RISTEC : Research in Information Systems and Technology
Vol. 6 No. 1 Tahun. 2025

Development of A Web-Based Dominance, Influence, Steadiness, Compliance, (DISC) Test Platform With A Career Recommendation System For Optimizing Career Decision Making in Generation Z

Chandani Novitasari[1*], Mochammad Imam Sulistyo Sarjowo[2], Minarto[3]
[1,2,3]Teknik Informatika, STT Wastukancana, Jalan Cikopak No 53, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat, 41151, Indonesia
*Penulis koresponden, *e-mail* : *chandaninovitasari36@wastukancana.ac.id*

Abstract: Generation Z is a cohort that has grown up in the digital era, characterized by their adaptability to technology and preference for flexible careers aligned with their personality. However, many individuals from this generation often experience confusion in determining their career paths due to a lack of self-awareness and job compatibility. This study aims to develop a web-based DISC personality test platform equipped with a career recommendation system to assist Generation Z in making accurate career decisions. The research method used is Research and Development (R&D) with a software development approach using the waterfall model. The system enables users to take the DISC test, receive personality result, and obtain career recommendation based on the trait and factor psychological approach. The results of testing conducted on 20 Generation Z students in Purwakarta indicate that the system runs well, is easy to use, and is capable of providing accurate and relevant results aligned with user needs. This platform can serve as an effective tool in the career decision-making process for Generation Z.
Keywords: Generation Z; DISC; Career Recommendation; Website.

Abstrak: Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh di era digital dengan karakteristik yang adaptif terhadap teknologi dan cenderung memilih karier yang fleksibel serta sesuai dengan kepribadian mereka. Namun, dalam kenyataannya banyak individu Generasi Z yang menghadapi kebingungan dalam menentukan arah karier karena kurangnya pemahaman terhadap potensi diri dan kesesuaian pekerjaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform tes kepribadian DISC berbasis web yang dilengkapi sistem rekomendasi karier sebagai solusi untuk membantu Generasi Z dalam mengambil keputusan karier scara cepat. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan pengembangan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*. Sistem yang dibangun menfasilitasi pengguna untuk mengisi tes DISC, memperoleh hasil kepribadian, dan mendapatkan rekomendasi karier berdasarkan pendekatan psikologis *trait and factor*. Hasil pengujian yang dilakukan pada 20 orang mahasiswa Generasi Z di Purwakarta menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik, mudah digunakan, dan mampu memberikan hasil yang akurat dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Platform ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pengambilan keputusan karier bagi Generasi Z.

Kata kunci: Generasi Z; DISC; Rekomendasi Karier; Webiste.

PENDAHULUAN

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada rentang tahun 1997-2012 merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di era digital. Generasi ini memiliki ciri khas dari generasi yang sebelumnya dalam hal kepribadian dan motivasi kerja (Kusuma Putri, 2024). Generasi Z sebagai

generasi yang adaptif, inovatif, dan mereka cenderung memilih pekerjaan yang bersifat fleksibel dan keseimbangan antara kehidupan dan pekerjaan (Reisya Aulia Anhar et al., 2024).

Karier dapat diartikan sebagai rangkaian posisi yang berkaitan dengan peran, aktivitas, pekerjaan, serta pengalaman yang dialami oleh individu (Bantam, 2020). Perencanaan karier yang strategis dan berbasis analisis kebutuhan pasar menjadi penting untuk memastikan kesesuaian antara potensi diri dan peluang kerja di era digital (Helya Diana et al., 2025). Perencanaan karier yang strategis dan berbasis analisis kebutuhan pasar menjadi penting untuk memastikan kesesuaian antara potensi diri dan peluang kerja (Umamy et al., 2024).

Dalam dunia kerja sering kali muncul berbagai masalah akibat ketidaksesuaian antara kepribadian dan minat kerja, akibatnya kinerja mereka pun mengalami penurunan (Triyanti, 2024). Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan metodologi penelitian, implementasi tes kepribadian kini lebih mudah dan efisienm membuka peluang yang lebih luas dalam berbagai konteks mulai dari pengembangan pribadi hingga pengelolaan karier interpersonal (Maulio Ar-Roufu et al., 2024).

Pada dasarnya teori *Trait and Factor* menyatakan bahwa pemilihan karier individu sangat ditentukan oleh tes-tes yaitu tes minat bakat, tes prestasi, dan tes kepribadian. Salah satu metode yang popular dalam menganalisis kepribadian adalah DISC (*Dominance, Influence, Steadiness, Compliance*). DISC adalah *tools* dalam memetakan perilaku ataupun profile kepribadian seseorang secara praktis dan aplikatif. Melakukan pengujian DISC bertujuan untuk membantu seseorang memahami kepribadian dan berbagai macam perilaku, sehingga suatu individu dapat lebih baik dalam memahami potensi dalam dirinya serta perilaku orang lain (Pamungkas et al., 2024).

Seiring perkembangan teknologi, sistem berbasis web menjadi solusi yang efektif untuk mendukung pelaksanaan tes kepribadian DISC. Metode *Research and Development* (R&D) sangat penting dalam konteks pengembangan produk, teknologi, atau layanan baru yang dapat memberikan manfaat dan solusi bagi pengguna dan masyarakat secara keseluruhan (A. Hidayat et al., 2023). Aplikasi berbasis web banyak digunakan masyarakat karena memudahkan dalam memperoleh informasi (Fahmi Panwar et al., 2022).

Pada penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa aplikasi tes kepribadian DISC profile berbasis web membantu lulusan Ilmu Komputer menentukan bidang kerja yang sesuai dengan kepribadian mereka. Hasil uji coba menunjukkan akurasi 96% untuk menggambarkan kepribadian dan 60% untuk kecocokan bidang kerja (Triyanti, 2024).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk membantu individu dalam memahami kepribadian dan rekomendasi karier untuk optimalisasi pengambilan keputusan karier Generasi Z dengan menyediakan sebuah platform tes DISC berbasis website. Dalam penelitian ini, digunakan metode waterfall sebagai pendekatan untuk pengembangan perangkat lunak. Dengan

adanya sistem ini, diharapkan para Generasi Z dapat mengoptimalkan diri dalam mengambil keputusan untuk berkarier sesuai dengan kepribadiannya.

KAJIAN PUSTAKA

Berikut ini adalah beberapa kajian Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini:

Tes Kepribadian

Tes kepribadian merupakan alat yang digunakan untuk mengevaluasi dan memahami pola karakteristik serta sifat-sifat kepribadian individu. Fokus utama dari tes kepribadian adalah mengenali dan memahami kepribadian individu, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti pengembangan diri, diagnosis kondisi mental, dan penentuan kesesuaian antara kepribadian dengan pekerjaan atau situasi tertentu. Tes kepribadian dapat menolong individu memilih karier yang selaras dengan minat bakat mereka, ini meningkatkan peluang mereka dalam mencapai kesuksesan dan kepuasan untuk karier mereka (Maulio Ar-Roufu et al., 2024).

DISC (Dominance, Influence, Steadiness, Compliance)

Dominance (Dominasi), *Influence* (Pengaruh), *Steadiness* (Keteguhan/Stabilitas), dan *Compliance* (Kepatuhan/ Kepedulian terhadap Aturan) merupakan sebuah model atau alat psikometrik yang digunakan untuk mengukur dan memetakan perilaku serta gaya kepribadian seseorang. Model DISC ditemukan oleh Dr. William Moulton Marston (1893-1947), seorang psikologi dari Universitas Harvard (Masen et al., 2022).

Dominance

Dominance adalah karakter seseorang yang cenderung lebih dominan dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya. Dalam lingkungan kerja atau tugas, individu dengan karakter ini biasanya berfokus pada penyelesaian tugas dan bersikap aktif (Widagdo, 2021).

Influence

Influence merupakan karakter yang berorientasi pada kesepakatan dan bersikap aktif. Individu dengan sifat ini cenderung memprioritaskan hubungan sosial, senang berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya, serta gemar memberikan saran. Misalnya, ketika merencanakan sesuatu, mereka akan mengusulkan tempat atau aktivitas yang menurut mereka menarik (Zidan, 2023).

Steadiness

Kepribadian ini adalah seseorang pendengar yang baik, pemain tim yang unggul, seorang yang posesif dan menenangkan. Mereka juga seseorang yang mudah ditebak dan sangat ramah serta selalu berusaha memahami orang lain. Kelebihan yang dimiliki olah kepribadian ini yaitu dapat diandalkan, seorang pekerja tim yang sangat setia, dan patuh terhadap pihak manajemen atau orang-orang yang memiliki otoritas, penyabar, seseorang yang memiliki empati tinggi, dan sangat handal dalam mendamaikan konflik (Basudani et al., 2023).

Compliance

Individu dengan tipe ini dikenal sebagai pribadi yang teliti dan cermat dalam menyelesaikan tugas. Mereka lebih menyukai pekerjaan yang terstruktur dan jelas. Orang lain melihat mereka sebagai sosok yang mudah mengalah dan cenderung pasif. Selain itu, mereka memiliki kepatuhan tinggi terhadap peraturan dan dalam menyelesaikan masalah, mereka lebih memilih pendekatan langsung (Nurochim et al., 2022).

Generasi Z

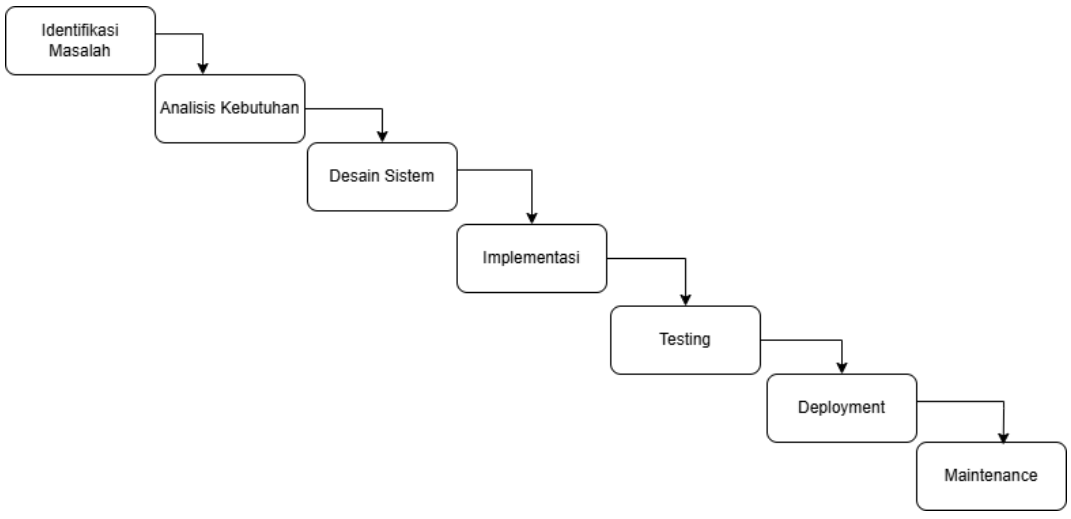
Generasi Z atau sering disebut GenZ adalah generasi yang lahir antara tahun 1997-2012 adalah kelompok yang berkembang di era revolusi teknologi dan perubahan sosial yang pesat. Generasi Z dibesarkan di lingkungan digital yang menjadikan mereka mahir dalam multitasking serta cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Selain itu, Generasi Z memiliki pola pikir yang lebih terbuka terhadap perubahan, menjadikannya sumber inovasi yang dapat berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan bisnis (Rasulong et al., 2024).

Karier

Karier merupakan rangkaian berbagai peluang yang terbuka sepanjang perjalanan profesional seseorang. Dalam konteks ini, perencanaan karier merupakan proses evaluasi diri yang dilakukan secara sadar dengan mempertimbangkan peluang, tantangan, pilihan solusi, serta konsekuensi dari setiap keputusan. Umumnya perencanaan karier yang matang dapat membentuk sikap yang lebih positif dan optimis (Helya Diana et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Kerangka ini berfungsi sebagai panduan sistematis untuk melaksanakan penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga penyajian akhir. Berikut adalah kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal terhadap fenomena atau situasi yang menarik perhatian, kemudian merumuskan masalah penelitian secara spesifik. Identifikasi masalah melibatkan pemahaman mendalam tentang konteks masalah, dampaknya, serta mengapa masalah tersebut penting untuk diteliti. Peneliti melakukan kajian literatur untuk memahami teori, konsep, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya yaitu membangun landasan teoritis dan mengidentifikasi gap penelitian yang akan diisi dengan mencari sumber referensi seperti dalam buku, jurnal, dan lain lain.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan berupa data tentang kuisioner tentang jenis-jenis kepribadian dan juga melakukan wawancara dengan sistem pakar. Metode yang digunakan untuk melakukan tes adalah DISC (*Dominance, Influence, Steadiness, Compliance*) yang terdiri dari total 40 pernyataan. Setiap pernyataan mewakili salah satu dari keempat tipe kepribadian, dan setiap pernyataan hanya bisa memilih satu pilihan jawaban yang paling mewakili diri, yaitu paling cocok atau paling sesuai dan satu pilihan jawaban paling tidak cocok atau tidak sesuai dari setiap nomor soal.

Desain Sistem

Desain sistem adalah tahap di mana peneliti menyusun data dan aliran proses secara optimal untuk mendukung dan memenuhi kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Peneliti menentukan dan membuat desain sistem serta aliran proses dari sistem yang akan dirancang. Perancangan aplikasi yang dilakukan antara lain perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan antarmuka pengguna menggunakan wireframe.

Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengkodean atau implementasi aktual dari *software* berdasarkan desain dan alur yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya. Peneliti mulai menggunakan pengkodean menggunakan bahasa pemograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) untuk menciptakan desain sistem dan aliran proses yang telah dirancang sebelumnya.

Pengujian

Pada tahap ini peneliti mengintegrasikan semua komponen dan melakukan pengujian sistem secara keseluruhan untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik. Tujuannya yaitu untuk memvalidasi bahwa sistem bekerja secara utuh dan memenuhi kebutuhan yang telah didefinisikan. Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian fungsi-fungsi yang ada pada sistem. Pengujian ini menggunakan pendekatan model *blackbox testing* dan *user acceptance testing* (UAT).

Pemeliharaan

Sistem yang telah diuji kemudian dioperasikan. Peneliti juga melakukan pemeliharaan untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik. Tujuannya yaitu memastikan keberlanjutan dan keandalan sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari penelitian ini:

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal pengembangan aplikasi yang bertujuan untuk mengidentikfikasi dan mendeskripsikan dengan jelas apa saja fungsi dan fitur yang dibutuhkan oleh aplikasi. Analisis ini dilakukan melalui standar literatur melalui studi literatur dan identifikasi permasalahan dan yang dibutuhkan pengguna yaitu Generasi Z yang sedang berada dalam fase eksplorasi dan pemilihan karier.

1. Analisis kebutuhan fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis awal untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan oleh sebuah aplikasi yang akan dibangun. Berikut adalah kebutuhan fungsionalitas untuk aplikasi ini:

1. Aplikasi dapat diakses dan digunakan oleh semua orang (terbuka).
2. Aplikasi mampu mengelola data dan materi tes DISC secara efisien.
3. Aplikasi mampu menghasilkan hasil kepribadian yang akurat berdasarkan jawaban pengguna.
4. Aplikasi mampu menampilkan hasil akhir tes berupa tipe kepribadian, pengertiannya, serta rekomendasi karier yang cocok dengan kepribadiannya.
5. Aplikasi mampu memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melakukan tes ulang, mendownload hasil tes, atau *share* hasil tes ke WhatsApp pengguna.

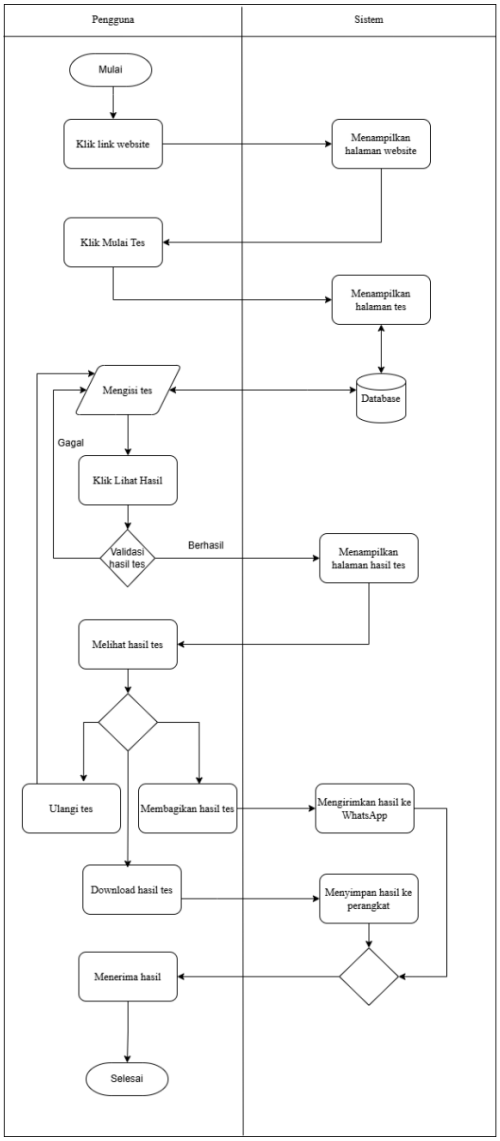
2. Analisis Kebutuhan Non Fungsionalitas

Analisis kebutuhan non fungsional adalah analisis untuk mengetahui spesifikasi apa saja yang dibutuhkan pada aplikasi perangkat keras, dan perangkat lunak. Berikut adalah kebutuhan non fungsionalitas untuk aplikasi ini:

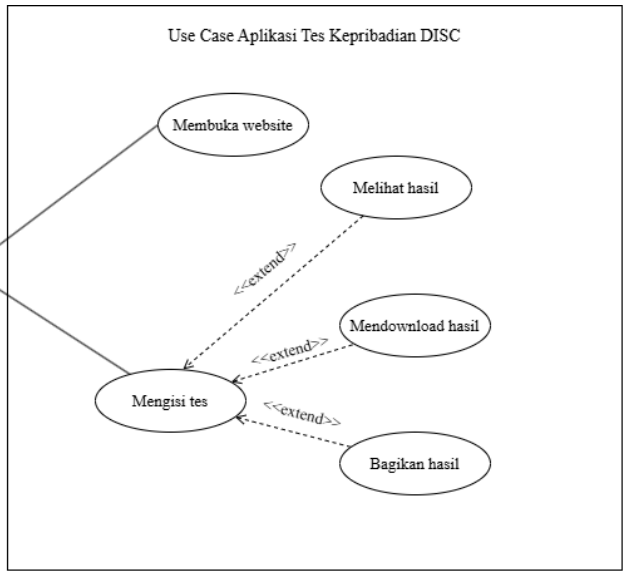
1. Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yaitu processor, RAM, storage.
2. Kebutuhan perangkat lunak (*software*) yaitu sistem operasi, web server, database.

Desain

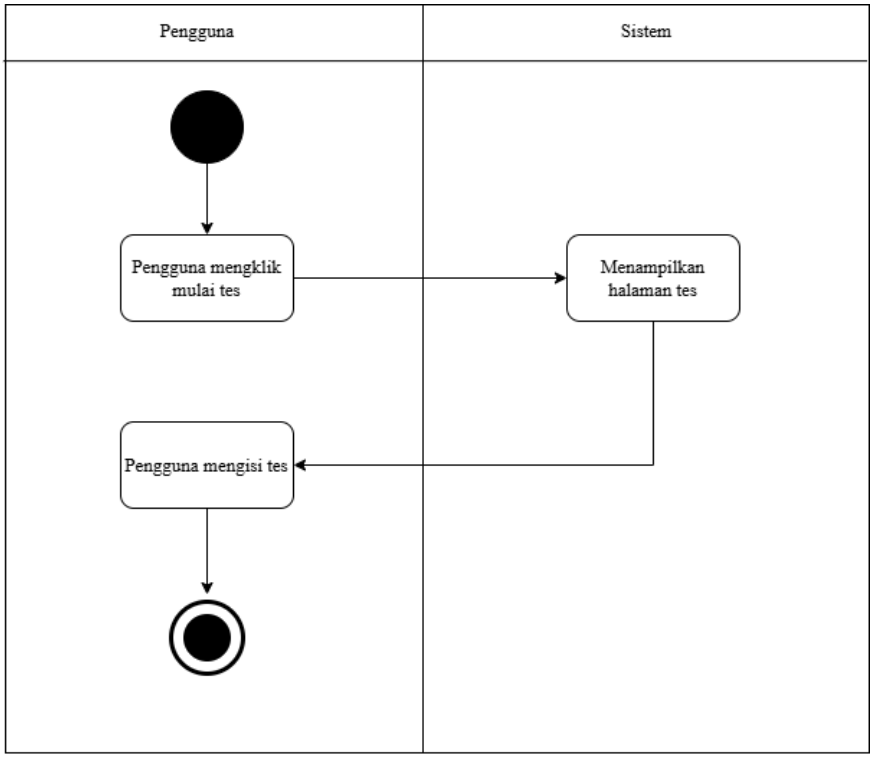
Tahapan ini digunakan untuk menjalankan tahap analisis kebutuhan aplikasi yang dibangun. Dalam tahap ini peneliti menggunakan *flowmap diagram* dan *Unifield Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, sequence diagram,* dan *class diagram*.



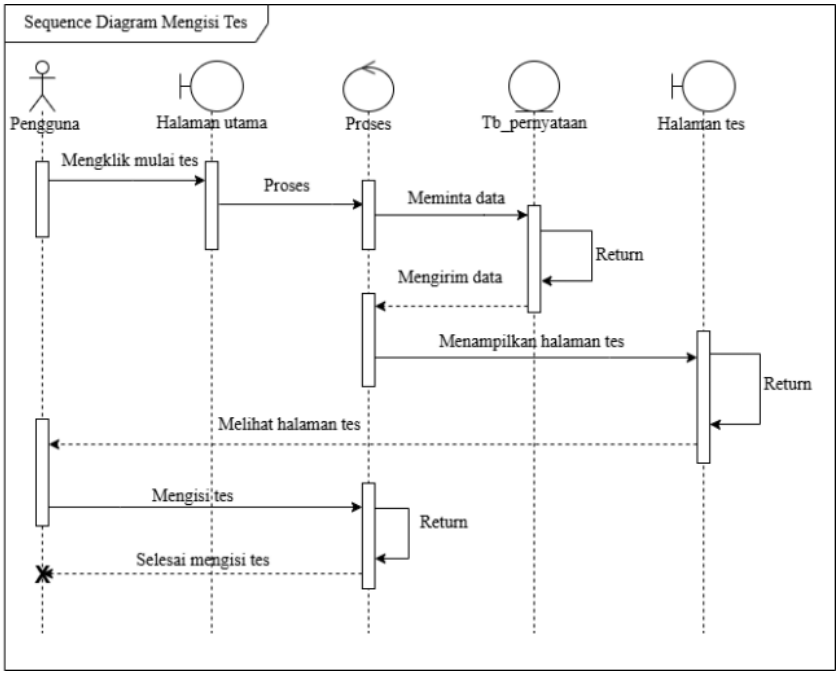
Gambar 2 Flowmap Diagram



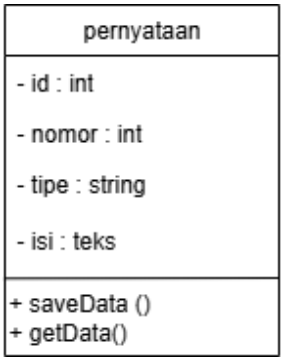
Gambar 3 Use Case Diagram



Gambar 4 Activity Diagram Mengisi Tes



Gambar 5 Sequence Diagram Mengisi Tes

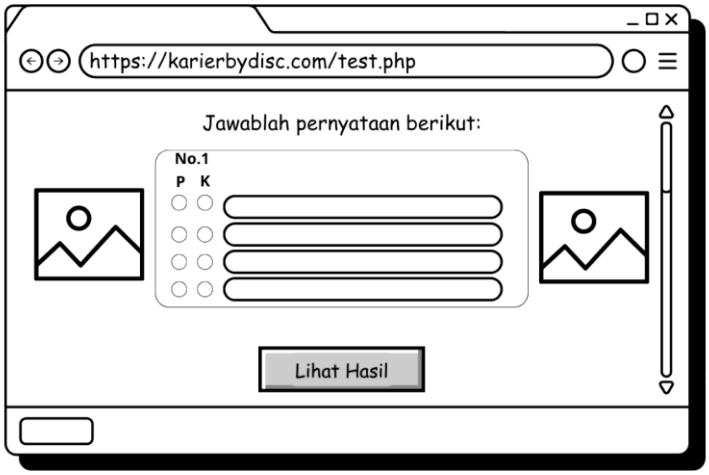


Gambar 6 Class Diagram

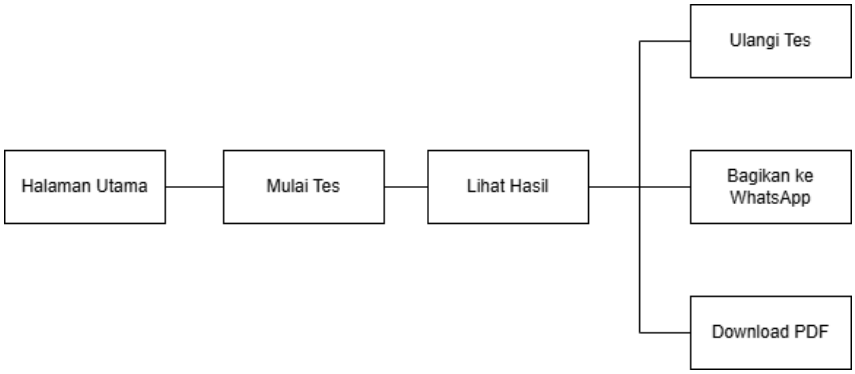
Implementasi Sistem

Tahap implementasi adalah salah satu tahap dalam pengembangan sistem yang ada pada metode *waterfall*. Implementasi bertujuan untuk merealisasikan sistem yang telah dirancang agar dapat digunakan oleh pengguna akhir sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan kebutuhan sistem.

Bagian hasil berisi temuan penelitian yang didapatkan dari data penelitian dan berkaitan dengan hipotesis.



Gambar 7 Interface Halaman Tes



Gambar 8 Struktur Menu

Teknik Pengolahan data:

1. Pengumpulan data: data diperoleh melalui pengisian kuesioner DISC oleh 20 orang responden menggunakan platform berbasis web.
2. Perhitungan skor: pengguna akan diberikan 40 nomor pernyataan, pada setiap nomor terdapat 4 pernyataan yang masing-masing mewakili salah satu tipe DISC; D, I, S, C. Setiap nomor berisi 2 kolom pilihan yaitu:

   P (Paling Cocok) : Pernyataan yang paling menggambarkan diri pengguna.

   K (Kurang Cocok) : Pernyataan yang paling tidak menggambarkan diri pengguna.

   Gambar ilustratif ditampilkan untuk masing-masing pernyataan. Sistem juga menggunakan validasi agar pengguna tidak dapat memilih dua kali pada pernyataan yang sama.
3. Penentuan hasil tes: setelah pengguna menyelesaikan seluruh rangkaian tes DISC, sistem akan menampilkan hasil berdasarkan tipe kepribadian dari empat tipe yang ada yaitu *Dominance* (D), *Influence* (I), *Steadiness* (S), dan *Compliance* (C). Hasil tes ini mencakup uraian mengenai tipe kepribadian pengguna dan beberapa aspek penting yang menggambarkan potensi serta kecenderungan perilaku yang dimiliki.
4. Penyimpanan data: pengguna juga dapat mengunduh hasil tes dalam format PDF dan membagikannya ke WhatsApp.

Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan untuk mengetahui kesalahan dari perangkat lunak tersebut. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *black box testing* yang berfokus pada kemampuan *interface* serta fungsi yang terdapat pada aplikasi yang dibuat dan *User Acceptance Testing* (UAT). Berikut adalah hasil pengujian di bawah ini:

Blackbox testing:

Tabel 1. Pengujian

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual
1	Halaman Utama	Pengguna mengakses link website	Halaman utama tampil	Sesuai
2	Mulai Tes	Pengguna menekan tombol “Mulai Tes”	Halaman tes muncul	Sesuai
3	Pengisian Tes	Pengguna memilih satu jawaban P dan satu jawaban K pada setiap soal	Jawaban tersimpan, validasi berjalan	Sesuai
4	Validasi Jawaban	Pengguna memilih dua jawaban pada pernyataan yang sama, atau pengguna mengklik tombol “Lihat Hasil” ketika ada nomor yang belum diisi	Muncul notifikasi validasi	Sesuai
5	Hasil Tes	Setelah selesai menjawab dan mengklik tombol “Lihat Hasil” hasil tes ditampilkan	Tipe kepribadian muncul	Sesuai
6	Unduh Hasil Tes	Pengguna mengklik tombol “Download PDF”	File PDF hasil tes terunduh	Sesuai

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual
7	Bagikan Hasil Tes	Pengguna mengklik tombol "Bagikan ke WhatsApp"	Hasil tes berupa tautan yang bisa di bagikan ke WhatsApp	Sesuai

Tabel 2. User Acceptance Testing (UAT):

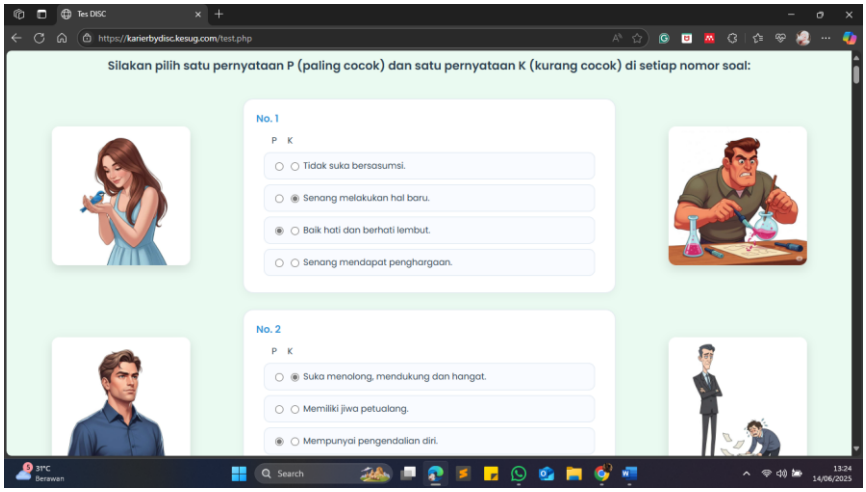
No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Keterangan
1	Kemudahan Mengakses website	4.8	Sangat Baik
2	Tampilan antarmuka sistem	4.0	Cukup Baik
3	Kejelasan Instruksi dalam tes	4.2	Baik
4	Kesesuaian hasil dengan kepribadian responden	4.3	Baik
5	Kecepatan Sistem dalam meproses hasil	4.7	Sangat Baik
6	Kesesuaian hasil dengan kepribadian responden	4.5	Sangat Baik
7	Kesesuaian dengan rekomendasi karier	4.3	Baik
8	Fitur unduh dan bagikan hasil tes	4.7	Sangat Baik

Deployment

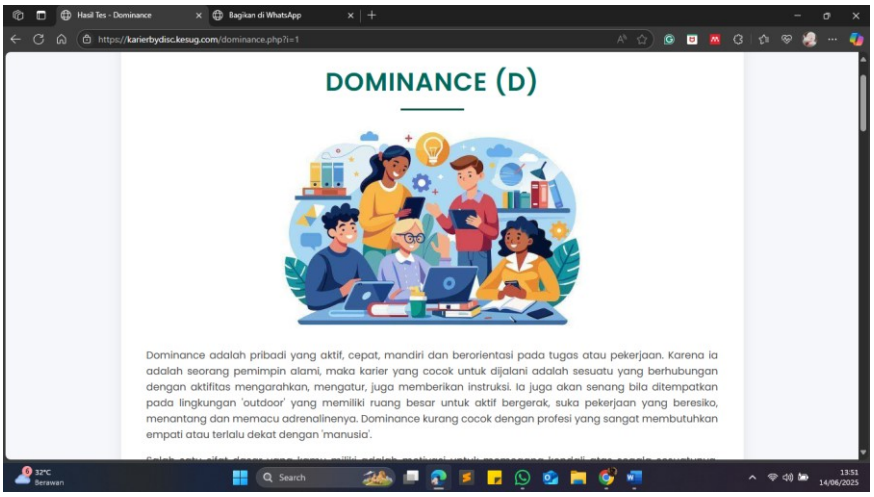
Tahap deployment adalah proses akhir dalam siklus pengembangan sistem atau perangkat lunak yang bertujuan untuk menempatkan sistem ke lingkungan produksi agar dapat digunakan secara nyata oleh pengguna. Pada tahap ini, seluruh komponen sistem yang telah selesai dikembangkan dan diuji akan diinstal, dikonfigurasi, dan dijalankan platform tujuan.

Berikut adalah tahap deployment pada penelitian ini :

Gambar 9 Halaman Utama



Gambar 10 Halaman Mengisi Tes



Gambar 11 Halaman Hasil Tes

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada 20 mahasiswa Generasi Z di Purwakarta, platform tes DISC berbasis web dengan sistem rekomendasi karier ini berhasil menjawab kebutuhan Generasi Z yang cenderung mengutamakan fleksibilitas, efisiensi, serta penggunaan teknologi dalam pengambilan keputusan karier. Platform ini mampu memberikan layanan tes kepribadian dengan hasil yang akurat, mudah dipahami, dan dilengkapi dengan rekomendasi karier yang sesuai dengan tipe kepribadian pengguna. Sistem dirancang responsif, mudah diakses, dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Hasil pengujian membuktikan bahwa platform ini efektif membantu Generasi Z memahami potensi diri dan mengambil keputusan karier secara lebih terarah, berbasis data psikologis yang valid.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar platform ini dapat dilengkapi dengan asesmen tambahan seperti tes minat bakat (RIASEC) dan kecerdasan majemuk untuk hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, integrasi dengan data tren karier akan meningkatkan relevansi

rekomendasi. Peningkatan pada sisi tampilan dan user experience juga perlu dilakukan untuk menarik minat pengguna. Uji coba pada skala lebih luas dan pengembangan versi mobile menjadi langkah penting agar platform ini lebih mudah diakses dan bermanfaat bagi lebih banyak pengguna, khususnya Generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

Bantam, D. J. (2020). *Survei Pilihan Karir Ditinjau dari Profil Kepribadian DISC Pada Calon Karyawan PT. X Indonesia Career Choice Survey viewed by the DISC Personality Profile on Prospective Employees of PT. X Indonesia*. *1*(1), 277–291. www.jurnalp3k.com/index.php/J-P3K/index

Basudani, W. A., Abdullah, M., Zuniarti, I., & Simamora, V. T. (2023). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pengenalan Konsep DISC pada Remaja Panti Asuhan Putra Setia Yayasan Rukun Istri Sejahtera, Jakarta Pusat. *Indonesian Journal of Society Engagement*, *4*(1), 38–50. https://doi.org/10.33753/ijse.v4i1.126

Fahmi Panwar, M., Purwanto, E., & Atina, V. (2022). *Sistem Pakar Tes Psikologi Dengan Menggunakan Metode Dominance Influence Steadiness And Compliance*.

Helya Diana, N., Mutiara Tirta, S., Privi Azahra, Y., Dwiana Febrianti, Z., Cahya Seruni, J., Ophelia, D., LMangundjaya, W., Mangundjaya, W. L., & Psikologi, F. (2025). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIR GEN Z DALAM DUNIA KERJA Artikel info ABSTRAK Corresponding Author. In *EZRA SCIENCE BULLETIN* | (Vol. 3, Issue 1).

Hidayat, A., Ridhaihi, N. Q., Fiqral, M., Shiddiq, A., Ra'pak, F. T., & Khaerunnisa, A. A. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI MYSAKU MENGGUNAKAN METODE WATERFALL*. https://journal.diginus.id/index.php/ITEJ/index

Honggo Widagdo, H., & Asa Bakti, C. (2021). APLIKASI PENGETESAN KARAKTER PERSONAL BERDASARKAN METODE DISC BERBASIS WEB. In *STMJ)* (Vol. 2, Issue 1).

Kusuma Putri, P. (2024). GEN Z DI DUNIA KERJA: Kepribadian dan Motivasi Jadi Penentu Produktivitas Kerja. In *Jurnal Mahasiswa Ekonomi & Bisnis* (Vol. 4, Issue 1).

Masen, E. M., Hedlund, D. P., John, S., & Tingle, J. K. (2022). The Use of DISC Behavioral Profiling and Training: An Innovative Pedagogical Strategy to Enhance Learning and Future Career Opportunities Through Sport Management and Sport Coaching in Higher Education Classrooms. In *Journal of Higher Education Athletics & Innovation* (Vol. 2022, Issue 9).

Maulio Ar-Roufu, T., Widyansah Pratama, A., Subagja, R., Arna Darmawan, A., Prasetyo Wibowo, E., & dan Konseling, B. (2024). *Implementasi Test Kepribadian Untuk Mengenal Diri*.

Nurochim, A. D., Wardani, A. A., & Putri, A. R. (2022). PEMBENTUKAN DAN PERKEMBANGAN ALAT TES DISC: SEBUAH LITERATURE REVIEW. *Jurnal Flourishing*, *2*(1), 59–63. https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v2i12022p59-63

Pamungkas, A. A., Al Anshary, F. M., & Perdanay, I. (2024). *Prototipe Sistem Informasi Marketing Kit Berdasarkan Tipe Kepribadian Conscientiousness*.

Rasulong, I., Salam, R., Yusuf, M., Abdullah, I., Pembangunan, P. E., Ekonomi, F., Bisnis, D., Muhammadiyah Makassar, U., Keperawatan, P., Syekh, U., Al, Y., Gowa, M., & Manajemen, P. (2024). *Implikasi Kepribadian Gen Z Bagi Daya Saing Organisasi: Suatu Kajian Sytematic Literature Review*.

Reisya Aulia Anhar, Adhila Suryaningsih, & Raysha Naya Putri Fadillah. (2024). Pengaruh Fleksibilitas Jam Kerja dan Work Life Balance terhadap Peningkatan Produktivitas Karyawan Gen Z. *JURNAL MANAJEMEN DAN BISNIS EKONOMI*, *3*(1), 233–243. https://doi.org/10.54066/jmbe-itb.v3i1.2760

Triyanti, D. (2024). APLIKASI PENERAPAN TES KEPRIBADIAN DISC PROFILE PADA PENENTUAN BIDANG MINAT KERJA UNTUK LULUSAN ILMU KOMPUTER BERBASIS WEB. In *Jurnal Multimedia dan Android (JMA) ISSN* (Vol. 5, Issue 2).

Umamy, S. H., Laili, J., & Saibah. (2024). *Peran Motivasi dalam Hubungan Kompetensi dan Keputusan Karir Gen Z*.

Zidan. (2023). *Aplikasi Mobile Tes Kepribadian dengan Metode DISC dan Forward Chaining*.