

## Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir

Adam Sekti Aji<sup>1\*</sup>, Nararya Rahadyan Budiono<sup>2</sup>, Suhirman<sup>3</sup>, Devi Ratnasari<sup>4</sup>,  
Rr. Hajar Puji Sejati<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, 55285, Indonesia

<sup>2</sup>Bimbingan dan Konseling, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, 55285, Indonesia

<sup>3</sup>Magister Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, 55285., Indonesia

<sup>4</sup>Seni Murni, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 55285., Indonesia

<sup>5</sup>Informatika Medis, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, 55285, Indonesia

adamaji@staff.uty.ac.id<sup>1</sup>, nararya@staff.uty.ac.id<sup>2</sup>, suhirman@staff.uty.ac.id<sup>3</sup>, deviratnasari@isi.ac.id<sup>4</sup>,  
hajarsejati@staff.uty.ac.id<sup>5</sup>

### Abstrak

Aplikasi KonsultasiKarir merupakan media dan instrumentasi berupa aplikasi berbasis Android yang dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi dan menjembatani kebutuhan individu dalam memahami minat maupun potensi karirnya. Selama berinteraksi dengan aplikasi KonsultasiKarir, pengguna menemukan beberapa permasalahan seperti aplikasi kurang informatif, kurang atraktif serta proses deteksi minat dan karir yang kurang efisien. Penelitian ini bertujuan membuat ulang desain (*re-design*) tampilan aplikasi KonsultasiKarir agar semakin menarik, informatif dan lebih mudah digunakan. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode *design thinking* untuk optimasi tampilan UI dan UX dengan beberapa tahapan diantaranya, *Empathizes*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Desain baru aplikasi yang telah dibuat mendapatkan rata-rata skor akhir 90.1 poin pada tahap pengujian kepada responden. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang tampilan aplikasi KonsultasiKarir mampu memberikan usulan opsi solusi terkait desain yang menarik, dapat diterapkan dan mudah dipahami oleh pengguna.

**Kata kunci:** *Design Thinking, Aplikasi Mobile, User Experience, User Interface.*

### Abstract

*The KonsultasiKarir application is an Android-based media and instrumentation that can be used as one of the solutions to overcome and assist individual needs in understanding their career interests and potential. During interaction with the KonsultasiKarir application, users find several problems such as the application being less informative and less attractive and the process of detecting interests and careers being less efficient. This research aims to redesign the appearance of the career counseling application to make it more attractive, informative, and easy to use. The method used in this research is the design thinking method for UI and UX optimization. The stages in this method include Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The testing stage has been delivered using Google Forms to respondents. As a result, the new application design that has been made gets an average final score of 90.1 points. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the redesign of the appearance of the consulting application can provide proposed solution options related to design that is attractive, applicable, and easily understood by users.*

**Keywords:** *Design Thinking, Mobile Application, User Experience, User Interface.*

## 1. PENDAHULUAN

Individu memiliki perkembangan karir sepanjang rentang kehidupannya. Pada usia anak-anak, individu memiliki rasa keingintahuan terhadap berbagai macam profesi dan terkadang memiliki obsesi pada suatu profesi tertentu sebagai cita-cita di masa depan mereka. Seperti

profesi Guru, Dokter, Astronot atau profesi lainnya. Seiring bertambahnya usia dan perkembangan kognitif mereka yang dimulai pada usia SMP (Sekolah Menengan Pertama) atau SMA (Sekolah Menengah Atas), anak-anak mulai membentuk arah perencanaan karir sehingga mereka akan memilih jurusan tertentu pada jen-

jang Perguruan Tinggi sesuai dengan arah minat karir yang mereka inginkan (Jannah, 2022) (Sari, Yusuf, Megaiswari, & Afdhal, 2021). Namun kebanyakan siswa atau mahasiswa saat ini mengalami kesulitan dalam menentukan arah studi lanjut dan memilih rencana karirnya di masa depan. Siswa yang mengenali konsep diri dan memiliki wawasan tentang hal-hal yang berkaitan dengan dunia karir, memiliki rasa percaya diri dan mampu menentukan serta mengembangkan potensi dirinya akan dapat memiliki rasa optimis terhadap masa depan, mulai menemukan minat dan membuat perencanaan karir mereka (Solihatun, Lestari, Folastris, & Ratnasari, 2020).

Sebuah survey untuk mengetahui arah dan tujuan karir telah dilakukan terhadap 590 responden. Hasilnya menunjukkan sebanyak 73% responden menunjukkan keraguan dalam mengambil keputusan karir dan tujuan karirnya secara komprehensif. Hal ini telah mendorong dikembangkannya instrumentasi berbasis website bernama "konsultasikarir.com" dan berbasis Android bernama "KonsultasiKarir". Aplikasi dikemas berbasis android dan dapat diunduh melalui Google Play Store agar dapat menjangkau pengguna dari semua kalangan dengan alternatif perangkat yang lebih luas. Aplikasi konsultasi karir ini merupakan media dan instrumentasi yang dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam mengatasi dan menjembatani kebutuhan setiap individu dalam memahami minat maupun potensi karirnya (Budiyono & Aji, 2020) (Budiyono & Aji, 2021).

Pada aplikasi, tampilan antarmuka merupakan hal pertama yang bersentuhan atau berinteraksi secara langsung dengan pengguna. Oleh karena itu, memiliki tampilan antarmuka yang interaktif dan atraktif menjadi salah satu faktor utama kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan fitur-fitur aplikasi sehingga pengguna dapat memiliki pengalaman (*User Experience*) yang baik. Dalam pengembangan sistem informasi atau aplikasi, perancangan antarmuka (*User Interface*) merupakan tahap penting yang harus dilakukan agar sistem sesuai dengan kebutuhan calon pengguna dan mampu membentuk cara pandang mereka terhadap sistem. *User Interface* (UI) yang dibuat sangat mempengaruhi terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi (Ismatullah & Adrian, 2021). Sedangkan *User Experience* (UX) melibatkan persepsi pengguna pada sikap, tingkah laku dan emosi

serta pengalaman dan kemudahan yang akan dirasakan pengguna (Pramesiti, Adrian, & Fernando, 2022). Jika tidak melakukan perancangan UI/UX pada sistem atau aplikasi, maka hasil akhir produk dapat sulit untuk digunakan dan dimengerti. Hal ini mengakibatkan kesalahan/error, kebingungan, ketidakpuasan pengguna dan beberapa dapat sampai pada kasus yang lebih serius.

Aplikasi KonsultasiKarir berbasis android telah diujikan terhadap ahli dan kelompok kecil/ kelompok terbatas. Ahli yang menguji kelayakan produk terdiri dari 1 orang ahli media (dosen teknologi informasi) dan 1 orang ahli materi (dosen dan praktisi bidang karir) sedangkan responden kelompok kecil/terbatas adalah pelajar, mahasiswa dan lulusan pendidikan tinggi dengan kriteria rentang usia 15-30 tahun yang memiliki kebutuhan studi lanjut/penjurusan dan pencari kerja (*job seeker*). Penilaian tersebut dilakukan menggunakan skala likert dengan 5 interval nilai yaitu Sangat baik (5), Baik (4), cukup baik (3), tidak baik (2) dan sangat tidak baik (1). Hasil penilaian oleh ahli media memiliki rata-rata nilai akhir kelayakan 86,3 yang meliputi beberapa komponen penilaian diantaranya 1) panduan dan informasi, 2) kinerja program, 3) sistematika, Estetika dan Kualitas Audio-Video. Hasil penilaian oleh ahli materi memiliki rata-rata nilai akhir kelayakan 89,7 yang meliputi beberapa komponen penilaian diantaranya, kesesuaian judul, tampilan dan redaksional, proses pembelajaran, kualitas materi, kualitas bahasa dan kualitas ilustrasi. Penilaian dari aspek pembelajaran, kualitas isi, pengoperasian produk dan tampilan produk juga telah dilakukan uji kelayakan dari perspektif pengguna aplikasi KonsultasiKarir. Sebanyak 80 responden yang terdiri dari siswa, mahasiswa dan lulusan (*fresh graduate*) Perguruan Tinggi menghasilkan skor kelayakan sebesar 87,9. Dengan nilai tersebut aplikasi yang dikembangkan berada pada kategori Sangat Layak (Budiyono & Aji, 2020) (Budiyono & Aji, 2021).

Skor yang tinggi pada penilaian oleh ahli media, ahli materi dan calon pengguna menandakan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan berkualitas dan sangat dibutuhkan oleh target pengguna. Selain itu aplikasi KonsultasiKarir memiliki potensi di masa depan untuk semakin banyak digunakan oleh khalayak luas. Namun meskipun memiliki skor yang tinggi pada beberapa aspek, penilaian yang dilakukan masih

belum secara spesifik menilai kepuasan pengguna terhadap tampilan *user interface* dan *experience* pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan membuat ulang desain (*re-design*) tampilan aplikasi KonsultasiKarir agar semakin menarik, informatif dan lebih mudah digunakan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode design thinking untuk optimasi tampilan UI dan UX. Tahapan yang dilakukan pada metode ini diantaranya *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan usulan opsi solusi terkait desain yang dapat diterapkan dan mudah dipahami. Dengan memahami dan menggunakan metode design thinking, desainer dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik dan proses penciptaan sehingga desain aplikasi yang dihasilkan berkualitas, inovatif, objektif sesuai kebutuhan pengguna dan dapat diterima oleh masyarakat (Yulius & Putra, 2021).

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Design Thinking. Design thinking merupakan pendekatan atau metode pemecahan masalah, non-linear dan berulang yang bertujuan untuk memahami pengguna, meluruskan asumsi, menemukan pemecahan masalah dan menciptakan solusi yang selanjutnya akan di uji ke pengguna (Kurniawan, Firmansyah, Rijaya, Sutanto, & Pribadi, 2022). Penggunaan design thinking pada pengembangan aplikasi memprioritaskan kebutuhan pengguna sehingga dapat mengurangi kesalahan pada aplikasi, meningkatkan performa aplikasi dan mempermudah implementasi setelah tahap *prototype* selesai (Canedo et al., 2020).

Berikut merupakan tahapan metode Design Thinking yang dilakukan untuk merancang ulang desain aplikasi KonsultasiKarir.



Gambar 1. Diagram proses *design thinking*

### 1. *Empathize*

Merupakan tahap awal design thinking dalam memperoleh informasi untuk memahami dan

merasakan bagaimana pengalaman, tanggapan dan kebutuhan pengguna.

### 2. *Define*

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan dan analisis seluruh kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pada tahap *empathize*.

### 3. *Ideate*

Aktifitas pada tahap ini berfokus untuk menentukan ide-ide pemecahan masalah sebagai solusi yang berlandaskan pada kebutuhan pengguna sebagai dasar pembuatan desain antarmuka.

### 4. *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain antarmuka baru menggunakan Figma berdasarkan solusi terbaik yang ditemukan untuk permasalahan yang telah berhasil diidentifikasi.

### 5. *Test*

Setelah melakukan *re-design* tampilan antarmuka, selanjutnya dilakukan verifikasi terhadap sebanyak 20 calon pengguna sebagai responden pada penelitian ini. Verifikasi dilakukan dengan cara memberikan masing-masing responden desain antarmuka baru yang telah dikembangkan dan alur penggunaan aplikasi. Responden akan menilai secara objektif dengan memberikan rating terhadap bagaimana tampilan antarmuka, kemudahan alur proses dan pengalaman secara keseluruhan berinteraksi dengan aplikasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. *Empathize*

Pengguna aplikasi KonsultasiKarir adalah siswa, mahasiswa dan masyarakat umum yang memiliki keinginan untuk mengetahui minat dan karir mereka. Kebutuhan pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi yaitu kemudahan melakukan pendaftaran akun dan pengoperasian aplikasi, kemudahan membaca dan mengakses seluruh materi baik berupa artikel ataupun video, kemudahan melihat hasil riwayat deteksi minat dan karir, serta kemudahan melihat dan membaca hasil deteksi..

### 3.2. *Define*

Setelah melakukan analisis terhadap tampilan aplikasi KonsultasiKarir dengan perspektif pengguna ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya:

- a. Belum tersedia informasi awal mengenai aplikasi kepada pengguna pemula seperti fitur-fitur aplikasi yang tersedia secara berurutan. Sehingga pengguna pemula me-

- rasa kebingungan dan kesulitan saat akan menggunakan dan berinteraksi dengan aplikasi.
- Belum tersedia halaman pendaftaran, login dan lupa password bagi pengguna.
  - Halaman Home kurang informatif.
  - Halaman deteksi minat dan karir menampilkan pertanyaan secara satu per satu dengan tombol “lanjut” sebagai tanda bahwa pengguna telah memilih jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan. Pengguna kesulitan untuk mengubah jawaban apabila sebelumnya merasa ragu-ragu atau salah memilih jawaban pada pertanyaan terdahulu.
  - Belum ada informasi berapa persen atau berapa jumlah soal yang telah dijawab oleh pengguna.
  - Halaman hasil deteksi menampilkan rekomendasi jurusan 1 dan jurusan 2 tetapi belum memberikan penjelasan mengenai analisis hasil dan nilai yang diperoleh. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan bagi pengguna dalam membaca dan memahami hasil deteksi tipe minat dan karirnya.

bertujuan untuk memberikan informasi awal mengenai aplikasi KonsultasiKarir.



Gambar 2. Desain halaman OnBoarding

### 3.3. Ideate

Berdasarkan permasalahan yang berhasil diidentifikasi pada tahap *define*, selanjutnya ditentukan solusi-solusi untuk perbaikan tampilan halaman aplikasi dengan membuat fitur halaman onBoarding, pendaftaran akun, login dan lupa password, membuat halaman Beranda yang lebih informatif dengan menampilkan riwayat deteksi minat dan karir, membuat halaman deteksi minat dan karir dengan menampilkan seluruh pertanyaan pada satu halaman yang sama dan memberikan informasi *progress* pengerjaan soal, serta membuat halaman hasil deteksi yang lebih menarik dan informatif dengan menampilkan grafik hasil deteksi dan penjelasan yang lebih rinci.

### 3.4. Prototype

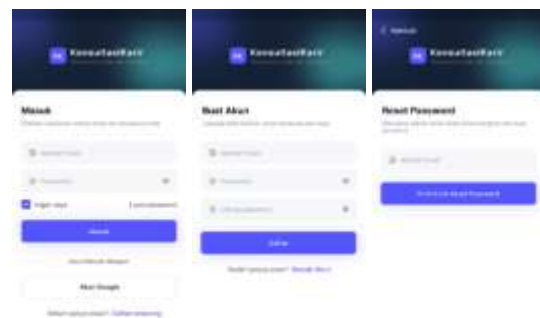
Hasil akhir penelitian ini adalah adanya solusi desain baru berupa *prototype* tampilan UI/UX aplikasi KonsultasiKarir yang dirancang menggunakan software Figma.

#### Tampilan halaman onBoarding

Halaman “onBoarding” merupakan halaman awal yang akan ditampilkan kepada pengguna yang baru saja menginstall aplikasi. Halaman ini

#### Tampilan halaman Login, Register dan Lupa Password

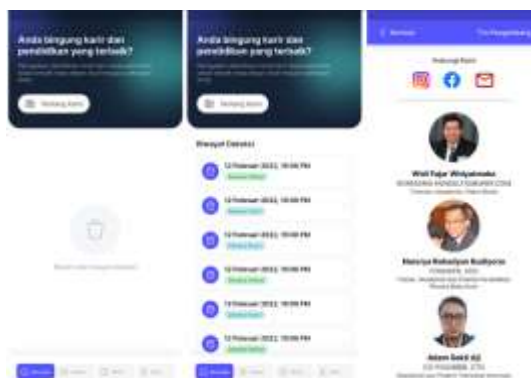
Halaman Masuk merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan email dan password akun yang telah terdaftar atau dengan akun Google. Apabila pengguna belum memiliki akun, maka dapat menekan tombol “Daftar Sekarang”. Selanjutnya pengguna akan diarahkan ke halaman “Buat Akun”. Dan apabila pengguna lupa password mereka, maka pengguna dapat menekan tombol “Lupa Password” dan pengguna akan dibawa ke halaman “Reset Password”.



Gambar 3. Desain halaman Login, Register dan Lupa Password

**Tampilan Halaman Beranda dan Informasi Kontak**

Halaman “Beranda” merupakan halaman pertama yang akan muncul ketika pengguna berhasil Login ke aplikasi. Terdapat 4 menu pada aplikasi ini yaitu Beranda, Materi, Minat dan Karir. Pada halaman “Beranda” terdapat informasi daftar riwayat deteksi minat dan karir terdahulu yang telah dilakukan oleh pengguna. Untuk melihat informasi kontak aplikasi dan tim pengembang pengguna dapat menekan tombol “Tentang Kami”.



Gambar 4. Desain halaman Beranda dan Informasi Kontak

**Tampilan halaman Materi**

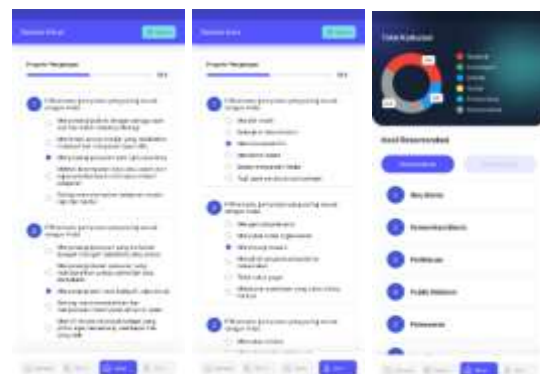
Halaman “Materi” merupakan halaman yang akan muncul apabila pengguna menekan menu “Materi”. Pada halaman ini terdapat daftar materi terbaru yang dapat diakses dan dibaca oleh pengguna. Apabila ingin melihat video pada materi, maka pengguna dapat menekan tombol “Penjelasan Lengkap”.



Gambar 5. Desain halaman Materi

**Tampilan Halaman Deteksi dan Hasil Deteksi**

Terdapat 2 jenis deteksi pada aplikasi ini, yaitu deteksi minat dan deteksi karir. Pengguna dapat melakukan deteksi minat dengan menekan menu “Minat” dan deteksi karir dengan menekan menu “Karir”. Pada setiap halaman deteksi tampilan soal dibuat bergulir dengan tombol selesai yang terletak pada bagian kanan atas dan tambahan komponen progress bar untuk melihat berapa persen pengguna telah menyelesaikan soal. Hal ini memudahkan bagi pengguna untuk melacak progress pengerjaan ataupun merubah jawaban mereka. Untuk melihat hasil deteksi pengguna dapat menekan tombol “Selesai” dan aplikasi akan menampilkan detail hasil deteksi pada halaman “Hasil Deteksi”



Gambar 6. Desain halaman Deteksi dan Hasil Deteksi

**3.5. Test**

Pengujian desain UI/UX sistem dilakukan untuk mengukur *usability* dengan berfokus pada aspek kepuasan pengalaman pengguna. Tujuan dari pengujian desain ini adalah untuk menilai interaksi antara pengguna dengan aplikasi apakah dapat berjalan dengan baik. Metode pengujian desain sistem yang digunakan adalah berdasarkan pedoman dari *system usability scale* (sus) untuk mengukur tingkat kepuasan calon pengguna berdasarkan pengalaman mereka ketika berinteraksi dengan sistem .

Tabel 1. Perhitungan pengujian *usability* desain sistem

Questions	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3
R2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
R3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3
R4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
R5	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3
R6	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4
R7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
R8	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
R10	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
R11	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3
R12	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
R13	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4
R14	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3
R15	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
R16	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
R17	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3
R18	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4
R19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4
R20	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3
Jumlah	3.6	3.5	3.7	3.5	3.8	3.6	3.7	3.4	3.8	3.55
Jumlah x 2.5	9	8.8	9.3	8.8	9.4	9	9.3	8.5	9.4	8.88

Skor rata-rata (Hasil akhir) | 90.1

Kuesioner disusun dengan beberapa pertanyaan, disampaikan kepada responden melalui *google form* dan dinilai menggunakan skala *likert* dengan poin penilaian yaitu “Sangat Tidak Setuju” bernilai 1 poin, “Tidak Setuju” bernilai 2 poin, “Ragu-ragu” bernilai 3 poin, “Setuju” bernilai 4 poin dan “Sangat Setuju” bernilai 5 poin. Pertanyaan menggunakan *system usability scale* bertujuan untuk memperoleh feedback secara subjektif seperti bagaimana perasaan pengguna terhadap desain sistem, apakah desain sistem mudah dioperasikan, apakah pengguna merasa percaya diri dalam melakukan pekerjaan melalui sistem, dan apakah pengguna menyukai sistem secara keseluruhan. Dari pernyataan yang sudah didapatkan, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan persamaan *system usability scale* dan skor akhir yang diperoleh adalah 90.1 poin.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembuatan ulang desain (*re-design*) pada tampilan aplikasi KonsultasiKarir ini mampu memberikan kepuasan dan pengalaman yang lebih baik kepada

pengguna. Hal ini karena desain baru tampilan aplikasi dinilai lebih informatif, lebih atraktif dan mudah digunakan terutama pada fitur deteksi minat dan karir. Pada tahap pengujian, desain baru tampilan aplikasi mendapatkan rata-rata nilai akhir yaitu 90.1 poin dan lebih tinggi dari nilai rata-rata pengujian tampilan aplikasi sebelumnya. Perancangan ulang tampilan aplikasi KonsultasiKarir ini mampu memberikan usulan opsi solusi terkait desain yang menarik, dapat diterapkan dan mudah dipahami oleh pengguna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono, N. R., & Aji, A. S. (2020). Pengembangan Website Deteksi Minat Karir Berdasarkan Teori Karir John Holland. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(2), 80–92.
- Budiyono, N. R., & Aji, A. S. (2021). Aplikasi Konsultasi Karir Untuk Memilih Jurusan Dan Strategi Perencanaan Karir. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 25–32.
- Canedo, E. D., Pergentino, A. C. D. S.,

- Calazans, A. T. S., Almeida, F. V., Costa, P. H. T., & Lima, F. (2020). Design Thinking Use in Agile Software Projects : Software Developers ' Perception. *Proceedings Ofthe 22nd International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS 2020)*, 2(Iceis), 217–224. <https://doi.org/10.5220/0009387502170224>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 3–10.
- Jannah, E. M. (2022). *Pelaksanaan Layanan Konseling Individual Dalam Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas Xii Sma Negeri 2 Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Kurniawan, F., Firmansyah, M., Rijaya, R., Sutanto, S. Y., & Pribadi, M. R. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur. *MDP Student Conference 2022*, 284–289.
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184.
- Sari, A. K., Yusuf, A. M., Megaiswari, & Afdhal. (2021). Analisis Teori Karir Krumboltz: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 116–121. <https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Solihatun, S., Lestari, M., Folastris, S., & Ratnasari, D. (2020). Kontribusi Konsep Diri terhadap Perencanaan Arah karir Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application*, 9(80).
- Yulius, Y., & Putra, M. E. P. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116.