

**Perancangan *LearnX* : Aplikasi Kursus Online untuk Prakerja  
Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking**

Skripsi



oleh:

**VICTOR ANINDIA  
71180324**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2023

**Perancangan *LearnX* : Aplikasi Kursus Online untuk Prakerja  
Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**VICTOR ANINDIA**

**71180324**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2023

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PERANCANGAN LEARNX: APLIKASI KURSUS ONLINE UNTUK PRAKERJA BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 5 Oktober 2023



VICTOR ANINDIA

71180324

DUTA WACANA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan *LearnX*: Aplikasi Kursus Online untuk Pekerja Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking  
Nama Mahasiswa : VICTOR ANINDIA  
NIM : 71180324  
Mata Kuliah : Skripsi ( Tugas Akhir)  
Kode : TI0366  
Semester : Gasal  
Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta  
Pada tanggal 7 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

  
Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T

Dosen Pembimbing II

  
Maria Nita Anggraeni S.T., M.T.I

DUTA WACANA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Victor Anindia  
NIM : 71180324  
Program studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Perancangan *LearnX* : Aplikasi Kursus Online untuk Prakerja**  
**Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking**

beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 23 Januari 2024

Yang menyatakan



Victor Anindia  
NIM.71180324

## HALAMAN PENGESAHAN

### PERANCANGAN LEARNX: APLIKASI KURSUS ONLINE UNTUK PRAKERJA BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING

Oleh: VICTOR ANINDIA / 71180324

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal 8 Agustus 2023

Yogyakarta, 5 September 2023  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
2. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I
3. Agata Filiana, S.Kom., M.Sc.
4. Antonius Rachmat C., S.Kom.,M.Cs.



Dekan

(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS  
SECARA ONLINE  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71180324  
Nama : Victor Anindia  
Prodi / Fakultas : Informatika / Teknologi Informasi  
Judul Tugas Akhir : Perancangan *LearnX*: Aplikasi Kursus Online untuk Prakerja Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking.

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan *memberikan Hak Bebas Royalti Non Ekklusif (Non-exclusive Royalty-free Right)* serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (full access).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk database, merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 9 Juni 2023

Yang menyatakan,



Victor Anindia

71180324



Karya sederhana ini dipersembahkan  
kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,  
dan Kedua Orang Tua



*Segala sesuatu indah pada waktu-Nya*

Anonim

*Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil*

(Pepatah Kuno)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat kasih, penyertaan, dan hikmat dari-Nya penulis dapat menyelesaikan tulisan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul “Perancangan *LearnX* : Aplikasi Kursus Online untuk Prakerja Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking”.

Selama masa penulisan skripsi ini, penulis mengalami banyak hambatan. Namun, berkat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam karya ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus untuk segala kasih, penyertaan serta bimbingan dari-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D. selaku Kepala Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T., sebagai dosen pembimbing 1 yang sudah membantu dalam merevisi laporan skripsi dan aplikasi *LearnX*.
5. Ibu Maria Nila Anggia Rini, S.T., M.T.I selaku dosen pembimbing 2 yang sudah membantu penulis dalam merevisi aplikasi serta laporan skripsi dalam penulisan.
6. Mama dan papa terima kasih untuk *support systemnya*.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari tidak tertutup kemungkinan terdapat banyak kekurangan didalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dibidang Informatika (Teknologi Informasi) dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 29 September 2023

VICTOR ANINDIA



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE .....	vi
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA .....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	4
2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Design Thinking .....	6
2.2.2 Prakerja .....	8
2.2.3 Usability Testing.....	9
2.2.4 System Usability Scale (SUS) .....	10

2.2.5	Quantitative .....	16
BAB III.....		20
METODOLOGI PENELITIAN .....		20
3.1	Perancangan Sistem.....	20
3.2	<i>Empathize</i> .....	21
3.3	Diagram Alir .....	22
3.4	<i>Ideate</i> .....	23
3.5	<i>Prototype</i> .....	24
3.6	<i>Use Case Diagram</i> .....	25
3.7	Skenario Use Case.....	26
3.8	Prototype .....	29
BAB IV .....		33
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Implementasi .....	33
4.2	Implementasi Sistem.....	33
4.3	Implementasi Desain.....	33
4.4	Pengujian.....	40
4.4.1	Task Scenario .....	40
4.4.2	Testing Usability.....	44
BAB V.....		53
KESIMPULAN DAN SARAN .....		53
5.4	Kesimpulan .....	53
5.5	Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....		54
LAMPIRAN A .....		56
KODE SUMBER PROGRAM.....		56
LAMPIRAN B.....		95
KARTU KONSULTASI DOSEN 1 .....		95
LAMPIRAN C.....		96
KARTU KONSULTASI DOSEN 2 .....		96

LAMPIRAN D ..... 97  
LAMPIRAN LAIN-LAIN..... 97



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skala Grade SUS Bangor .....	14
Tabel 2.2 Skor <i>System Usability Scale</i> .....	16
Tabel 3.1 Pertanyaan <i>empathize</i> responden.....	22
Tabel 3.2 Pertanyaan <i>define</i> responden.....	22
Tabel 3.3 UC01 Membuat Akun.....	26
Tabel 3.4 UC02 <i>Login User</i> .....	26
Tabel 3.5 UC03 Melakukan Pencarian & Filter .....	27
Tabel 3.6 UC04 Melihat Daftar Rekomendasi .....	27
Tabel 3.7 UC05 Melihat List Materi Kursus .....	28
Tabel 3.8 UC06 Melihat Detail Materi Kursus.....	28
Tabel 4.1 <i>Task Scenario</i> .....	40
Tabel 4.2 Data dari <i>Benchmark</i> Penulis .....	41
Tabel 4.3 <i>Task</i> Sukses .....	42
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Efisiensi .....	43
Tabel 4.5 Pertanyaan Pengujian SUS.....	44
Tabel 4.6 Skala Likert SUS .....	45
Tabel 4.7 Data Responden (data asli).....	45
Tabel 4.8 Data Hasil SUS (data hitung).....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	6
Gambar 2.2 Perbedaan Pengujian Lama dan Baru. Sumber : Kurg (2006).....	10
Gambar 2.3 SUS Response Format. Sumber : <a href="https://measuringu.com/sus/">https://measuringu.com/sus/</a> .....	11
Gambar 2.4 SUS Score Percentile Ranks. Sumber : <a href="https://measuringu.com/sus/">https://measuringu.com/sus/</a> .....	12
Gambar 2.5 Kategori NPS Skor SUS. Sumber : <a href="https://measuringu.com/sus/">https://measuringu.com/sus/</a> .....	13
Gambar 2.6 Skor Persentil SUS.....	13
Gambar 2.7 <i>Adjective Ratings dan Acceptability Range</i> . Sumber : Bangor, 2009.....	15
Gambar 2.8 Quantitative Research .....	16
Gambar 3.1 Flowchart Alur Penelitian Metode Design Thinking .....	20
Gambar 3.2 <i>User Journey</i> .....	24
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Kursus <i>Online</i> Prakerja .....	25
Gambar 3.4 Tiga Tahapan <i>Prototype</i> .....	29
Gambar 3.5 Beranda Aplikasi <i>LearnX</i> .....	30
Gambar 3.6 Detail Rekomendasi.....	30
Gambar 3.7 <i>Wireframing mobile</i> .....	31
Gambar 4.1 Form Registrasi <i>User</i> .....	33
Gambar 4.2 <i>Login</i> Pengguna .....	34
Gambar 4.3 Halaman Depan <i>Dashboard</i> .....	34
Gambar 4.4 Halaman Materi Kursus .....	35
Gambar 4.5 Halaman Detail Materi Kursus .....	35
Gambar 4.6 Tombol <i>Search LearnX</i> .....	39
Gambar 4.7 Tampilan <i>Log Out LearnX</i> .....	39

## INTISARI

### Perancangan *LearnX* : Aplikasi Kursus Online untuk Prakerja Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking

Oleh

VICTOR ANINDIA

71180324

Aplikasi kursus yang dapat ditemui saat ini adalah pelatihan pra kerja dimana orang yang ingin memiliki *skill* dibidang tertentu dapat mengikuti pelatihan khusus sesuai dengan bidang minatnya. Program prakerjan berbasis digital adalah salah satu yang dimanfaatkan pemerintah untuk bisa menjangkau kalangan masyarakat yang lebih luas. Saat ini, *platform* digital untuk aplikasi kursus banyak dikembangkan dan dibangun oleh anak – anak muda.

Perancangan yang dipakai dalam implementasi adalah metode *Design Thinking* dengan tahapan awal wawancara narasumber dan tahapan selanjutnya yaitu identifikasi poin – poin masalah pada *user*. Kemudian, dari permasalahan ini didapati ide dari solusi yaitu *define* yang nantinya ide ini akan menentukan desain dalam bentuk *wireframe*. Kemudian, diubah kedalam *high fidelity design* hingga akhirnya dapat dibentuk menjadi antarmuka *prototype*.

Dalam proses pembuatan aplikasi *LearnX* ini penulis menggunakan *tools* figma sebagai acuan dari perancangan agar dalam setiap proses pengembangan, penulis dapat melihat hasil serta sejauh mana tahapan – tahapan desain telah dibuat. Dari hasil pengujian pengguna, didapatkan hasil bahwa aplikasi *LearnX* ini layak untuk digunakan dengan nilai sebesar 82,56 atau di huruf B.

**Kata-kata kunci** : *LearnX*, *mobile*, prakerja

## ABSTRACT

### **Design of *LearnX*: Online Course Application for Mobile-Based Pre-employment with Design Thinking Method**

By

VICTOR ANINDIA

71180324

The current available course application is pre-employment training, where individuals who wish to acquire specific skills in certain fields can undergo specialized training according to their interests. Digital-based pre-employment programs are among the government's initiatives to reach a wider range of the population. Currently, many digital platforms for course applications are being developed and built by young people.

The implementation process utilizes the Design Thinking method, starting with conducting interviews with experts as the initial step and subsequently identifying the user's problem points. From these issues, ideas for solutions are derived, leading to the definition phase that will determine the wireframe design. Subsequently, it is transformed into high-fidelity design to finally shape it into a prototype interface.

In the development process of the *LearnX* application, the author used Figma as the design reference to track the progress of each design stage and assess the outcomes. Based on user testing results, it is found that *LearnX* application is deemed suitable for use, with a score of 82.56 or a letter grade of B.

**Keywords** : *LearnX*, mobile, pre-employment



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam masa era digital saat ini banyak aplikasi kursus yang mendukung proses belajar mengajar. Aplikasi kursus yang dapat ditemui saat ini adalah pelatihan pra kerja dimana orang yang ingin memiliki *skill* dibidang tertentu dapat mengikuti pelatihan khusus sesuai dengan bidang minatnya. Program prakerja berbasis digital adalah salah satu yang dimanfaatkan pemerintah untuk bisa menjangkau kalangan masyarakat yang lebih luas. Dan saat ini platform digital untuk aplikasi kursus kebanyakan dikembangkan dan dibangun oleh anak-anak muda.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan pengembangan aplikasi yang dapat membantu program pemerintah khusus di DI Yogyakarta adalah salah satu membantu program pemerintah khusus dalam prakerja DI Yogyakarta. Pada penelitian ini akan berfokus pada pengembangan aplikasi yaitu prototype dengan aplikasi yang dinamai *LearnX*, diharapkan masyarakat Yogyakarta tidak perlu melalui proses atau birokrasi yang panjang untuk mendapatkan suatu pelatihan. Selain itu, melihat data dari Kominfo (2022) Yogyakarta menempati peringkat pertama dalam kategori nilai Indeks Literasi Digital paling tinggi diantara provinsi lainnya yaitu sebesar 3,64. Berdasarkan hal tersebut diperlukan pengembangan sistem digital yang lebih baik guna mendukung program prakerja untuk Yogyakarta dengan melakukan pengembangan platform aplikasi dalam versi mobile aplikasi. Diketahui saat ini kebanyakan sistem yang dibangun tidak difokuskan kepada pengguna, yang adalah proses penting dalam pengembangan perangkat lunak. Pemecahan sebuah masalah dengan praktis dan kreatif dengan fokus utama pada pengguna adalah salah satu metode yang digunakan dalam Design Thinking yang dapat menghasilkan solusi memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam proses ini keputusan yang dibuat berdasarkan apa yang benar-benar diinginkan oleh pengguna.

Dalam pengembangan aplikasi *LearnX* ini dibutuhkan metode Design Thinking. Dalam pengembangan aplikasi *LearnX* dibutuhkan kreatifitas dan ide-ide yang diharapkan solusi dari pengguna dan dalam memecahkan suatu masalah yang kompleks. Dalam penggunaan metode ini maka akan melihat pengalaman user dalam menggunakan suatu produk(aplikasi).

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka perumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana agar pengembangan inovasi ini memiliki antarmuka (usability) yang baik.
2. Bagaimana agar bisa mendapatkan solusi yang dibutuhkan oleh pengguna.
3. Apakah *user* dapat memahami flow dari aplikasi *LearnX* dan bisa menyelesaikan
4. *Task* untuk mencapai tujuannya dengan mudah

## **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi agar pembahasan maupun perancangan sistem tidak terlalu melebar. Berikut adalah batasan masalah.:

1. Umur untuk pengguna aplikasi *LearnX*, adalah usia 16 – 30 Tahun.
2. User yang menggunakan aplikasi *LearnX* adalah lulusan SMA.
3. Lokasi pemakaian aplikasi daerah Yogyakarta.
4. Dalam penelitian ini tidak membahas dampak dari hasil kompetensi setiap orang.
5. Sistem berbasis *mobile*
6. Implementasi Aplikasi hanya sampai pada *digital prototyping*.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memahami penggunaan metode *Design Thinking* pada proses pengembangan aplikasi *LearnX* aplikasi untuk pra kerja, dan berfokus pada *usability* pengguna.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah membantu meningkatkan sumber daya manusia dengan aplikasi pra-kerja ini diharapkan dapat membantu orang-orang DI Yogyakarta yang sebelumnya tidak mempunyai kompetensi dibidangnya dapat memiliki kesempatan untuk menggali kemampuannya sesuai dengan peminatan yang dipilih.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Penjelasan Laporan Skripsi ini terdiri dari 5 bagian yaitu :

- Bab 1, pendahuluan bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi penelitian.
- Bab 2, pada bagian bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka yaitu penelitian dari berbagai jurnal dan yang sudah pernah dilakukan dan landasan teori, yaitu teori – teori dasar yang membantu penulis dalam meneliti.
- Bab 3, analisis dan perancangan sistem, pada bab ini penulis menjelaskan tentang rancangan-rancangan dan alur penelitian yang dilakukan oleh penulis.
- Bab 4, Implementasi dan hasil, yaitu rancangan yang sudah diimplementasikan ke dalam bentuk nyata dan pada bab ini juga dijelaskan tentang susunan sistem, pengujian dan pembahasan.
- Bab 5, berisi kesimpulan dan saran, pada bab ini adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang dirangkum singkat dan jelas.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.4 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pengembangan aplikasi *LearnX* dengan menggunakan metode *Design Thinking* dapat dikatakan mencapai titik berhasil jika dilihat dari hasil pengujian efektivitas dan efisiensinya dimana masing – masing mencapai nilai rata – rata 90% dan 85% serta dikategorikan baik.
- 2) Dari hasil pengujian *usability* terhadap aplikasi *LearnX* dengan data hasil hitung akhir yang isi oleh 10 responden dan hasil perhitungan kuisisioner kelayakan *System Usability Scale* maka aplikasi *LearnX* prakerja dinyatakan layak digunakan dengan nilai rata - rata 82 nilai ini berada pada huruf B dan *Acceptable range* sangat baik (*Excellent*). Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa perancangan *LearnX* dengan menggunakan metode *Design Thinking* ini berhasil diterapkan.

#### **5.5 Saran**

Aplikasi *LearnX* ini sangat membantu para pencari kerja dalam mengikuti kursus sesuai dengan bidang minat masing-masing dan passion yang ingin diambil untuk dikembangkan. Dan harapannya aplikasi ini mampu untuk membantu para pencari pekerjaan dalam mendapatkan kursus secara *online*, dari segi desain harapannya bisa mempermudah dalam menggunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, R. T., Brata, K. C., & Az-Zahra, H. M. (2021). Perancangan User Experience Mobile Learning menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : SD Negeri Wates Kabupaten Kediri). *J-PTIHK*.
- Ali, M., Haryati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya Dalam Penelitian. *Educational Journal*, 1.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*.
- Gajanayake, H. (2019, July 17). *Medium*. Diambil kembali dari Medium: <https://uxplanet.org/principles-of-design-thinking-stages-of-design-thinking-b2cc219063ac>
- Hayati, D. N. (2021, May 22). *Kompas*. Diambil kembali dari Kompas: <https://kilaskementerian.kompas.com/kemenko-perekonomian/read/2021/05/22/202931626/pakar-ekonomi-sebut-program-kartu-prakerja-berikan-multiplier-effect>
- HS, H. N. (2020, Agustus 14). *Repository BSI*. Diambil kembali dari Repository BSI: [https://repository.bsi.ac.id/repo/files/301502/download/15160393\\_Skripsi\\_Husni-Nuryani-HS.pdf](https://repository.bsi.ac.id/repo/files/301502/download/15160393_Skripsi_Husni-Nuryani-HS.pdf)
- Krug, S. (2006). *Don't Make Me Think*. California: New Riders.
- Oktaviani, R., Purwanti, N., Anita, W., & Cahyadi, C. (2022). Sistem Penunjang Keputusan Dalam Penerimaan Prakerja Dengan Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Informatika*.
- Question Pro. (t.thn.). *QuestionPro*. Diambil kembali dari QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/quantitative-research/#:~:text=Quantitative%20research%20involves%20collecting%20and,generalizing%20results%20for%20large%20populations.>

- Sauro, J. (2011, February 3). *Measuring U*. Diambil kembali dari Measuring U:  
<https://measuringu.com/sus/>
- Septiyadi, M. R., & Rahayu, E. (2021). Program Kartu Prakerja Sebagai Program Pemberdayaan di Bidang Ketenagakerjaan di Tengah Pandemi. *Scholarhub UI*. Diambil kembali dari Scholarhub UI.
- Yanti, I., Ayu, N. K., Punia, Nengah, I., Mahadewi, S., & Anggita, N. M. (2021). Kajian Pelaksanaan Program Prakerja dalam Meningkatkan Kesejahteraan Keluarga di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*.

