

**PERENCANAAN APLIKASI PENGEMBANGAN DIRI
MENGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING
(STUDI KASUS : KELURAHAN LPDP IPB 11.0 KABINET BERDAMPAK)**

**Wawan¹; Irfan Fauzi Wiryawan²; Ahmad Fauzan Nasrulloh³; Asep Taryana
Sujana⁴**

School of Business IPB University, Indonesia^{1,2,3,4}

Email : darmawanwawan@apps.ipb.ac.id¹; irfanfauzi.0498@gmail.com²;
afauzannasrulloh@gmail.com³; kang.astar@apps.ipb.ac.id⁴

ABSTRAK

Di era revolusi 4.0 teknologi sangat mendominasi seluruh industri salah satunya industri pendidikan, melalui teknologi pembelajaran dapat lebih mudah untuk dicari, sehingga persaingan dunia pendidikan menjadi semakin ketat. Setiap orang dalam dirinya harus memiliki kemampuan yang dapat menunjang kehidupannya baik itu *hard skill* maupun *soft skill* yang bisa di dapatkan serta di kembangkan dengan cara mempelajarinya. Akan tetapi dalam dunia digital belum ada platform yang dapat mencakup semua kebutuhan tersebut. Karena itu, penelitian bertujuan untuk membuat prototipe aplikasi pengembangan diri yang mampu mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* seseorang dengan menggunakan metode design thinking. Untuk menyelesaikan masalah diatas penelitian menggunakan organisasi kelurahan LPDP IPB 11.0 kabinet berdampak sebagai sampel dengan 93 responden yang berpartisipasi. Kuisisioner dijadikan alat untuk menganalisis hasil akhir, hasil akhir yang didapatkan adalah respon baik dari responden.

Kata kunci : Prototipe Aplikasi; *Design Thinking*; Industri Pendidikan; Teknologi Pembelajaran; Pengembangan Diri

ABSTRACT

In the era of revolution 4.0, technology dominates all industries, one of which is the education industry, because learning technology can be easier to find, which makes competition in the world of education even tighter. A person has the ability to have hard skills and soft skills. Currently, the development of hard skills and soft skills can be done easily, but there is no platform that can cover all needs. Because of this problem, the research aims to create a self-development application prototypes that will cover a person's hard skills and soft skills. To solve the problem above, scientific thinking is assisted by using the design thinking method. To solve the problem above, the research used the LPDP IPB 11.0 impact cabinet sub-district organization as a sample with 93 respondents participating. The questionnaire was used as a tool to analyze the final results, the final result obtained was a good response from the respondents.

Keywords : Application Prototypes; Design Thinking; Education Industry; Educational Technology; Self-Development

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sudah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan perpaduan informasi dan teknologi pada sektor industri yang menjadikan segalanya lebih efisien dan mudah dicapai (Nabillah, Yahya dan Nurbaiti, 2021). Karena itu era

revolusi industri 4.0 seringkali dijadikan sebagai latar belakang pelaksanaan pengembangan transformasi digital (Fauzia, Virantika, & Firmansyah, 2021). Pemerintah Indonesia dan LSM terus mengembangkan teknologi untuk menciptakan layanan yang lebih mudah diakses secara komprehensif, seperti yang ditunjukkan pada Indeks Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK).) data skor, meningkat pada tahun 2018 dari 5,07 menjadi 5,85 pada tahun 2022 (Santika, 2023). Perkembangan teknologi ini selalu diupayakan untuk mempermudah sistem operasional dalam negara, seperti sektor industri, pendidikan, ekonomi, dan sektor lainnya. Dengan adanya teknologi akan menyederhanakan sebuah proses dan mengurangi penggunaan sumber daya, atau mempermudah konektivitas antar manusia.

Banyak sektor yang dapat dikembangkan oleh teknologi, salah satunya sektor pendidikan. Teknologi telah mempermudah seluruh proses pembelajaran yang menjadi lebih praktis. Pendidikan mempunyai banyak tujuan, salah satunya adalah meningkatkan kualitas hidup manusia melalui pengetahuan dan keterampilan. Sebagaimana dikemukakan (Christoffel, Tulenan, dan Sengkey, 2019), pengetahuan merupakan suatu hal dasar yang harus dimiliki setiap individu sebagai tambahan pada dirinya untuk menjalani kehidupan yang layak, dan menurut (Sumantika dan Susanti, 2021), keterampilan adalah suatu kemampuan. yang harus dimiliki oleh setiap manusia karena dapat menunjang karir profesionalnya, kemampuan tersebut meliputi keterampilan *hard skill* dan *soft skill*, keterampilan teknis merupakan kemampuan kognitif, sedangkan *soft skill* merupakan kemampuan non kognitif. Oleh karena itu, *hard skill* dan *soft skill* memberikan peluang yang lebih besar bagi individu yang bersangkutan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya, yang pada akhirnya mengarah pada tingkat kesuksesan dan prestasi di masa depan yang hybrid (Lie & Darmas, 2017).

Indonesia saat ini menduduki peringkat kedua negara ASEAN dengan tingkat pengangguran tertinggi (Annur, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pengangguran di Indonesia masih sangat tinggi, hal ini mungkin disebabkan oleh rendahnya tingkat keterampilan tenaga kerja Indonesia. Sebab menurut (Sumantika & Susanti, 2021) ketika masuk perguruan tinggi di Indonesia, mahasiswa hanya dibekali teori tanpa peningkatan keterampilan yang dapat membawa nilai tambah bagi setiap individu. Oleh karena itu, tingkat pemahaman generasi muda mengenai keterampilan tambahan

sangatlah penting. Untuk bisa bersaing di dunia kerja, ilmu yang diperoleh saja tidak cukup karena setiap individu harus memiliki kemampuan *hard skill* dan *soft skill* yang berbeda dengan individu lainnya. Permasalahan ini juga terjadi pada kabinet organisasi kelurahan LPDP IPB 11.0, 93 responden menyatakan bahwa tambahan pengetahuan untuk membentuk kemampuan *hard skill* dan *soft skill* sangat diperlukan sebagai penunjang karir di dunia kerja.

Permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, yang akan menghasilkan proses berpikir yang sangat berbeda dibandingkan dengan pemecahan masalah dengan menggunakan model inovasi konvensional yang banyak diajarkan saat ini (Amalina, Wahid, Satriadi, Farhani, & Setiani, 2017). *Design Thinking* lebih fokus pada bagaimana menyeimbangkan penggunaan otak kanan atau pemikiran inkonvensional untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul di abad 21. Menurut (J.R. Batmenta, 2018), metode *design thinking* merupakan metode yang kreatif karena pengembang dapat berkreasi dengan ide-ide yang mereka miliki dan secara realistis dapat mengeksplorasi kebutuhan pengguna.

Menurut (Karnawan, Andryana, & Komalasari, 2021), perkembangan teknologi yang terus berkembang menuntut kita untuk terus berinovasi menggunakan teknologi yang ada. Saat ini rata-rata mahasiswa masih menggunakan laptop sebagai media untuk akses belajar dan aktivitas lainnya, sehingga kurang leluasa dalam melakukan pengembangan diri. Penelitian ini hadir untuk merancang sebuah *design* aplikasi bernama Talenta Pro yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa memenuhi segala kebutuhan terkait pengembangan *soft skill* dan *hard skill* hanya dengan satu aplikasi. Pembuatan sebuah inovasi berbentuk aplikasi yang dapat diakses di *mobile phone* dirasa akan membantu mahasiswa dan organisasi kampus untuk meningkatkan ilmu dan keterampilan. Pemilihan aplikasi dalam *mobile phone* dipilih karena menurut (Dewi, Anandita, Atmaja, & Aditama, 2018) aplikasi di *mobile phone* bersifat fleksibel, mudah dioperasikan, pengguna *mobile phone* sudah merata di semua kalangan, sehingga membuat aplikasi menjadi mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan di atas dengan menciptakan inovasi *design* yang dapat menjadi referensi untuk menciptakan aplikasi berbasis teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa mahasiswa kini harus mampu

mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat di dunia kerja. Hal ini pula yang melatarbelakangi lahirnya ide pengembangan aplikasi *mobile phone* Talenta Pro yang dirancang berdasarkan metode *design thinking*. Diharapkan dengan adanya aplikasi Talenta Pro ini dapat menyelesaikan permasalahan yang ada khususnya dikalangan masyarakat, dan khususnya untuk mahasiswa yang tergabung dalam organisasi kampus.

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara kerja yang dapat digunakan untuk memperoleh sesuatu. Sedangkan metode penelitian dapat diartikan sebagai tata cara kerja di dalam proses penelitian, baik dalam pencarian data ataupun pengungkapan fenomena yang ada (Zulkarnaen, W., et al., 2020:229). Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode *design thinking*. Menurut (Bachdar, 2016) *design thinking* adalah metode kolaboratif yang menyatukan banyak ide dari disiplin ilmu untuk menghasilkan solusi. *Design Thinking* juga merupakan suatu pola pikir yang saat ini menjadi fenomena di banyak negara dan di berbagai bidang (Suprobo, 2012). Dalam metode *design thinking* terdapat lima proses yang dapat diterapkan dalam penelitian, seperti terlihat pada gambar 1 sebagaimana terlampir.

1. Empathize

Pendekatan *design thinking* berfokus pada elemen-elemen yang terdapat dalam *design* berbasis pengguna, dimana proses berpikirnya berfokus pada nilai-nilai yang dimiliki manusia sebagai pengguna itu sendiri. Tidak mengherankan jika empati dianggap sebagai langkah pertama dalam menciptakan inovasi. Dengan empati maka *design* suatu inovasi akan selaras dengan nilai-nilai manusia dan kemanusiaan. Maka secara otomatis kebutuhan manusia akan solusi juga dapat terpenuhi. Artinya, hasil interaksi antara pengambil keputusan dan pengguna akan memberikan informasi yang berharga. Menurut (Syabana, Saputra, dan Nur R, 2020), *empathize* sangat penting untuk mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan, dirasakan, dan dilakukan pengguna untuk merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Define

Setelah memahami nilai-nilai manusia dan kemanusiaan melalui empati, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan rumusan masalah berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi empati tahap awal. Proses identifikasi merupakan proses

dimana ide atau pendapat pengguna menjadi landasan produk aplikasi yang akan dibuat (Susanti, Fatkhiyah, dan Efendi, 2019). Pada titik ini, perspektif direduksi menjadi opini. Proses identifikasi ini membantu mengumpulkan ide-ide yang akan digunakan untuk mencari solusi terkait fitur, fungsi, dan elemen yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Hasil dari proses ini adalah pernyataan yang ringkas dan jelas yang mencerminkan pemahaman terhadap kegiatan penelitian dan sumber inspirasinya.

3. Ideate

Ideate merupakan proses pengembangan ide atau biasa disebut dengan *brainstorming*. Pada tahap ini akan banyak bermunculan berbagai ide yang berpotensi menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi. Setiap ide dianggap berharga, artinya tidak ada ide yang dianggap tidak berguna. Proses ini mendorong otak untuk berkreasi dengan menghasilkan banyak ide berbeda.

4. Prototype

Prototype, dalam bahasa Indonesia mengacu pada suatu bentuk awal atau model asli. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, infinitive diartikan sebagai bentuk pertama atau awal. Oleh karena itu, prototipe dapat dianggap sebagai bentuk awal yang dirancang untuk didemonstrasikan dalam skala penuh sebelum dikembangkan atau sebenarnya dirancang khusus untuk dikembangkan sebelum direalisasikan dalam skala penuh (Azis & Teduh, 2015).

5. Testing

Tahap *testing* atau pengujian tidak dapat dipisahkan dari tahap *prototype* sebelumnya. *Prototype* yang dibuat kemudian diuji dengan memberikan demo kepada pengguna. Fase pengujian ditujukan untuk mengumpulkan umpan balik pengguna. Pengujian adalah fase di mana Anda akan memiliki kesempatan untuk memahami pengguna Anda dengan lebih baik.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

1. Empathize

Tahap "*empathize*" dalam pengembangan aplikasi pengembangan diri digunakan untuk menganalisis dan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Pada tahap ini observasi lapangan dilakukan selama 1 bulan yang dilakukan di organisasi kelurahan LPDP IPB 11.0 kabinet berdampak, observasi dilakukan dengan mengikuti

seluruh kegiatan organisasi. Di saat melakukan survei terdapat banyak mahasiswa yang masih belum paham dan belum sadar akan kebutuhan yang mereka inginkan untuk kedepannya, atau bahasa lainnya belum bisa menentukan *grant map after study* pasca IPB *University*. Lalu studi literatur digunakan pada tahap *empathize* untuk melibatkan pencarian referensi teori yang berkaitan dengan kasus atau permasalahan yang sedang diteliti. Referensi ini dapat ditemukan dalam berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs web tujuannya adalah untuk memperkuat pemahaman tentang masalah yang ada, serta menjadi dasar teori untuk studi lebih lanjut (Ramadhannis & Santoso, 2023).

Karena itu pemilihan untuk membuat perancangan sebuah aplikasi yang dapat di akses dalam *mobile phone* dirasa tepat untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan diri dalam *hard skill* dan *soft skill*. Aplikasi di beri nama Talenta Pro, yang bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada mahasiswa dalam mengembangkan diri dalam hal *soft skill* dan *hard skill*.

2. Define

Setelah tahap "*empathize*", langkah selanjutnya dalam pendekatan *design thinking* adalah tahap "*define*". Pada tahap ini pengembang akan menggunakan pemahaman yang telah diperoleh dari tahap "*empathize*" untuk merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan. Tujuannya adalah untuk secara jelas mendefinisikan masalah yang akan dipecahkan oleh aplikasi Talenta Pro berdasarkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan pengguna. Dengan mendefinisikan masalah dengan baik, kami pengembang dapat memastikan bahwa solusi yang mereka kembangkan benar-benar relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Oleh karena itu setelah mengamati dan mengevaluasi akhirnya membuat survey terkait minat dan bakat yang akan di kembangkan oleh para mahasiswa. setelah itu baru kami melihat apa kebutuhan yang mendesak yang ingin dicapai mahasiswa dalam menempuh pendidikannya di IPB *University*. Pada tahap ini pengembang berfokus kepada pemahaman terhadap pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi. Pendekatan ini membantu untuk mengidentifikasi kebutuhan yang sebenarnya dibutuhkan oleh pengguna. Dengan demikian, aplikasi Talenta Pro dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan

kebutuhan serta ekspektasi pengguna yang sebenarnya, sehingga dapat memberikan solusi yang lebih baik.

Metode *survey* yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi, *survey* adalah teknik yang dilakukan dengan cara menyebarkan *google form*, dengan tujuan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pada proses *survey*, mayoritas responden adalah mahasiswa Pascasarjana IPB *University* yang sedang mengenyam pendidikan S2 dalam sebuah organisasi kelurahan LPDP IPB 11.0 kabinet berdampak. Dari sekitar 93 responden dengan beragam personal yang terkumpul, didapat kesimpulan bahwa banyak dari mahasiswa yang ingin mengembangkan kemampuan soft skill dan hard skill yang dapat dilihat pada gambar 2 sebagaimana terlampir.

Menurut (Effendi & Herdiyani, 2018), Belajar adalah aktivitas sepanjang *hayat life-long learning*. Aplikasi Talenta Pro adalah sebuah aplikasi pengembangan diri dan produktivitas yang membantu penggunanya untuk mengidentifikasi minat, bakat, serta kebutuhan pengembangan diri. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti tes minat dan bakat, rekomendasi pelatihan dan kursus yang sesuai, jadwal pelatihan yang dapat disesuaikan, serta fitur untuk merekam dan mengevaluasi kemajuan pengguna dalam mencapai tujuan pengembangan diri mereka. Tujuan utama dari aplikasi Talenta Pro adalah membantu pengguna untuk meningkatkan potensi dan kualitas hidup mereka melalui pengembangan diri yang berkelanjutan.

3. Ideate

Setelah tahap "*define*", langkah selanjutnya dalam pendekatan *design thinking* adalah tahap "*ideate*". Pada tahap ini pengembang akan melakukan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide yang potensial untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Ide-ide ini dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk pengalaman pribadi, pengetahuan teknis, dan inspirasi dari solusi yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi berbagai opsi dan kemungkinan solusi yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi Talenta Pro. Dari tahap ini, kami akan memilih beberapa ide yang paling menjanjikan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam tahap berikutnya.

Setelah proses pengumpulan data selesai, kita dapat mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang akan dijelaskan dalam sebuah diagram *use case*. *Use case diagram*

adalah gambaran ringkas tentang siapa saja yang menggunakan sistem dan fungsionalitas apa yang tersedia. Diagram ini tidak memberikan detail lengkap tentang penggunaan, tetapi memberikan gambaran tentang bagaimana hubungan antara use case, aktor, dan sistem. Aplikasi yang baik dirancang bukan hanya mengandalkan kemampuan yang hebat dalam programming namun masih banyak hal yang harus diperhatikan (Priatna, Yudiana, Darmansyah, & Rahayu, 2023). Rangka *use case* dapat dilihat pada gambar 3 terlampir.

Use case yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Talenta Pro yang memberikan gambaran menyeluruh tentang sistem, pelatihan, serta penemuan minat dan bakat melalui pemodelan bagian tampilan dan teknik prosedural yang akan diterapkan (Rosmalan, Djatmiko, & Julianto, 2012).

4. Prototype

Setelah tahap "*ideate*", langkah selanjutnya dalam pendekatan *design thinking* adalah tahap "*prototype*". Pada tahap ini pengembang akan membuat versi percobaan dari solusi yang telah dipilih pada tahap sebelumnya. *Prototype* ini dapat berupa model, simulasi, atau representasi visual dari aplikasi Talenta Pro yang akan dibuat. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran konkret tentang bagaimana solusi akan berfungsi dan dirasakan oleh pengguna. Dengan *prototype* ini dapat mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan melakukan iteraksi untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi sebelum diluncurkan secara resmi. tahap ini mencoba memberikan beberapa ide yang dikumpulkan dengan teknik *brainstorming* yang berasal dari pemikiran anggota kelompok.

Langkah awal adalah membuat sketsa atau *mock-up*. *Mock-up* adalah representasi visual atau pratinjau dari design konsep yang diberi efek visual sehingga terlihat nyata atau menyerupai bentuk aslinya. *Mock-up* membantu memberikan gambaran konkret tentang bagaimana design konsep akan terlihat ketika diimplementasikan menjadi produk yang sebenarnya. Berikut adalah beberapa tampilan yang ada dalam aplikasi Talenta Pro sebagaimana terlampir pada gambar 4.

Halaman *login* merupakan halaman awal untuk memasuki aplikasi Talenta Pro. Dalam halaman *login* terdapat logo Talenta Pro, diikuti dengan dua kolom dibawah, kolom pengisian email dan *password*. Tersedia juga fitur *remember me* untuk mempermudah *user* dalam melakukan *login*, dan *forget password* untuk membantu *user*

yang lupa *password* akun Talenta Pro. Pengguna awal aplikasi Talenta pro wajib melakukan pembuatan akun yang sudah tersedia di halaman *login* pada gambar 5 sebagaimana terlampir.

Tampilan halaman *home* terdapat 4 pilihan metode pembelajaran yang disajikan oleh Talenta Pro, terdapat metode pembelajaran melalui buku, artikel, *video*, dan pembelajaran secara langsung dengan cara mengadakan kegiatan rutin, seminar, pembelajaran secara *offline* maupun *online*. Pada halaman ini banyak sekali fitur yang ditampilkan, mulai dari atas terdapat foto, nama, & *email user*, dan terdapat fitur notifikasi update info terbaru yang akan diberitakukan kepada *user*, dan terakhir fitur rekomendasi, fitur ini akan menampilkan pilihan buku, jurnal, atau *video* berdasarkan pencarian yang sering dicari, lihat gambar 6 sebagaimana terlampir.

Pada gambar diatas terdapat 4 tampilan halam, yang terdiri dari tampilan halaman *book*, *video*, *article*, dan *training*. Kek-4 halaman ini adalah fitur utama yang disediakan Talenta Pro. Tujuan utama dari kek-4 halaman ini adalah menyediakan materi pembelajaran yang dapat dipakai oleh user. Halaman *book* dan *article* dapat dijadikan bacaan dan refrensi yang sudah terindeks bagi *user*, halaman video sarana opsi pembelajaran kepada *user* yang menyukai pembelajaran audiovisual, dan halaman *training* merupakan halaman yang menawarkan berbagai kegitan *online* maupun *offline* dari halaman ini *user* dapat melakukan pendaftaran sebelum melakukan kegitan training sebagaimana gambar 7 terlampir.

Halaman favorite merupakan fitur penyimpanan buku, artikel, atau video yang disukai oleh user. Dengan fitur ini memudahkan user untuk melihat kembali konten yang disukai, atau fitur ini dapat dibilang sebagi folder penyimpanan konten yang diminati.

Proses evaluasi akan terus dilakukan terhadap aplikasi, bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian kebutuhan user terhadap aplikasi, memastikan agar aplikasi melakukan fungsi-fungsi yang mendukung keinginan dari pengguna (Heru Dwi Permana: 2021).

5. Testing

Setelah tahap "*prototype*", langkah selanjutnya dalam pendekatan *design thinking* adalah tahap "*testing*". Pada tahap ini, *prototype* dari aplikasi Talenta Pro yang telah dibuat akan diuji secara langsung oleh pengguna. Tujuannya adalah untuk

mengumpulkan umpan balik yang lebih konkret tentang sejauh mana solusi yang telah dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan. Dengan demikian, tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi Talenta Pro dapat memberikan nilai tambah yang sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna.

KESIMPULAN

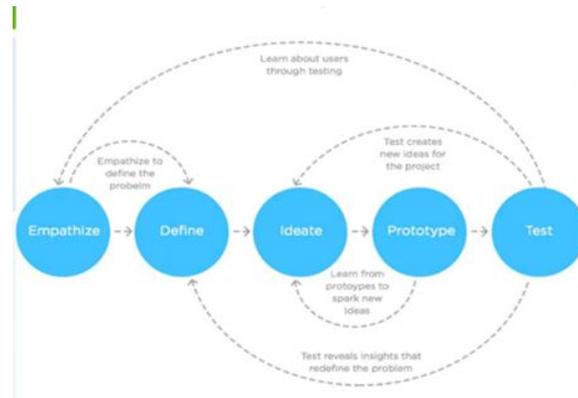
Pendekatan design Thinking memiliki 5 langkah tahapan proses yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan testing*. Hasil dari keseluruhan rantai proses metode design Thinking ini berupa terciptanya prototype yang telah teruji secara menyeluruh dan dapat menjadi solusi dalam menciptakan aplikasi yang menunjang pengembangan pribadi mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja di masa mendatang. Berdasarkan apa yang telah diperoleh, maka saran yang akan disampaikan kepada pengembang untuk penelitian selanjutnya adalah agar design prototype aplikasi yang dibuat dapat ditambahkan fitur-fitur yang lebih update. Agar mahasiswa dapat menggunakan aplikasi dengan lebih nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. 2017. Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).
- Annur, C. M. 2023. Tingkat Pengangguran Indonesia Tertinggi ke-2 di ASEAN. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/06/tingkat-pengangguran-indonesia-tertinggi-ke-2-di-asean>
- Azis, A., & Teduh, D. 2015. Pengembangan Model E-Office dan Purwarupa Intitusi Perguruan Tinggi di Indonesia. JUITA: Jurnal Informatika, 129-142.
- Bachdar, S. 2016. Kenali Design Thinking Sebelum Bikin StartUp. Retrieved from marketeers: <https://www.marketeers.com/kenali-design-thinking-sebelum-bikin-startup/>
- Christoffel, J. M., Tulenan, V., & Sengkey, R. 2019. Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas menggunakan Metode User Defined Target. Jurnal Teknik Informatika, 349-356.
- Dewi, N. K., Anandita, I. B., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. Sintech Journal, 100-107.
- Effendi, H., & Herdiyani, Y. 2018. Mobile Learning Sebagai Alternatif Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Profesional. KONASPI: Konvensi Pendidikan Indonesia.
- Fauzia, F., Virantika, A., & Firmansyah, G. 2021. Langkah langkah Strategis Pemenuhan Kebutuhan SDM Talenta Digital di Lingkungan Pemerintahan Indonesia. PROCEEDING KONIK, 39-46.

- J. R. Batmenta. 2018. Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning. *J.Sains dan teknologi Universitas Negri Manado*, 688-697.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. 2021. Implementasi User Experiencemenggunakan Metode Design Thinkingpada Prototypeaplikasi Cleanstic. *Jurnal TEKNOINFO*, 61-66.
- Lie, N. L., & Darmas, N. K. 2017. Pengaruh Soft Skillterhadap Kesiapan Kerja Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean Pada Mahasiswa S1 Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 1496-1514.
- Nabillah, P., Yahya, M., & Nurbaiti. 2021. Revolusi Industri 4.0 : Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya. *JPSB*, 91-98.
- Priatna, D., Yudiana, Darmansyah, & Rahayu, D. N. 2023. Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi Pro-Int Hris Mobile Pt Kc-Softex Menggunakantam. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*.
- Ramadhannis, N., & Santoso, N. 2023. Rancang Bangun Aplikasi E-Portfolioberbasis Mobile. *JPTIHK: Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1518-1523.
- Rosmalan, D., Djatmiko, M. D., & Julianto, B. 2012. Implemenrasi Aplikasi Website E-Commerce Batik Sunda dengan Menggunakan Protokol Secure Socket Layer (SSL). *Jurnal Informatika*, 58-67.
- Santika, E. F. 2023. Indeks Pembangunan TIK Indonesia Naik Tipis pada 2022. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/02/indeks-pembangunan-tik-indonesia-naik-tipis-pada-2022>
- Sumantika, A., & Susanti, E. 2021. Peningkatan Hard Skillsdan Soft Skillspada Lingkup Organisasi. *Jurnal Abdidias*, 1449-1455.
- Suprobo, F. P. 2012. Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Design dan Arsitektur. *Dies 45 Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra Seminar Nasional*, 4-5.
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. 2019. Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting. *Simposium Nasional Ke-18 RAPI* .
- Syabana, R. I., Saputra, P. Y., & Nur R, A. 2020. Penerapan Metode Design Thinkingpada Perancangan User Interfaceaplikasi Kotakku. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP)* , 2460-1160.
- Zulkarnaen, W., Fitriani, I., & Yuningsih, N. (2020). Pengembangan Supply Chain Management Dalam Pengelolaan Distribusi Logistik Pemilu Yang Lebih Tepat Jenis, Tepat Jumlah Dan Tepat Waktu Berbasis Human Resources Competency Development Di KPU Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(2), 222-243. <https://doi.org/10.31955/mea.vol4.iss2.pp222-243>.

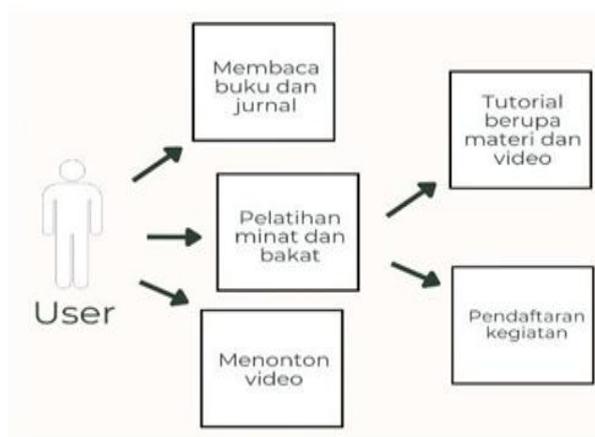
GAMBAR



Gambar 1. Tahapan metode *design thinking*



Gambar 2. Hasil survei minat dan bakat



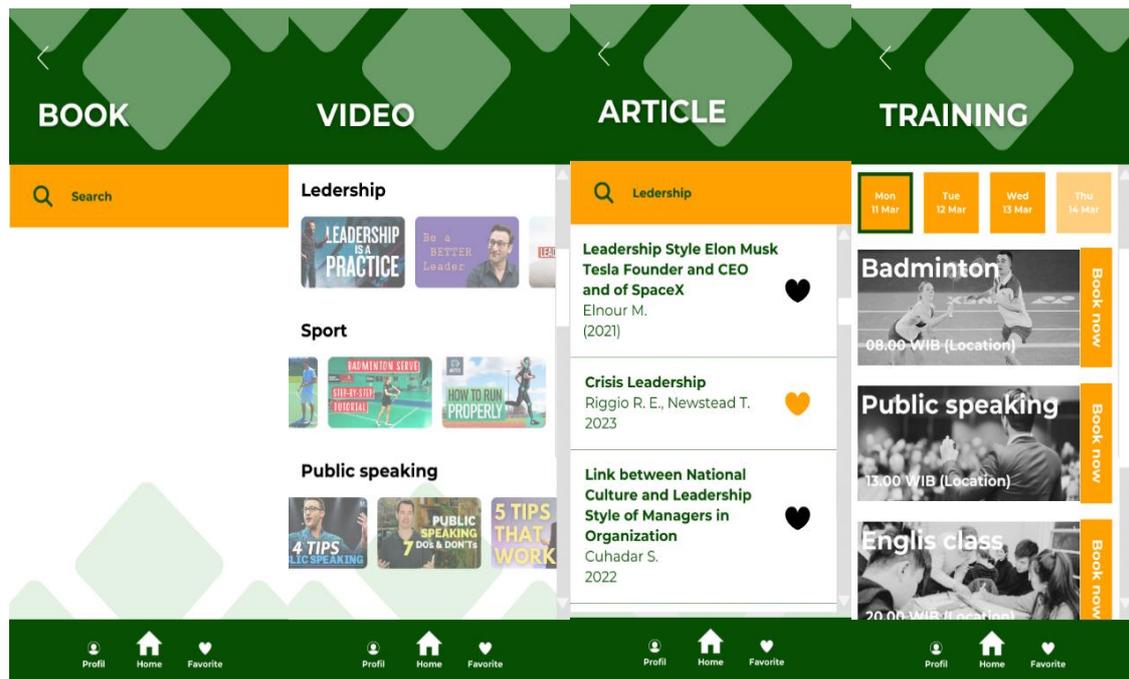
Gambar 3. *Use case*



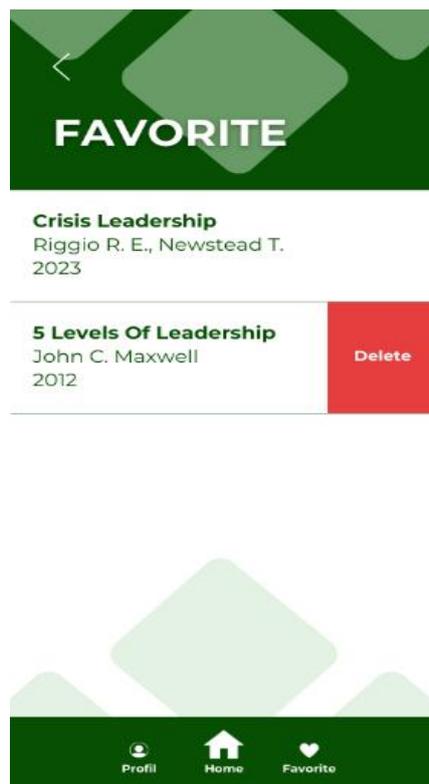
Gambar 4. Halaman *login* Talenta Pro



Gambar 5. Halaman *home* Talenta Pro



Gambar 6. Halaman Book, Video, Article dan Training Talenta Pro



Gambar 7. Halaman favorite Talenta Pro