* juga memperkirakan tingkat pengangguran di Indonesia akan meningkat dan mencapai 5,2% di tahun 2024, menempatkannya pada urutan ke-59 di dunia. IMF juga memperkirakan bahwa tingkat angka pengangguran di China akan sama halnya dengan yang dimiliki Indonesia pada tahun ini [6].

Kondisi ekonomi global, peningkatan disparitas, dan stagnannya produktivitas adalah beberapa penyebab peningkatan tingkat pengangguran [3]. Selain itu, hal-hal seperti ketidakpercayaan diri, kurangnya rasa percaya diri, dan persepsi yang salah tentang kemampuan juga factor penyebab pengangguran yang di pengaruhi oleh aspek psikologis seseorang. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi motivasi dan hasil pencarian pekerjaan seseorang. Selain itu, orang yang sedang



mencari pekerjaan mungkin lebih enggan mencari pekerjaan baru karena takut akan ditolak atau gagal. Selain itu, memiliki pandangan pesimis atau negatif tentang pencarian pekerjaan juga dapat mencegah mereka melihat potensi keuntungan dan peluang yang ada di pekerjaan yang mereka cari[7][8].

Sebagai upaya untuk menekan peningkatan persentase jumlah pengangguran, maka perlu inovasi dalam bentuk pelayanan sistem informasi lowongan pekerjaan dengan pendekatan psikologi industri, hal ini dipercaya dapat mengurangi risiko persentase tingkat pengangguran setiap tahunnya, karena melalui penelitian ini mengkolaborasikan antara teknologi dengan aspek psikologi pencari kerja. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang dimiliki pengguna saat mencari pekerjaan serta untuk membuat aplikasi *mobile* memudahkan interaksi antara pencari kerja dan pemberi kerja. Fokus penelitian ini adalah membuat prototipe *user interface* menggunakan metode *Design Thinking* dan mengujinya menggunakan pendekatan *System Usability Scale (SUS)*.

Dari permasalahan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul "DESAIN *SMART ZENPATH CAREERS* BAGI PENCARI KERJA BERBASIS *MOBILE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING*." Diharapkan sistem informasi yang dirancang dalam penelitian ini akan membantu perusahaan dan pencari kerja mengakses informasi pekerjaan dengan lebih mudah dan efisien, serta meningkatkan peluang mereka untuk mendapatkan pekerjaan yang cocok. Diharapkan juga bahwa aplikasi ini akan membantu pemberi kerja mencari dan menemukan kandidat yang cocok untuk posisi yang mereka tawarkan. Sistem memiliki fitur utama yang sesuai dengan aspek psikologi industri untuk memberikan rekomendasi kepada kedua belah pihak, perusahaan dan calon pekerja.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan solusi yang inovatif dan berkelanjutan yang akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi, stabilitas sosial, dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan, serta mengurangi tingkat pengangguran melalui penggunaan kemajuan dalam sistem dan teknologi.

## 1.2 Rumusan Masalah

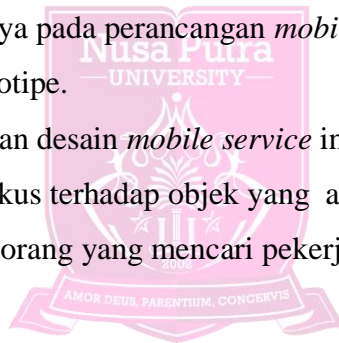
Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang *smart system job seeker* berbasis *mobile*, yang diharapkan mampu mengintegrasikan proses pencarian kerja. Sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana menganalisis dan merancang desain sistem informasi lowongan pekerjaan dengan pendekatan psikologi industri.
- 2) Bagaimana pendekatan *Design Thinking* bisa membantu proses perancangan prototipe *smart ZenPath Careers* bagi pencari kerja berbasis *mobile service*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Perancangan desain *smart ZenPath Careers* bagi pencari kerja menggunakan metode *design thinking*.
- 2) Perancangan desain hanya pada perancangan *mobile service*.
- 3) Pengujian terhadap prototipe.
- 4) Hasil akhir dari rancangan desain *mobile service* ini hanya berupa prototipe.
- 5) Desain *Smart System* fokus terhadap objek yang ada di Indonesia baik perusahaannya maupun orang yang mencari pekerjaan



## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

- 1) Merancang desain *smart ZenPath Careers* bagi pencari kerja berbasis *Mobile* dengan metode *Design Thinking*.
- 2) Menguji *usability* (kegunaan) prototipe sistem ini menggunakan *System Usability Scale (SUS)*
- 3) Merancang desain sistem informasi yang dapat mempermudah dalam pencarian kerja ataupun mencari kandidat pekerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan

## 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Salah satu manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan orang yang sedang mencari pekerjaan dengan membantu mereka menemukan pekerjaan yang sesuai dan menjadi wadah informasi tentang lowongan pekerjaan.

### 2) Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau dasar untuk membangun platform digital yang menawarkan informasi tentang lowongan pekerjaan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini mencakup:

**BAB I : Pendahuluan,** Berisikan pembahasana Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II : TinjauanPustaka,** Memuat penelitian terkait, teori-teori yang mendukung, serta kerangka pemikiran.

**BAB III : Metodologi Penelitian,** Menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yang menggunakan metode *Design Thinking*. Bab ini memaparkan tahapan-tahapan dalam penelitian, serta cara pengumpulan data yang digunakan.

**BAB IV : Hasil dan Pembahasan,** Berisi penjelasan mengenai hasil perancangan desain *smart ZenPath Careers* bagi pencari kerja dengan metode *Design Thinking* serta hasil pengujian prototipe yang telah dibuat.

**BAB V : Penutup,** Menyajikan kesimpulan akhir serta saran untuk penelitian di masa depan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Pengguna

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam mencari pekerjaan. Dengan mengkolaborasikan teknologi dan aspek psikologi industri, *smart system* yang dirancang mampu memahami kebutuhan serta karakteristik pengguna secara lebih mendalam.

2) Perancangan Prototipe

Pada Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype smart system* bagi pencari kerja berbasis *mobile* yang bisa dioperasikan lewat ponsel baik itu IOS maupun Android.

3) Pengujian *Usability*

Pengujian terhadap prototipe dilakukan dengan pendekatan *System Usability Scale (SUS)*. Dari pengujian menunjukkan bahwa prototipe ini mendapat respon positif dengan skor rata-rata SUS sebesar 80,8730159, yang menempatkannya pada peringkat presentil ke-90 dengan kategori *Acceptable*, memperoleh *Grade A*, dan mendapat rating kategori *Excellent*. Dengan demikian, desain sistem ini cenderung dapat diterima dan memberikan kinerja yang baik dalam penggunaannya. Namun, terdapat 7 responden yang memberikan skor di bawah 68, menunjukkan persepsi bahwa sistem ini bersifat marginal. Karenanya perlu diperhatikan untuk meningkatkan sistem di masa mendatang.

4) Pada pengujian aspek psikologi dengan menggunakan pengujian korelasi koefisien Cramer. diperoleh nilai Sig baik pada “Phi”, “Cramer’s V”, “Contingency Coefficient” semuanya  $(0,003) < 0,05$  dan menyatakan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat hubungan antara aspek psikologi dengan sistem.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya, sebagai berikut:



- 1) Menerapkan metode dan kerangka berpikir yang lebih luas serta penerapannya yang lebih nyata, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan bagi para pemangku kepentingan untuk pengembangan sistem
- 2) Pengembangan Lebih Lanjut  
Disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut pada sistem ini dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan personalisasi, seperti pelatihan online, tes psikologi, dan sesi konsultasi karir yang dapat memberikan panduan lebih detail kepada pengguna.
- 3) Kolaborasi dengan Perusahaan  
Untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi dari sistem informasi lowongan pekerjaan, disarankan untuk menjalin kerjasama dengan berbagai perusahaan. Dengan demikian, akan terjamin bahwa informasi lowongan pekerjaan yang disediakan selalu terkini dan sesuai dengan kebutuhan industri.
- 4) Uji Coba dan *Feedback*  
Dilakukan uji coba terus-menerus dan pengumpulan *feedback* dari pengguna untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan sistem. *Feedback* dari pengguna akan sangat berharga untuk melakukan perbaikan dan pengembangan fitur yang lebih baik.
- 5) Dalam menerapkan aspek psikologi industri ini disarankan menggunakan metode pengujian yang lebih akurat untuk mencapai tujuan pada sistem ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Luar Negeri, “Daftar Kerja Sama Multilateral International Labour Organization (ILO),” web Kemenlu. [Online]. Available: [https://kemlu.go.id/portal/id/read/4250/halaman\\_list\\_lainnya/international-labour-organization-ilo#!](https://kemlu.go.id/portal/id/read/4250/halaman_list_lainnya/international-labour-organization-ilo#!)
- [2] T. J. et al James W, Elston D, “UNEMPLOYMENT IN RUSSIA AND OTHER COUNTRIES OF THE WORLD UNDER THE INFLUENCE OF THE COVID-19 PANDEMIC,” *Andrew’s Dis. Ski. Clin. Dermatology.*, 2020.
- [3] I. F. Report, *World Employment and Social Outlook Trends 2024*. 2024.
- [4] CEIC Data, “Japan Unemployment Rate.” [Online]. Available: <https://www.ceicdata.com/en/indicator/japan/unemployment-rate>
- [5] N. Muhamad, “Pengangguran Indonesia Berkurang Jadi 7,2 Juta Orang Awal 2024,” 2024, [Online]. Available: [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/05/07/pengangguran-indonesia-berkurang-jadi-72-juta-orang-awal-2024#:~:text=Pengangguran Indonesia Berkurang Jadi 7%2C2 Juta Orang Awal 2024,-Ketenagakerjaan&text=No.&text=Berdasarkan data Badan Pusat Statistik,on-year%2Fyoy\).](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/05/07/pengangguran-indonesia-berkurang-jadi-72-juta-orang-awal-2024#:~:text=Pengangguran Indonesia Berkurang Jadi 7%2C2 Juta Orang Awal 2024,-Ketenagakerjaan&text=No.&text=Berdasarkan data Badan Pusat Statistik,on-year%2Fyoy).)
- [6] C. M. Annur, “10 Negara dengan Proyeksi Tingkat Pengangguran Tertinggi menurut IMF (2024),” <https://databoks.katadata.co.id/>. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/29/10-negara-dengan-proyeksi-pengangguran-tertinggi-2024-ada-indonesia>
- [7] C. R. Snyder, *Handbook of hope: Theory, measures, and applications*. Academic Press., Chapter 4. United States Of America: ACADEMIC PRESS, 2000.
- [8] R. Zalki and A. Juniarily, “Optimisme Dan Kesejahteraan Subjektif Pada Pengangguran Dewasa Muda,” *J. Psikol. Teor. dan Terap.*, vol. 14, no. 1, pp. 79–89, 2023, doi: 10.26740/jptt.v14n1.p79-89.
- [9] M. Idris and M. Mohammed, “Design and Implementation of an Online Recruitment System for Youth Graduates,” 2023. doi: 10.13140/RG.2.2.11034.62405.
- [10] D. B. Vani and C. N. Kumar, “Design and Implementation of Job Recommendation Application ‘Jobs-3600’ for Job Seekers and Employers using Flutter,” *Int. J. Adv. Eng. Manag. Sci.*, vol. 8, no. 6, pp. 06–13, 2022, doi: 10.22161/ijaems.86.2.
- [11] D. Sahoo, S. C. Nayak, N. Ranjan Paul, S. Saha, P. R. Patra, and P. Kumar Kuanr, “Designed Framework for Advanced Intelligent Job Recommendation System,” in *2023 OITS International Conference on*

- Information Technology (OCIT)*, 2023, pp. 880–885. doi: 10.1109/OCIT59427.2023.10430867.
- [12] J. Wijaya, C. Saputra, S. F. Imletta, M. A. A. Hakim, and ..., “Perancangan Aplikasi FindJob untuk Freelancer dalam Mencari Pekerjaan Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP Student Conf. 2022*, pp. 430–435, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1797>
- [13] G. Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [14] M. Y. Sabili, F. Yasdi, and Y. Asriningtias, “Model Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android”.
- [15] E. Hariyanto, “Pengangguran dan Krisis Ekonomi,” *Kementrian Keuang.*, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: [https://klc2.kemenkeu.go.id/document/2020/10/6/1601946778481gdi/pengangguran\\_dan\\_krisis\\_ekonomi\\_-\\_edit\\_anes.pdf](https://klc2.kemenkeu.go.id/document/2020/10/6/1601946778481gdi/pengangguran_dan_krisis_ekonomi_-_edit_anes.pdf)
- [16] Ardiansyah, “Sistem informasi lowongan pekerjaan wilayah karesidenan madiun berbasis web,” *Teknol. Inf. dan Elektro*, p. 6, 2018.
- [17] U. A. Izzati and O. Prabandini Mulyana, “Psikologi industri & organisasi,” *Bintang*, p. 324, 2019.
- [18] A. S. Munandar, “Psikologi industri dan organisasi. Jakarta.” UI press, 2001.
- [19] J. S. Suroso, R. E. Tarigan, and F. B. Setyawan, “Information systems strategic planning: Using design thinking method at startup company,” *Proc. 2017 4th Int. Conf. Comput. Appl. Inf. Process. Technol. CAIPT 2017*, vol. 2018-Janua, pp. 1–6, 2017, doi: 10.1109/CAIPT.2017.8320738.
- [20] I. Roudhotul Rohmah, A. D. D. Saputri, H. Y. Ramadhani, Z. Aryanta, and K. Auliasari, “Penerapan Metode Design Thinking pada Pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja GETJOB,” *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 735–745, 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i2.3280.
- [21] F. Fariyanto and F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [22] K. H. Ng and S. M. Wang, “Design thinking for usability evaluation of cloud platform service-case study on 591 house rental web service,” *Proc. 4th IEEE Int. Conf. Appl. Syst. Innov. 2018, ICASI 2018*, pp. 247–250, 2018, doi: 10.1109/ICASI.2018.8394579.
- [23] C. Meinel and L. Leifer, *Design thinking research*. 2012. doi: 10.1007/978-3-642-31991-4\_1.

- [24] T. Brown, "Design thinking," *Harv. Bus. Rev.*, vol. 86, no. 6, p. 84, 2008.
- [25] M. D. Sriardi and F. Nurapriani, "IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHODS IN UI/UX DESIGNING JOB SEARCHING APPLICATIONS," *J. Sist. Inf. dan Ilmu Komput. Prima (JUSIKOM PRIMA)*, vol. 7, no. 1, pp. 223–240, 2023.
- [26] E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," 2021.
- [27] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, "Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [28] Z. Aulia Putri Prasetyo, O. Virgantara Putra, and T. Harmini, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu," *Ikraith-Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 1–10, 2022, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i2.2245.
- [29] A. Vidiyari and D. Darwis, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus : CV ASRI MANDIRI)," *J. Madani Ilmu Pengetahuan, Teknol. dan Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–24, 2020, doi: 10.33753/madani.v3i1.77.
- [30] R. Rasmila, "Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta di Palembang," *JUSIFO (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 4, no. 1, pp. 89–98, 2018.
- [31] R. Ulfa, "Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh," pp. 1–77, 2021.
- [32] J. Brooke, "SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale," *Usability Eval. Ind.*, no. January 1996, pp. 207–212, 2020, doi: 10.1201/9781498710411-35.
- [33] H. Yohnes Madawara, P. Fiodinggo Tanaem, and D. Hosanna Bangkalang, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022.
- [34] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," vol. 8, no. 3, 2021.
- [35] H. Cramér, *Mathematical Methods of Statistics*. 1946.
- [36] B. S. Everitt, "The Analysis of Contingency Tables," 1992.
- [37] successpoin.ae, "The Definition of Human Resource Psychology." [Online]. Available: <https://www-successpoint-ae.translate.goog/human-resource->

psychology-understanding-employee-behavior/?\_x\_tr\_sl=en&\_x\_tr\_tl=id&\_x\_tr\_hl=id&\_x\_tr\_pto=tc

- [38] U. M. Lembaga Penjaminan Mutu, “9 Indikator Manajemen Sumber Daya Manusia yang Dinilai HRD,” 2023, [Online]. Available: <https://lpm.uma.ac.id/9-indikator-manajemen-sumber-daya-manusia-yang-dinilai-hrd/>
- [39] Career Development Centre, “10 Kriteria Penilaian HRD Saat Proses Recruitment.” [Online]. Available: <https://cdc.unda.ac.id/?p=90>
- [40] E. R. W. Widana, “PENGUNAAN MODEL ReLif\_P UNTUK MENGOPTIMALKAN KETERAMPILAN DAN MOTIVASI BERBICARA SISWA SMAN I GRATI KABUPATEN PASURUAN,” *J. Ilm. Edukasi Sos.*, vol. 11, no. 1, pp. 9–15, 2020.
- [41] Z. S. and H. B. Santoso, “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” *Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 145–148., 2017.
- [42] Ferdianto, “Mengambar Proses Bisnis dengan Activity Diagram,” BINUS. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2020/11/25/mengambar-proses-bisnis-dengan-activity-diagram/>
- [43] F. I. Halim, “Implementasi Pendekatan Design Thinking pada Startup Ayosparring,” 2020.





## LAMPIRAN

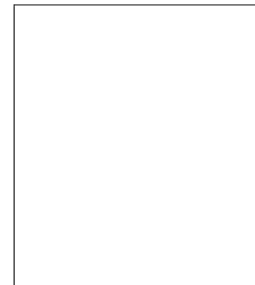
### CURRICULUM VITAE

Nama : Ikbal  
NIM : 20200050064  
Tempat, Tanggal Lahir : Bogor, 25 Agustus 1999  
Alamat : Kp.Cibolang RT/RW. 033/008, Desa Cibatu  
Kecamatan : Cisaat  
Kabupaten : Sukabumi  
Pendidikan :  
SD : MI Al-Istiqomah Caringin-Bogor  
SMP : SMP Negeri 3 Cibadak  
SMA : SMA-T Darul ‘Amal Jampang Kulon  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Judul Skripsi : Desain Smart ZenPath Careers Bagi Pencari Kerja Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking



**CURRICULUM VITAE**

Nama : Tosha Tojaya  
NIM : 20200050063  
Tempat, Tanggal Lahir : Bogor, 19 Juli 2001  
Alamat : Jl. Raya Karang tengah, Kp selaawi, Ds Karang Tengah  
Kecamatan : Cibadak  
Kabupaten : Sukabumi  
Pendidikan :  
SD : SDN 04 Karang Tengah  
SMP : SMP Mardi Yuana Cikembar  
SMA : SMK Mardi Yuana Cikembar  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Judul Skripsi : Desain Smart ZenPath Careers Bagi Pencari Kerja Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking



**CURRICULUM VITAE**

Nama : Pebi andriansyah  
NIM : 20200050081  
Tempat, Tanggal Lahir : Sukabumi, 01 februari 2001  
Alamat : Kp Babakan Talang Rt 02/08 Desa Warnajati  
Kecamatan : Cibadak  
Kabupaten : Sukabumi  
Pendidikan :  
SD : SDN Barusawah  
SMP : MTS Assalam  
SMA : MAN 1 Sukabumi  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Judul Skripsi : Desain Smart ZenPath Careers Bagi Pencari Kerja Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking

