

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan **Media Informasi Hunian Mahasiswa berbasis Instagram** di wilayah Sungai Bangek menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan:

- a. Emphatize

Empathy Map digunakan untuk memahami kebutuhan dalam konteks pencarian kos. Melalui wawancara dan observasi, ditemukan berbagai tantangan dalam Pengembangan Media Informasi Hunian Mahasiswa Berbasis Instagram

- b. Define

Kebutuhan dalam pembuatan media informasi hunian mahasiswa pertama mahasiswa menyampaikan bahwa media informasi hunian ini harus menyertakan harga kos, fasilitas, kapasitas Gambaran atau foto dan no telepon atau whatsapp pemiliknya supaya mahasiswa mudah menentukan kos mana yang akan ia pilih.

- c. Ideate

Dalam tahapan ideate ini memberikan rancangan Solusi praktis berdasarkan hasil temuan pada tahap empathize dan define. Setelah memahami permasalahan dan kebutuhan. Dalam tahapan ideate ini memberikan rancangan Solusi praktis berdasarkan hasil temuan Pada tahap define, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa solusi utama yang dibutuhkan adalah adanya Media informasi yang dapat membantu dalam proses pencarian kos secara cepat dan praktis.

- d. Prototype

Setelah mendapatkan informasi bahan Hasil rancangan model produk dalam pembuatan *Media informasi hunian mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang* ini dituangkan dalam bentuk akun instagram dengan nama @Infokos Sungai bangek

akun ini berisi tentang *updatean* seputar kos kosan di Sungai bangek yang berisi foto kos dan informasi lain tentang alamat dari kos di Sungai bangek

e. Testing

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media informasi hunian mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang dengan Media Instagram adalah proses pengujian yang melibatkan calon pengguna potensial. Tujuan dari tahap validasi penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa rancangan Media informasi hunian mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang yang di buat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi standar yang telah ditetapkan berdasarkan pendapat. Tahap testing merupakan proses pengujian prototipe media informasi hunian mahasiswa berbasis Instagram yang telah dikembangkan.

Setelah produk dinyatakan valid dan layak oleh validator ahli, Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan. Pada penelitian ini dilakukan uji coba lapangan dilakukan kepada mahasiswa baru dan mahasiswa uin imam bonjol padang.

Media informasi ini menyediakan data hunian (kos) secara terstruktur meliputi nama kos, alamat, harga sewa, fasilitas, foto, dan kontak pemilik, sehingga dapat mempermudah mahasiswa baru maupun pendatang dalam mencari tempat tinggal di sekitar Kampus III UIN Imam Bonjol Padang. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini praktis, mudah diakses, serta efektif sebagai sarana promosi bagi pemilik kos dan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan informasi hunian.

B. Saran

1. Pemutakhiran

Data

Media informasi ini perlu diperbarui secara rutin agar informasi yang tersedia tetap akurat dan relevan dengan kondisi lapangan.

2. Pengayaan Konten

Disarankan untuk menambahkan video singkat, serta testimoni penghuni guna meningkatkan kepercayaan dan mempermudah calon penyewa dalam mengambil keputusan.

3. Sosialisasi

Akun Instagram ini perlu dipromosikan secara aktif melalui kegiatan kampus, grup mahasiswa, dan media sosial lain agar jangkauan informasinya semakin luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, M. (2023). Sejarah Kos-Kosan di Indonesia. *Kompasiana*.
<https://www.kompasiana.com/masagung7517/6463939d5479c372c17d1202/sejarah-kos-kosan-di-indonesia>
- American Library Association. (2008). *Reference and user services*. American Library Association.
- Annur, C. M. (2024). Ini Media Sosial Paling Banyak Digunakan Di Indonesia Awal 2024 | *Databoks*. <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>
- Bates, M. J., & Maack, M. N. (n.d.). *Encyclopedia of Library and Information Sciences*. CRC Pres.
- Bektinigsih, P. (2015). Pemanfaatan Koleksi Referensi Sebagai Bahan Rujukan Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*.
<https://doi.org/10.22146/bip.8280>
- Brown, T. (2019). *Change by Design, Revised and Updated: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- Dam, R., & Siang, T. (2020). 5 Stages in the Design Thinking Process. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/>
- Hafiz, M. (2019). Research and development: Penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif, dan bermakna. . . *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*,.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2021). *Rancangan Strategis Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang 2020-2024*. Uin Imam Bonjol Padang.
- Mardiati, D., K, C. (2019). Pembuatan direktori Indigenous Knowledge di Kabupaten Pesisir Selatan. *Universitas Andalas*.

- Melinta, N., I., (2023). Perancangan User Interface Website Penyewaan Giss Tenda Menggunakan Metode Design Thinking. *Institut Teknologi Telkom Purwokerto*. <http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/id/eprint/9125>
- Nasution, M. K. M. (2018). *Sistem Informasi: Konsep dan Aplikasi*. Andi.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pratiwi, C., J., (2022). Penerapan Zeigarnik Effect sebagai Motivasi Pengerjaan Tugas Akhir pada Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Universitas Sriwijaya*. Universitas Sriwijaya
- Presman, A. (2019). *Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone*. Francis Group.
- Prytherch, & Raymond, J. (2005). *Harrod's Librarians' And Reference Book: A Directory of Over 10,200 Terms, Organizations, Projects and Acronyms in the Areas of Information Management, Library Science* (10th ed.). Ashgate Publishing Limited.
- Rahmi, A. (2014). *Pembuatan Direktori Studio Musik Di Kota Padang*. Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan. (<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/101004/100407>).
- Ravy, D. (2021). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Prilaku Konsumtif. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik*.
- Saleh, A., R., & Sujana, J., G. (2009). *Bahan Rujukan*. Universitas Terbuka.
- Sari, J. E., Yusra Dewi Siregar. (2023). Pemanfaatan Bahan Rujukan Sebagai Referensi Mahasiswa Semester Akhir Di Perpustakaan Universitas Labuhan Batu. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1645>.
- Sinaga, H. (2005). *Pengantar Ilmu Informasi dan Perpustakaan*. RajaGrafindo Persada.

Siregar, B. (2020). Pengembangan aplikasi direktori kos berbasis web di kawasan sekitar kampus. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7, 55–64.

Stanford d school. (2010). An introduction to design thinking: Process guide. Hasso Plattner Institute of Design at. *Stanford University*.
<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Sulistyo-Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia.

Sulistyo-Basuki. (2004). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka Utama.

Sutabri, T. (2014). Sistem Informasi Manajemen. In *Sistem Informasi Manajemen*. Andi Offset.

Sutarno, N., Sutarni, & Sudarman. (2005). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Sagung Seto.

Suwarno, W. (2019). *Organisasi Informasi Perpustakaan: Pendekatan Teori dan Praktik*. PT RajaGrafindo Persada.

Swarnadwitya, A. (2020). Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. *Binus University School of Information Systems*.
<https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya>

Tambusai, B. (2007). *Sumber Informasi: Teori dan Praktik di Perpustakaan*. Bumi Aksara.