

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan Utama

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan produk berupa *Pathfinder* Koleksi Minangkabau di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Produk yang dikembangkan berfungsi sebagai alat bantu penelusuran informasi sekaligus media diseminasi informasi untuk membantu pengguna menemukan koleksi Minangkabau secara lebih mudah, terarah, dan sistematis. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa *Pathfinder* Koleksi Minangkabau memuat informasi bibliografis koleksi yang disusun secara terstruktur dan dilengkapi dengan kata kunci, lokasi koleksi, serta deskripsi singkat sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menemukan sumber informasi yang relevan. Produk juga disajikan dalam bentuk digital dan dilengkapi dengan *QR Code* untuk memudahkan akses pengguna terhadap informasi koleksi Minangkabau.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, *Pathfinder* Koleksi Minangkabau memperoleh penilaian layak untuk digunakan. Hasil validasi ahli media menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah dilakukan revisi produk, sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi dan informasi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pengembangan produk. Selain itu, hasil uji coba pengguna menunjukkan bahwa produk dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi mengenai koleksi Minangkabau secara lebih terarah. Dengan demikian, *Pathfinder* Koleksi Minangkabau yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media penelusuran dan diseminasi informasi koleksi lokal di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Meskipun *Pathfinder* Koleksi Minangkabau telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan uji coba pengguna, produk ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya. Salah satu keterbatasan produk terletak pada jumlah koleksi yang digunakan dalam penyusunan *Pathfinder*. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 100 judul koleksi buku wajib sebagai sumber data penyusunan *Pathfinder* Koleksi Minangkabau. Sementara itu, berdasarkan data yang terdapat pada sistem OPAC Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat, jumlah koleksi Minangkabau yang tersedia mencapai 633 koleksi. Oleh karena itu, *Pathfinder* yang dikembangkan belum mencakup seluruh koleksi Minangkabau yang tersedia di perpustakaan.

Selain itu, isi *Pathfinder* masih perlu diperbarui secara berkala apabila terdapat penambahan koleksi baru pada layanan Deposit. Pembaruan tersebut diperlukan agar informasi yang disajikan tetap relevan dan sesuai dengan kondisi koleksi yang tersedia di perpustakaan. Keterbatasan lainnya adalah produk ini masih berfungsi sebagai panduan penelusuran informasi sehingga belum menampilkan isi lengkap dari setiap koleksi. Pengguna tetap perlu mengakses koleksi yang tersedia di perpustakaan untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam. Lalu juga hasil uji pengguna hanya menggambarkan persepsi kelayakan dan kemudahan penggunaan, belum mengukur efektivitas temu kembali secara eksperimental.

Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi fungsi utama *Pathfinder* sebagai sarana penelusuran dan diseminasi informasi koleksi Minangkabau. Produk yang dikembangkan tetap dapat membantu pengguna dalam menemukan sumber informasi yang relevan secara lebih mudah, cepat, dan terarah.

5.3 Saran untuk Pengembangan Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan selanjutnya.

1. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat diharapkan dapat memanfaatkan *Pathfinder* Koleksi Minangkabau sebagai salah satu media penelusuran dan diseminasi informasi koleksi lokal kepada pengguna perpustakaan.
2. Pengembangan produk selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan lebih banyak koleksi Minangkabau sehingga informasi yang tersedia menjadi lebih lengkap dan beragam.
3. *Pathfinder* Koleksi Minangkabau dapat dikembangkan dalam bentuk website atau aplikasi yang terintegrasi dengan *OPAC* sehingga pengguna dapat melakukan penelusuran koleksi secara lebih cepat dan interaktif.
4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan pengguna secara langsung pada tahap identifikasi kebutuhan agar produk yang dikembangkan semakin sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.
5. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan *pathfinder* untuk koleksi lokal lainnya sebagai upaya meningkatkan pemanfaatan dan pelestarian informasi budaya daerah melalui media digital.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Arwendria, A., & Oktavia, A. (2025). Design Thinking dalam Penelitian Epistemologi Perpustakaan dan Sains Informasi. *BACA: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 45(2), 125–141.
<https://doi.org/10.55981/baca.2024.5567>
- Atmi, R. T., Putri, C. F., & Babbar, P. (2025). Digital information repackaging: Best practices from university library website managers. *Library Hi Tech News*, 42(4), 12–17. <https://doi.org/10.1108/LHTN-07-2024-0122>
- Baker, F. W., & Moukhliiss, S. (2020). Concretising Design Thinking: A Content Analysis of Systematic and Extended Literature Reviews on Design Thinking and Human-Centred Design. *Review of Education*, 8(1), 305–333. <https://doi.org/10.1002/rev3.3186>
- basuki, sulistyo. (1996). *Dasar-Dasar Dokumentasi*. universitas terbuka.
- Bello, S. A., & Ojo, R. F. (2018). Nformation Repackaging Services in Nigerian Public Libraries. *East African Scholars Journal of Education, Humanities and Literature*, 1(1), 30–39.
<https://doi.org/10.36349/easjehl.2018.v01i01.005>
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Cahyadi, M. T. B., & Zulaikha, S. (2024). Urgensi Kemas Ulang Informasi di Era Digital dalam Pengembangan Koleksi di Perpustakaan. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(2), 283–292.
<https://doi.org/10.29240/tik.v8i2.9200>

- CHANG, DURK HYUN. (2020). A Study on the Development of the Local Collection in Public Libraries. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 51(4), 333–349.
<https://doi.org/10.16981/KLISS.51.4.202012.333>
- Davenport, T. H., & Prusak, L. (2010). *Working knowledge: How organizations manage what they know* (Nachdr.). Harvard Business School Press.
- Dell’Era, C., Magistretti, S., Cautela, C., Verganti, R., & Zurlo, F. (2020). Four kinds of design thinking: From ideating to making, engaging, and criticizing. *Creativity and Innovation Management*, 29(2), 324–344.
<https://doi.org/10.1111/caim.12353>
- Dewita, D. A., Siahaan, W. D. S. Br., Regar, S. K. Br., Lestari, W., Azizah, N., & Manalu, V. C. (2026). Pemanfaatan Media Digital sebagai Sumber Referensi dalam Penulisan Teks Akademik dan Karya Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 7061–7068.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.37364>
- Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018). Design Thinking and Organizational Culture: A Review and Framework for Future Research. *Journal of Management*, 44(6), 2274–2306.
<https://doi.org/10.1177/0149206317744252>
- Fathmi, F. (2019). PATHFINDER MEMBANTU PENELITI MEMPEROLEH INFORMASI SECARA CEPAT. *Jurnal Pari*, 4(2), 53.
<https://doi.org/10.15578/jp.v4i2.7867>

- J. Luca, E., & Ulyannikova, Y. (2020). Towards a User-Centred Systematic Review Service: The Transformative Power of Service Design Thinking. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 69(3), 357–374. <https://doi.org/10.1080/24750158.2020.1760506>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kelley, D. (with Kelley, T.). (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown/Archetype.
- Meinel, C., Leifer, L., & Plattner, H. (Eds.). (2011). *Design Thinking*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13757-0>
- Moriarty, S. E., & Mitchell, N. (2019). *Advertising & IMC: Principles & practice* (11e ed.). Pearson.
- Nashihuddin, W., & Tupan. (2021). *Kemas Ulang Informasi: Konsep dan Praktiknya di Bidang Kepustakawanan*. ISIPII Press.
- Navis, A. A. (1984). *Alam Berkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau* (1st ed.). Grafiti Pers.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. Oxford University Press New York, NY. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195092691.001.0001>
- Nurmala Dwi Amalina & Eka Putri Rachmawati. (2025). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Ulang UI&UX Aplikasi iPusnas.

Jurnal Informatika Polinema, 11(3), 317–326.

<https://doi.org/10.33795/jip.v11i3.7233>

Pratiwi, A. (2024). EFEKTIVITAS PENERAPAN PATHFINDER PADA LAYANAN DEPOSIT DINAS PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA SELATAN. *PARADIGM : Journal Of Multidisciplinary Research and Innovation*, 2(02), 87–99.

<https://doi.org/10.62668/paradigm.v2i02.1160>

Pratiwi, Y., Khotimah, E. R. K., & Rahmania, L. A. (2022). Blitar's indigenous knowledge promotion through local content collections at Blitar Public Library. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 10(2), 107.

<https://doi.org/10.24198/jkip.v10i2.30315>

Radhakrishnan, S., & Francis, J. (2017). *Information repackaging and its relevance in libraries*. 7(2), 1–6.

Rahmi, L., Zalmi, F. N. H., Fakhlina, R. J., Sari, S. N., & Amaliah, S. R. (2026). Needs Analysis For Managing Historical Collections As A Challenge In Providing Effective Information Retrieval Tools. *IQRA': Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 20(1), 168–181.

<https://doi.org/10.30829/iqra.v20i1.29277>

Reitz, J. M. (2014). *Online Dictionary for Library and Information Science (ODLIS)*. ABC-CLIO. [https://odlis.abc-](https://odlis.abc-clio.com/?utm_source=chatgpt.com)

[clio.com/?utm_source=chatgpt.com](https://odlis.abc-clio.com/?utm_source=chatgpt.com)

Rowley, J. E., & Hartley, R. J. (2008). *Organizing knowledge: An introduction to managing access to information* (4th ed). Ashgate.

Santoso, J. (2021). Kemas Ulang Informasi Koleksi Perpustakaan Sebagai Upaya Pemenuhan Kebutuhan Informasi Para Pemustaka. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 1(2), 67–72.
<https://doi.org/10.24821/jap.v1i2.5955>

Saputra, A. S., Gunaidi, A., & Samosir, F. T. (2023). Management of Local Content Collections as an Effort to Preserve Regional Culture at Public Library. *Record and Library Journal*, 9(1), 66–76.
<https://doi.org/10.20473/rlj.V9-I1.2023.66-76>

Serrat, O. (2017). Disseminating Knowledge Products. In O. Serrat, *Knowledge Solutions* (pp. 871–878). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_97

Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wang, Y., Sarkar, S., & Shah, C. (2018). Juggling with Information Sources, Task Type, and Information Quality. *Proceedings of the 2018 Conference on Human Information Interaction & Retrieval - CHIIR '18*, 82–91.
<https://doi.org/10.1145/3176349.3176390>

Wulansari, A. (2017). LIBRARY PATHFINDER: KEMAS ULANG INFORMASI DALAM MEMUDAHKAN TEMU KEMBALI BAGI PEMUSTAKA. *Publication Library and Information Science*, 1(2), 44.
<https://doi.org/10.24269/pls.v1i2.721>

Zalmi, F. N. H., Yunita, R., Rahmi, L., Fakhlina, R. J., Khairunnisa, S., & Khairat, N. (2025). Dissemination of local wisdom and innovation

diffusion through routine wirid in Agam, West Sumatra. *Jurnal Kajian*

Informasi & Perpustakaan, 13(1), 17–38.

<https://doi.org/10.24198/jkip.v13i1.61495>



UIN IMAM BONJOL
PADANG