

**PERANCANGAN *PATHFINDER* KOLEKSI MINANGKABAU DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING* SEBAGAI MEDIA DISEMINASI
INFORMASI DI DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN PROVINSI
SUMATERA BARAT**

SKRIPSI



Oleh:

Ari Pratama

NIM. 2211050132

PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM

FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

IMAM BONJOL PADANG

2026 M / 1448 H

**PERANCANGAN *PATHFINDER* KOLEKSI MINANGKABAU DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING* SEBAGAI MEDIA DISEMINASI
INFORMASI DI DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN PROVINSI
SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan dan
Informasi Islam (S.IP)*



Oleh:

ARI PRATAMA

NIM. 2211050132

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG**

2026 M / 1448 H

**PERANCANGAN *PATHFINDER* KOLEKSI MINANGKABAU DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING* SEBAGAI MEDIA DISEMINASI
INFORMASI DI DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN PROVINSI
SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
UIN IMAM BONJOL PADANG
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam
Fakultas Adab dan Humaniora



Oleh:

ARI PRATAMA

NIM. 2211050132

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG**

2026 M / 1448

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Perancangan Pathfinder Koleksi Minangkabau dengan Pendekatan Design Thinking Sebagai Media Diseminasi Informasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat", disusuni oleh Ari Pratama, NIM 2211050132 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

Padang, 1 September 2026

Pembimbing I



Fadila Nurul Husna Zalmi, M.Hum
NIP. 199012142018012002

Pembimbing II



Lailatul Nahmi, M.Hum
NIP. 199008282019032021

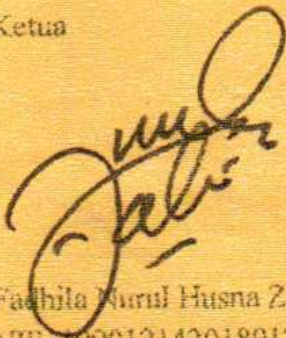
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul *Perancangan Pathfinder Koleksi Minangkabau Dengan Pendekatan Design Thinking Sebagai Media Diseminasi Informasi di Dinas Kebersihan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat* yang disusun oleh Ari Pratama, NIM 2211050132, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang pada hari Kamis 17 September 2026, dan dinyatakan SAH dan diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP) dalam bidang Ilmu Perpustakaan

Padang, September 2026

Tim Penguji Munaqasyah

Ketua



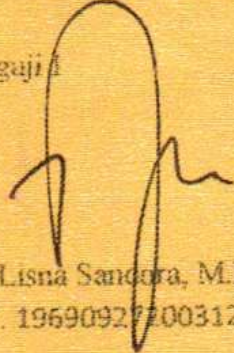
Fadhila Nurul Husna Zalmi, M.Hum
NIP. 199012142018012002

Sekretaris



Lailatur Rahmi, M.Hum
NIP. 199008282019032021

Penguji I



Dr. Lisna Sandora, M.Pd
NIP. 196909272003122001

Penguji II



Leila Karonia, MA
NIP. 199311092022032004



Pengesahkan

Rektor Fakultas Adab dan Humaniora

Prof. Dr. Othman Qurrahman, M.Hum., M.Ag.

NIP. 197009151994031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP.) dari Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Padang, 30 September 2026
Yang memberi pernyataan



Ari Pratama
NIM : 2211050132

HALAMAN MOTO

“Wa qul rabbi zidnī 'ilmā”

"Dan katakanlah: Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."
(QS. Ṭāhā [20]: 114)

“Man salaka ṭarīqan yaltamisu fihī 'ilman saḥhalallāhu lahu bihī ṭarīqan ilā al-jannah”

"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”
(HR. Muslim No. 2699)

Ilmu merupakan anugerah yang Allah SWT berikan kepada manusia sebagai petunjuk dalam menjalani kehidupan. Melalui ilmu, manusia mampu memahami kebenaran, mengembangkan potensi diri, serta memberikan manfaat bagi sesama. Setiap proses dalam menuntut ilmu memerlukan kesabaran, ketekunan, dan kerja keras, karena keberhasilan tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui perjuangan yang panjang dan penuh pengorbanan. Oleh sebab itu, jangan pernah berhenti belajar, karena setiap pengetahuan yang diperoleh akan menjadi bekal berharga dalam kehidupan dunia maupun akhirat.

Skripsi ini menjadi salah satu bentuk ikhtiar dalam menuntut dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Semoga setiap langkah yang dilakukan dalam proses penyusunannya bernilai ibadah, memberikan manfaat bagi banyak orang, serta menjadi kontribusi sederhana dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang perpustakaan dan informasi. Dengan doa, usaha, dan tawakal kepada Allah SWT, tidak ada hasil yang mengkhianati proses, dan setiap kesulitan akan selalu disertai jalan kemudahan yang telah Allah janjikan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillāhirrahmānirrahīm. Alhamdulillah Rabbil 'Ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, petunjuk, kesehatan, dan kemudahan dalam setiap langkah kehidupan penulis. Atas izin dan ridha-Nya, penulis mampu menyelesaikan pendidikan dan skripsi ini dengan baik.
2. Ayah dan Ibu tercinta, yang menjadi sumber kekuatan, semangat, dan inspirasi terbesar dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, perhatian, doa, pengorbanan, serta perjuangan yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar jasa dan pengorbanan yang telah Ayah dan Ibu berikan. Setiap tetes keringat, setiap nasihat yang penuh makna, dan setiap doa yang dipanjatkan dalam sujud menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah hingga berada pada titik ini. Skripsi ini merupakan persembahan sederhana sebagai bentuk rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang mendalam kepada Ayah dan Ibu. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, umur yang berkah, dan membalas seluruh kebaikan Ayah dan Ibu dengan balasan yang terbaik.
3. Keluarga besar tercinta yang selalu memberikan dukungan, perhatian, semangat, dan doa kepada penulis selama menempuh pendidikan. Kehadiran keluarga menjadi penyemangat dalam menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan selama proses penyusunan skripsi ini.

4. Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, kritik, serta saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan ilmu yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pembelajaran yang sangat berharga selama masa perkuliahan. Semoga segala ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah dan bermanfaat bagi kehidupan penulis di masa yang akan datang.
6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang selalu hadir memberikan bantuan, semangat, motivasi, serta kebersamaan yang penuh makna. Terima kasih atas setiap cerita, canda, tawa, dan dukungan yang telah diberikan selama menjalani masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Almamater tercinta, Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, mengembangkan kemampuan, dan memperoleh pengalaman berharga selama masa pendidikan.
8. Diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun banyak rintangan yang dihadapi, tetap berusaha ketika keadaan terasa sulit, dan terus melangkah meskipun terkadang merasa lelah. Perjalanan ini mengajarkan bahwa setiap usaha, doa, dan kesabaran akan menghasilkan sesuatu yang indah pada waktunya.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang perpustakaan dan informasi, serta menjadi amal kebaikan yang bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, serta rahmatNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan *Pathfinder* Koleksi Minangkabau dengan pendekatan *Design Thinking* Sebagai Media Diseminasi Informasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat". Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, dan tentunya tidak terlepas dari andil dosen di program studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang selalu memberikan ilmunya dan juga membimbing penulis untuk memanfaatkan ilmu yang didapat di perkuliahan. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis juga menemui hambatan, namun penulis selalu berupaya untuk mencurahkan segenap tenaga, kemampuan, dan pengetahuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Martin Kustati, M.Pd., selaku Rektor UIN Imam Bonjol Padang, yang telah memberikan dukungan moral serta memfasilitasi berbagai kebutuhan akademik selama penulis menempuh pendidikan di UIN Imam Bonjol Padang.
2. Prof. Dr. Taufiqurrahman, M.Hum., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora, yang telah memberikan berbagai fasilitas serta mendukung kebutuhan akademik selama penulis menempuh perkuliahan di UIN Imam Bonjol Padang.
3. Shinta Novita Sari, M.A., selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (S1), penulis mengucapkan terima kasih atas motivasi dan dukungannya selama penulis menempuh pendidikan. Bimbingan dan arahan yang diberikan sangat membantu dalam proses akademik penulis.
4. Fadhila Nurul Husna Zalmi, M.Hum., selaku kepala UPT Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang dan sebagai Pembimbing I dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih atas motivasi dan dukungannya

selama penulis menempuh pendidikan. Bimbingan dan arahan yang diberikan sangat membantu dalam proses akademik penulis.

5. Lailatur Rahmi, M.Hum., selaku Koordinator pusat studi gender dan anak (PSGA) dan sekaligus dosen (PA) dan Pembimbing II, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, saran, nasihat, dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Dedikasi dan arahan yang penuh kesabaran telah menjadi bagian penting dalam menyelesaikan karya ini.
6. Untuk seluruh dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu pengetahuan, bimbingan, dan wawasan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Dedikasi dan kontribusi Bapak/Ibu dosen menjadi fondasi berharga dalam perjalanan akademik penulis.
7. Kepada seluruh pihak di dinas kearsipan dan perpustakaan provinsi sumatera barat yang telah menjadi subjek penelitian, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus atas sambutan hangat, dukungan, dan kerjasama yang diberikan. Partisipasi dan bantuan yang telah diberikan sangat membantu penulis dalam mewujudkan gagasan serta menyelesaikan kegiatan penelitian ini.
8. Untuk teman teman seperjuangan angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis hingga saat ini, dan saya juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada kating angkatan 2021 Muhammad Farhan 2111050063, terima kasih telah selalu hadir sebagai tempat berbagi cerita, melepas penat, dan menyemangati di setiap langkah. Kebersamaan, dukungan, dan kehadiranmu begitu berharga sepanjang waktu. Semoga kita terus melangkah menuju kesuksesan dan meraih impian bersama.
9. Untuk teman-teman terdekat yang telah menemani perjalanan perkuliahan, seluruh anggota IPII D, terima kasih atas setiap kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan. Setiap tawa, cerita, dan kerja sama yang kita lalui

bersama telah menjadi warna indah dalam perjalanan ini. Kehadiran kalian bukan sekadar teman, tetapi bagian berharga dari kenangan masa kuliah yang akan selalu tersimpan dalam ingatan. Semoga ikatan ini tetap terjaga seiring langkah kita menuju masa depan.

10. Untuk rekan-rekan mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Angkatan Kedua 2022, terima kasih atas dukungan, kerja sama, dan kebersamaan selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Kehadiran kalian bukan sekadar teman seperjalanan, tetapi juga sumber motivasi dalam menghadapi setiap tantangan akademik.

Penulis berharap segala bantuan dan dukungan yang diberikan selama proses studi ini mendapat balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa serta menjadi berkah dalam kehidupan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, namun tetap berharap karya ini dapat memberikan kontribusi, meskipun kecil, dalam memperkaya dunia pendidikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi masyarakat akademis, khususnya bagi mereka yang berkomitmen memajukan pendidikan di masa depan.

Padang, 30 September 2026



Ari Pratama
2211050132

ABSTRAK

Ari Pratama (2211050132). 2026. *Perancangan Pathfinder Koleksi Minangkabau dengan Pendekatan Design Thinking sebagai Media Diseminasi Informasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat*. Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media khusus yang dapat membantu pengguna menelusuri koleksi Minangkabau secara terarah serta memudahkan proses temu kembali informasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Informasi mengenai koleksi Minangkabau yang tersedia juga belum disajikan dalam bentuk yang praktis dan mudah diakses oleh pengguna. Oleh karena itu, diperlukan suatu produk kemas ulang informasi yang dapat membantu pengguna menemukan sumber informasi yang dibutuhkan secara lebih mudah dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Pathfinder* Koleksi Minangkabau berbasis *Design Thinking* sebagai sarana penelusuran dan diseminasi informasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. **Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan pustakawan dan pemustaka untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, pengalaman penelusuran informasi, serta permasalahan yang dihadapi dalam menemukan koleksi Minangkabau.** Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan yang ditemukan. Tahap *ideate* dilakukan dengan menghasilkan gagasan berupa pengembangan *pathfinder* sebagai media penelusuran informasi. Tahap *prototype* dilakukan dengan merancang produk *Pathfinder* Koleksi Minangkabau, sedangkan tahap *test* dilakukan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pathfinder* Koleksi Minangkabau yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai sarana penelusuran dan diseminasi informasi. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 60% pada tahap pertama dan meningkat menjadi 80% pada tahap kedua dengan kategori layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian sangat layak terhadap *Pathfinder* Koleksi Minangkabau sebagai sarana penelusuran informasi. Produk akhir kemudian didiseminasikan melalui website Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat serta dilengkapi dengan QR Code untuk memudahkan akses pengguna.

Kata Kunci: *Pathfinder*, Koleksi Minangkabau, Kemas Ulang Informasi, *Design Thinking*, Diseminasi Informasi, Perpustakaan Daerah.

ABSTRAK

Ari Pratama (2211050132). 2026. *Designing a Minangkabau Collection Pathfinder Based on Design Thinking for Information Dissemination at the Library and Archives Service of West Sumatra Province. Library and Islamic Information Science Study Program, Faculty of Adab and Humanities, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.*

This research was motivated by the absence of a specialized medium that could assist users in searching the Minangkabau collection in a more directed manner and facilitate the information retrieval process at the West Sumatra Provincial Archives and Library Service. Information regarding the available Minangkabau collection has also not been presented in a practical and easily accessible format for users. Therefore, an information repackaging product is needed to help users find the information sources they require more easily and systematically. This study aimed to design a Minangkabau Collection Pathfinder based on Design Thinking as a tool for information retrieval and dissemination at the West Sumatra Provincial Archives and Library Service. The method used in this study was Research and Development (R&D) with a Design Thinking approach consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. During the empathize stage, the researcher conducted observations and interviews with librarians and library users to obtain information regarding user needs, information-seeking experiences, and the problems encountered in locating Minangkabau collections. The define stage was conducted to formulate the identified problems. The ideate stage generated ideas for developing a pathfinder as an information retrieval medium. The prototype stage involved designing the Minangkabau Collection Pathfinder, while the test stage consisted of media expert validation, subject matter expert validation, small-group testing, and large-group testing. The results showed that the developed Minangkabau Collection Pathfinder was considered feasible for use as a tool for information retrieval and information dissemination. The first-stage media expert validation obtained a score of 60%, which increased to 80% in the second-stage validation and was categorized as feasible. The subject matter expert validation achieved a score of 100%, categorized as highly feasible. The small-group trial obtained a score of 90%, categorized as highly feasible, while the large-group trial obtained a score of 86%, also categorized as highly feasible. These findings indicate that users rated the Minangkabau Collection Pathfinder as highly feasible as an information retrieval tool. The final product was disseminated through the website of the West Sumatra Provincial Archives and Library Service and was equipped with a QR Code to facilitate user access.

Keywords: *Pathfinder, Minangkabau Collection, Information Repackaging, Design Thinking, Information Dissemination, Regional Library*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.2 Penelitian Terdahulu	17
2.3 Kerangka Pemikiran.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Pendekatan Desain Thinking	21
3.2 Teknik Pengumpulan Data	24

3.3 Proses Desain	26
3.4 Subjek Penelitian/Partisipan	28
3.5 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	29
3.6 Evaluasi Prototipe	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Deskripsi Prototipe.....	37
4.2 Temuan Pengujian.....	63
4.3 Analisis Hasil	66
4.4 Refleksi Proses Desain.....	74
4.5 Kaitan dengan Teori.....	79
BAB V KESIMPULAN	85
5.1 Kesimpulan Utama.....	85
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	86
5.3 Saran untuk Pengembangan Selanjutnya	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1 Rancangan Desain Cover	47
2. Gambar 4.2 Rancangan Desain Kata Pengantar	48
3. Gambar 4.3 Rancangan Desain Petunjuk Pengguna	49
4. Gambar 4.4 Rancangan Desain Keterangan Singkat	50
5. Gambar 4.5 Rancangan Desain Daftar Isi	50
6. Gambar 4.6 Rancangan Desain Pendahuluan	51
7. Gambar 4.7 Rancangan Desain Isi Produk	52
8. Gambar 4.8 Rancangan Desain Penutup	52
9. Gambar 4.9 Rancangan Desain Daftar Pustaka	53
10. Gambar 4.10 Rancangan Desain Indeks Judul.....	54
11. Gambar 4.11 Rancangan Desain Indeks Kata Kunci	55
11. Gambar 4.12 Rancangan Desain Biografi Penulis	55
12. Gambar 4.13 Qr Code Pathfinder.....	62
13. Gambar 4.14 Qr Code di Instagram	63

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	17
2. Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Konten Desain Rancangan Produk	31
3. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Konten Desain Rancangan Produk	32
4. Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	32
5. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Uji Coba Lapangan.....	33
6. Tabel 3.5 Penilaian Skala Likert	35
7. Tabel 3.6 Batas Kelayakan.....	36
8. Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	39
9. Tabel 4.2 Perancangan Desain Produk Pathfinder	45
10. Tabel 4.3 Rancangan Produk Awal.....	56
11. Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	63
12. Tabel 4.5 Hasil Uji Coba kelompok Besar.....	65
13. Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	66
14. Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	68
15. Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	69
16. Tabel 4.9 Hasil Analisis Kevalidan.....	72
17. Tabel 4.10 Hasil Analisis Kepraktisan.....	73
18. Tabel 4.11 Saran Perbaikan dari Validator Ahli Media	74
19. Tabel 4.12 Perbaikan Cover	76
20. Tabel 4.13 Perbaikan Daftar Isi	77
21. Tabel 4.14 Perbaikan Petunjuk Penggunaan.....	78

