

**POLA PENCARIAN INFORMASI SEJARAH ARSITEKTUR
OLEH MAHASISWA
DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM DIGITAL**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur

Disusun oleh:
Keisha Nabila Setiawan
2100906

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

**POLA PENCARIAN INFORMASI SEJARAH ARSITEKTUR
OLEH MAHASISWA
DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM DIGITAL**

Oleh:

Keisha Nabila Setiawan

NIM. 2100906

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Teknik Arsitektur
di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur
Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

© Keisha Nabila Setiawan
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, diperbanyak, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

KEISHA NABILA SETIAWAN

**POLA PENCARIAN INFORMASI SEJARAH ARSITEKTUR
OLEH MAHASISWA
DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM DIGITAL**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

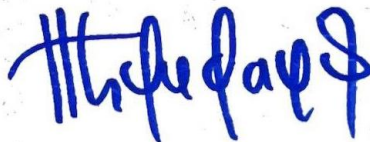
Pembimbing 1:



Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd., M.T

NIP. 197605132006041010

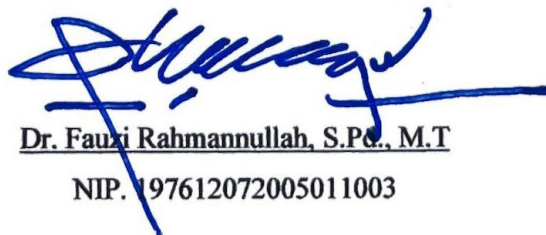
Pembimbing 2:



Kunthi Herma Dwidayati, S.Pd., M.Sc

NIP. 920200419880620201

Ketua Program Studi:



Dr. Fauzi Rahmannullah, S.Pd., M.T

NIP. 197612072005011003

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pola Pencarian Informasi Sejarah Arsitektur Oleh Mahasiswa dengan Menggunakan Platform Digital” sepenuhnya merupakan karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan atau penjiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya secara jelas. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya unsur plagiarisme dalam karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, saya bersedia menerima segala konsekuensi dan sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran.

Bandung, 2025

Yang membuat pernyataan,



Keisha Nabila Setiawan

NIM 2100906

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan digitalisasi yang telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya melalui penggunaan platform digital sebagai sumber informasi. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi gambaran penggunaan platform digital oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur Angkatan dalam mencari informasi Sejarah Arsitektur, mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap akurasi informasi, dan menganalisis pola pencariannya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data melibatkan kuesioner pra-penelitian, wawancara mendalam, observasi kelas, dan analisis dokumentasi tugas besar. Hasil penelitian menunjukkan model ini mencakup tiga fase yaitu IVS: Fase Pemicu dan Eksplorasi (*Inspiration*), Fase Validasi dan Verifikasi (*Validation*), serta Fase Sintesis dan Output (*Synthesis*). Ditemukan adanya kesenjangan signifikan antara kesadaran teoritis akan pentingnya akurasi informasi dengan praktik verifikasi yang sesungguhnya. Mahasiswa sering mengandalkan heuristik dan mengalami *self-efficacy* yang rendah, yang tercermin dari inkonsistensi sitasi pada konten visual. Pola pencarian ini menunjukkan bahwa kualitas output akademik berkorelasi langsung dengan ketelitian mahasiswa dalam proses verifikasi. Meskipun platform digital efektif meningkatkan akses dan visualisasi, tantangan kredibilitas informasi dan literasi digital masih perlu diatasi.

Kata Kunci: Pola Pencarian Informasi, Sejarah Arsitektur, Platform Digital, Media Sosial, Mahasiswa.

ABSTRACT

The background of this study is the major transformation in the education landscape resulting from the advancement of digitalization, which is particularly evident in the utilization of digital platforms for informational purposes. This study aims to identify the use of digital platforms by students of the Architectural Engineering Education cohort when searching for Architectural History information, to understand their comprehension of information accuracy, and to analyze their search patterns. The method used is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection involved a pre-research questionnaire, in-depth interviews, classroom observation, and analysis of major assignment documentation. The research findings show that this model has three phases, namely IVS: the Inspiration, Trigger, and Exploration Phase; the Validation and Verification Phase; and the Synthesis and Output Phase. A significant gap was found between the theoretical awareness of the importance of information accuracy and the actual practice of verification. Students often rely on heuristics and experience low self-efficacy, which is reflected in inconsistent citations for visual content. This search pattern indicates that the quality of academic output is directly correlated with the students' diligence in the verification process. While digital platforms are effective in increasing access and visualization, challenges related to information credibility and digital literacy still need to be addressed.

Keywords: *Information Seeking Pattern, Architectural History, Digital Platform, Social Media, Students.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	3
1.4.2. Manfaat Praktis	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Platform Digital	5
2.1.1 Definisi dan Karakteristik Platform Digital.....	5
2.1.2 Klasifikasi Platform Digital	7
2.2 Pembelajaran Sejarah Arsitektur	33
2.2.1 Ruang Lingkup Mata Kuliah Arsitektur	33
2.2.2 TOR Tugas dan RPS Mata Kuliah Sejarah Arsitektur	35
2.3 Platform Digital dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur	39
2.4 Perilaku Literasi Informasi Digital.....	41
2.4.1 Konsep Literasi Informasi dan Literasi Digital	41
2.4.2 Pola Perilaku Informasi Digital	42
2.4.3 Tantangan Penggunaan Platform Digital dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur	50
2.5 Pemahaman Mahasiswa dalam Memahami Informasi dari Platform Digital	53
2.6 Penelitian Terdahulu.....	55

2.7 Kerangka Berpikir	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Desain Penelitian	60
3.2 Situasi Sosial dan Kriteria Informan	60
3.3 Teknik Pengumpulan Data	61
3.3.1 Kuesioner Pra-penelitian.....	61
3.3.2 Wawancara Mendalam	62
3.3.3 Observasi	62
3.3.4 Dokumentasi	66
3.4 Instrumen Penelitian.....	67
3.5 Teknik Analisis Data	67
3.5 Teknik Keabsahan Data.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	71
4.1 Analisis Data Hasil Penelitian	71
4.1.1 Kebutuhan Informasi	72
4.1.2 Strategi Pencarian Informasi.....	78
4.1.3 Eksplorasi Informasi	86
4.1.4 Evaluasi dan Seleksi Informasi.....	90
4.1.5 Pemeriksaan Sumber.....	95
4.1.6 Pengambilan Informasi	99
4.1.7 Proses Akurasi Informasi.....	102
4.1.8 Kepuasan Informan.....	105
4.2 Pembahasan Penelitian	107
4.3 Temuan Penelitian	122
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	126
5.1 Kesimpulan.....	126
5.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pendekatan Kasus dan Pengumpulan Data pada Instrumen Penelitian Berdasarkan Teori Wilson (1999) dan Ellis (1993)	47
Tabel 2.2 Taksonomi Bloom Original dan Revisi	54
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	55
Tabel 3.1 Aspek, Indikator dan Sumber Pengamatan pada Observasi Pola Pencarian Informasi	64
Tabel 4.1 Ringkasan Coding dan Kategori Perilaku Pencarian Informasi.....	71
Tabel 4.2 Perbandingan Kelengkapan Tugas Besar dengan ToR.....	106
Tabel 4.3 Pola Penggunaan Aplikasi Digital Berdasarkan Aspek Perilaku Pencarian Informasi	112
Tabel 4.4 Nilai Kelompok Sejarah Arsitektur Mahasiswa Kelas B.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Google Search.....	8
Gambar 2. 2 Logo Google Scholar	10
Gambar 2. 3 Logo Scribd	11
Gambar 2. 4 Logo Blogger	14
Gambar 2. 5 Logo WordPress.....	15
Gambar 2. 6 Logo ResearchGate	16
Gambar 2. 7 Logo Archdaily	17
Gambar 2. 8 Logo Youtube.....	18
Gambar 2. 9 Logo Twitter.....	19
Gambar 2. 10 Logo Instagram	21
Gambar 2. 11 Data pengguna media sosial.....	22
Gambar 2. 12 Logo Tiktok.....	24
Gambar 2. 13 Logo Pinterest	26
Gambar 2. 14 Logo Quora	28
Gambar 2. 15 Logo WhatsApp	30
Gambar 2. 16 Google Arts & Culture	32
Gambar 2. 17 Diagram Indikator Pendekatan Kasus dan Pengumpulan Data.....	49
Gambar 2. 18 Responden Berita Hoaks di Media Sosial	51
Gambar 2. 19 Susunan Kerangka Berpikir	59
Gambar 3.1 Proses Analisis Data.....	67
Gambar 3.2 Viasulisasi Teknik Keabsahan Data.....	70
Gambar 4.1 Mahasiswa mencari informasi lewat smrtphone	73
Gambar 4.2 Screenshot Grup Chat Kelompok 3:.....	74
Gambar 4.3 Screenshot Grup Chat Kelompok 4:.....	74
Gambar 4.4 Daftar Isi laporan Kelompok 6 (India).....	76
Gambar 4.5 Slide 16 dan 17 pada Power Point Kelompok 3 (Italia):.....	77
Gambar 4.6 Slide 6 dan 22 pada Power Point Kelompok 3 (Italia):.....	77
Gambar 4.7 Slide 8 Power Point Kelompok 4 (Thailand):	78
Gambar 4.8 Screenshot Chat Grup Kelompok 6 India:	79
Gambar 4.9 Screenshot Grup Chat Kelompok 6:.....	80
Gambar 4.10 Screenshot Grup Chat Kelompok 1 Tiongkok:	81

Gambar 4.11 Screenshot Grup Chat Kelompok 4 Thailand:	82
Gambar 4.12 Screenshot Penggunaan Tagar pada Platform Digital Instagram....	83
Gambar 4.13 Hasil Penggunaan Hashtag pada Pencarian Informasi	84
Gambar 4.14 Daftar Pustaka Kelompok 1 dan 3.....	85
Gambar 4.15 PPT Kelompok 8 Irak:	85
Gambar 4.16 Abstrak dan Bab Pendahuluan Kelompok 6:	86
Gambar 4.17 Gambar mahasiswa berdiskusi dengan teman tentang	87
Gambar 4.18 Screenshot Grup Chat Kelompok 4:.....	88
Gambar 4.19 Penggunaan Diagram Konseptual seperti	90
Gambar 4.20 Kelompok 1 sejarah Tiongkok slide 11:	90
Gambar 4.21 Bookmark di Platform Tiktok Informan 2	92
Gambar 4.22 Creator Tiktok @Mutiarawann mengunjungi Suku Akha	92
Gambar 4.23 Ipusnas: Sumber Kredibel menurut Informan 5	94
Gambar 4. 24 Buku sebagai pembanding pada Kelompok 3 (Italia)	94
Gambar 4. 25 PPT Slide 8 Kelompok Irak Karakteristik Arsitektur Irak	95
Gambar 4.26 Bookmark di Platform Tiktok Informan 4:	96
Gambar 4. 27 Bookmark di Platform Tiktok Informan 4:	97
Gambar 4.28 Bookmark atau Share di WhatsApp pribadi Informan 2.....	98
Gambar 4.29 Informan 8 Memabgikan Tautan pada Grup Chat Kelompok.....	98
Gambar 4.30 Gambar Kelompok 2 Perancis sedang Presentasi	99
Gambar 4.31 Video dari Youtube Pada PPT Kelompok 3 Italia	100
Gambar 4.32 Bukti Informan 9 Menyukai dan Menyimpan.....	101
Gambar 4.33 PPT Kelompok 4 Thailand: visualisasi	102
Gambar 4.34 Buku sebagai pembanding pada.....	104
Gambar 4.35 Kerangka Analisis Temuan Melalui Triangulasi Sumber Data	108
Gambar 4.36 Analisis Pola Pencarian Informasi Berdasarkan Teori Wilson dan Ellis	109
Gambar 4.37 Pola Awal Pencarian Informasi Mahasiswa.....	114
Gambar 4.38 Pola Pengolahan Akurasi Informasi	117
Gambar 4. 39 Kesenjangan antara Kesadaran dan Praktik Verifikasi Informasi	119
Gambar 4.40 Hubungan Antara Kualitas Pola Pencarian dan Nilai Akademik..	121
Gambar 4.41 Model Siklus Pencarian Informasi Tiga-Fase Mahasiswa.	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Seminar.....	135
Lampiran 2 Surat Rekomendasi Seminar II.....	136
Lampiran 3 Surat Rekomendasi Sidang.....	137
Lampiran 4 Berita Acara Seminar I.....	138
Lampiran 5 Berita Acara Seminar II.....	140
Lampiran 6 Data Pra Penelitian	142
Lampiran 7 Lembar Valisasi Instrumen Penelitian.....	148
Lampiran 8 Pedoman Lembar Observasi.....	160
Lampiran 9 Ringkasan Skor Observasi Per Indikator dan Kelompok	162
Lampiran 10 Lembar Observasi Penelitian.....	164
Lampiran 11 Pedoman Lembar Wawancara	180
Lampiran 12 Lembar Transkrip Wawancara.....	183
Lampiran 13 RPS Mata Kuliah Sejarah Arsitektur.....	322
Lampiran 14 ToR Tugas Besar Mata Kuliah Sejarah Arsitektur	325
Lampiran 15 Tugas Besar Mahasiswa PTA Angkatan 2022 pada Mata Kuliah Sejarah Arsitektur.....	329
Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Akhir Mahasiswa PTA Angkatan 2022 pada Mata Kuliah Sejarah Arsitektur.....	345
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	346
Lampiran 18 Turnitin	348

DAFTAR PUSTAKA

- 10 *Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak 2024*. (2024). <https://data.goodstats.id/statistic/10-media-sosial-dengan-pengguna-terbanyak-2024-CaJT1>
- A better Blogger experience on the web*. (2025). <https://blogger.googleblog.com/>
- Abdul, D. F. (2019). Pengujian Hipotesis Penelitian Survey Usability Website ResearchGate Menggunakan SmartPLS. *Artikel*, November. <https://www.researchgate.net/publication/337414169>
- Aravik, H., Sopian, A., & Tohir, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi ResearchGate Sebagai Sumber Literasi Karya Ilmiah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat STEBIS IGM*, 3(2), 187–206. <https://doi.org/10.36908>
- ArchDaily The world's most visited architecture platform*. (2025). www.archdaily.com
- Arifuddin, M. S. (2025). Perspektif Mahasiswa dalam Menggunakan Quora: Sebuah Pengalaman Belajar yang Otentik dalam Platform Digital. *Transformasi: Jurnal Pendidikan & Teknologi*, 2(1), 1–8. <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/transformasi>
- Arriva, F., & Sekti, B. A. (2024). *Optimalisasi Fitur Instagram untuk Meningkatkan Kinerja Engagement dan Retensi Pengguna*. 204–208.
- Asrat, S., & Kalaloi, A. F. (2022). Daya Tarik Fitur Aplikasi Tik Tok Dalam Memediasi Informasi Kesehatan Di Era Pandemi. *E-Proceeding of Management*, 9(2), 973–980.
- Ayuningtyas, F., Cahyani, I. P., & Purabaya, R. H. (2022). Edukasi Penggunaan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran di SDIT Attasyakur. *Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.32503/cendekia.v4i1.2326>
- Az Zahra, L. K. N., & Hartadi, A. P. (2024). Rancangan Strategi Pemasaran Media Sosial Melalui Fitur Instagram Story Untuk Meningkatkan Brand Awareness dan Brand Engagement Pada Perusahaan Rocket Digital Dengan Pendekatan A-T-R (Awareness- Trial- Reinforcement. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Issue October).
- Bilqis, S. C., & Hindun. (2023). Pemanfaatan Penggunaan Media Google Scholar dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa PBSI Semester 3 UIN Jakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia Reduplikasi*.

- Blogger. (2020). https://www.blogg.co.in/wp-content/uploads/2023/11/Blogger.com_.jpg
- Cao, T. L. (2025, Juni). From platform governance to institutional practice: experimentation, misalignment, and contingent adoption of Google Arts & Culture. *Platforms & Society*, 2, 1–16. <https://doi.org/10.1177/29768624251349092>
- Center, X. H. (n.d.). No Title. Retrieved June 17, 2025, from https://play.google.com/store/apps/details/X?id=com.twitter.android&hl=en_SG&pli=1
- Decuypere, M., Grimaldi, E., & Landri, P. (2021). *Pendahuluan : Kajian kritis terhadap pendidikan digital platform* Pendahuluan : Kajian kritis terhadap platform pendidikan digital. 8487.
- Di Tengah Sorotan, TikTok Bangun Pusat Data di Eropa. (2020). <https://www.cloudcomputing.id/berita/di-tengah-sorotan-tiktok-bangun-pusat-data-eropa>
- Dwiagmi, J. G., & Purwoko, H. (2020). Pengaruh Media Online Pinterest Dan Instagram Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Desain Arsitektur. *Seminar Nasional ENVISI 2020 : Industri Kreatif*, 168–174.
- Everything. Every. Single. Thing. (2025). <https://wordpress.com/features/>
- Faturtama, D. L., & Abidin, S. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi awal bagi mahasiswa ilmu komunikasi UINSU. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1123-1130. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.320>
- Fauziyah, N., Ramadhini, A., Wardhana, K. E., & Hidayat, A. F. S. (2022). Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Era Globalisasi Digital Nurul. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Febrina, R. I., Salamah, U., & Sakinah, G. (2019). Pengaruh Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Media Sosial Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Fitri, W. A., & Dilia, M. H. H. (2024). Optimalisasi Teknologi AI dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(10).
- Google Arts & Culture. (2025). <https://artsandculture.google.com/>
- Google Scholar. (2025). <https://scholar.google.com/intl/en/scholar/about.html>

- Graciawati, K. C., & Simarmata, P. E. V. (2025). Efektivitas Komunikasi Iklan Televisi dan Youtube Terhadap Anak Muda (Studi Kasus Tokopedia). *Jurnal Deliberatio: Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 5(1), 11–24.
- Hakim, H. I., Polin, I., & Irwansyah. (2024). *Peran Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Dalam Dalam Masyarakat 5.0*. 23(10), 287–300.
- Hidayat, M. A. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Situs Google Sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah* [Skripsi, Universitas Jember]. Repository UNEJ. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/124583>
- How Pinterest works. (2025). <https://business.pinterest.com/en-gb/how-pinterest-works/>
- Hu, D., Gleason, J., Aziz, M. A. B., Koeninger, A., Guggenberger, N., Robertson, R. E., & Wilson, C. (2024). *Market or Markets? Investigating Google Search's Market Shares Under Horizontal and Vertical Segmentation* (arXiv:2407.11918v1). arXiv.
- In-depth guide to how Google Search works. (2025). <https://developers.google.com/search/docs/fundamentals/how-search-works>
- Irsandi, M. F., & Sulthon, M. Z. (2024). Dampak Penggunaan Instagram Terhadap Bisnis dan Sebaran Informasi. *SINTAMA: Jurnal Sistem Informasi, Akuntansi dan Manajemen*, 4(2), 271–282. <https://jurnal.adai.or.id/index.php/sintama/>
- Janattaka, N., & Adella, P. C. C. (2021). Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1(3), 138–146. [http://almufi.com/index.php/AJP/article/view/74%0Afiles/208/Janattaka and Adella - 2021 - Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring.pdf](http://almufi.com/index.php/AJP/article/view/74%0Afiles/208/Janattaka%20and%20Adella%20-%202021%20-%20Peran%20Platform%20Digital%20dalam%20Pembelajaran%20Daring.pdf)
- Krisdanu, C. A., & Kiranastari Asoka Sumantri. (2023). TikTok sebagai Media Pemasaran Digital di Indonesia. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 7(2), 24–36. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v7i2.4173>
- Kusuma, A., Darma, D., & Sari, S. R. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Instagram sebagai Media Promosi di Perpustakaan Universitas Bangka Belitung Berdasarkan Engagement Rate, Impression dan Reach. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 9(2), 105–116. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v9i2.49483>
- Legal Information. (2024). <https://help.researchgate.net/hc/en-us/articles/14295296987921-Legal-Information>
- Listiani, W., & Rachmawati, R. (2022). Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>
- Mahfudz, S. A., & Hartanti, N. B. (2021). Pengaruh Media Sosial Instagram

- Terhadap Praktek Profesi Arsitek. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, 6(2), 283–290. <https://doi.org/10.25105/pdk.v6i2.9534>
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Marfu'ah, S., Darmawan, C., & Rinawati. (2025). Model Pelatihan Mandiri Berbasis AI Terhadap Peningkatan Kompetensi Digital Guru SD Kelas 4 Cijeruk Bandung. *JEMMA (Jurnal Economic, Management, and Accounting)*, 8(1), 1-8.
- Martin-Martin, A., Orduna-Malea, E., Harzing, A.-W., & Delgado López-Cózar, E. (2017). Can we use Google Scholar to identify highly-cited documents? *Journal of Informetrics*, 11(1), 152–163. <https://doi.org/10.1016/j.joi.2016.11.008>
- Nasution, J. S., Harahap, A. L. H., Hasibuan, F. I. H., Fadillah, N., & Gajah, Z. H. G. (2025). Manfaat Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Mahasiswa Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 3(1), 4808–4814.
- Nindya, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Fitur Reels Pada Instagram Terhadap Minat Beli Konsumen Kedai Kopi TMLST. *Ikon --Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 29(2), 112–128. <https://doi.org/10.37817/ikon.v29i2.3466>
- Nova Amalia Fitri, Luluk Nayang, Alvin Surya Close, Virma Irmanda, Nurizka Alledya Zakina, Desti Arbaeti Hidayah, Salma Atika, & Suhariyanto Suhariyanto. (2024). Strategi Pembuatan Video Konten Digital Marketing Melalui Aplikasi Tiktok Di SMK N 1 Semarang. *SABER: Jurnal Teknik Informatika, Sains Dan Ilmu Komunikasi*, 2(3), 127–137. <https://doi.org/10.59841/saber.v1i3.1392>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurrahmi, F., & Syam, H. M. (2020). Perilaku Informasi Mahasiswa dan Hoaks di Media Sosial. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 129–146. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.9215>
- Online learning, delivered your way.* (2025). Moodle. <https://moodle.com/>
- Parangu, R. N. A., & Amaliah, E. (2022). Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Literasi Digital Perpustakaan Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19 Studi Kasus Instagram Perpustakaan Smkn 32 Jakarta. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(2), 64–70. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i2.194>

Parhan, M., Jenuri, J., & Islamy, M. R. F. (2021). Media Sosial dan Fenomena Hoax: Tinjauan Islam dalam Etika Berekomunikasi. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 59–80. <https://doi.org/10.15575/cjik.v5i1.12887>

Pinterest. (2025). <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pinterest&hl=id>

Prof. Dr. Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (edisi 2). Penerbit Alfabeta, Bandung.

Putri, F. D. K., Anjaska, R., & Ambarwati, W. (2024). Pengaruh Fitur Instagram Reach Story dan Impression sebagai Target Marketing untuk Analisis Perilaku Konsumen. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 2(7), 254–267. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/neraca>

Putri, F. D. K., Anjaska, R., & Ambarwati, W. (2024). *Pengaruh Fitur Instagram Reach Story dan Impression Sebagai Target Marketing Untuk Analisis Perilaku Konsumen*. 1192, 304–317.

Putri, Y. K., & Khuntari, D. (2023). Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Pemasaran Online PT. Justatrip Sahabat Perjalanan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 62–77. <https://doi.org/10.56873/jimik.v7i2.288>

Qadir, A. dan R. M. (2024). *Media Sosial (Definisi Sejarah dan Jenis-jenisnya)*. 3(6), 1–23.

Revinindia Oktaimanuella, Rizki Amelia Putri, Nashwa Aqila Yudhiestira, Vinsi Mareta Putri Jauzza, Fatih Parama Aji, & Eni Nurhayati. (2024). Pengaruh Media Sosial: Pinterest, Tiktok, Dan Instagram Terhadap Kreativitas Mahasiswa Fakultas Arsitektur Desain UPN Veteran Jawa Timur. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(1), 227–237. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i1.1408>

Rizqi, B. R. T., & Heriyanto. (2023). Penyebaran Informasi melalui Thread Berita di Twitter oleh Mahasiswa S-1 Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro. *ANUVA*, 7(3), 515–528. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>

Rizky Amarta, M., & Anwar, F. (2023). Strategi Kreatif Membuat Konten Media Sosial TikTok Yang Diminati Remaja. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 259–270.

Sangadji, F. A. P., Fitri, A. C. S., Sitanggang, D. A., Hidayat, R., & Ikaningtyas, M. (2024). Peran Media Sosial Tiktok Sebagai Platform untuk Pengembangan Bisnis di Era Digital. *KARYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–7.

Santy, E. (2024, Jan 6). Apa Itu Scribd Downloader?. Idwebhost. <https://idwebhost.com/blog/apa-itu-scribd-downloader/>

Keisha Nabila Setiawan, 2025

POLA PENCARIAN INFORMASI SEJARAH ARSITEKTUR OLEH MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SCRIBD PREMIUM. (2025). <https://id.carousell.com/p/scribd-premium-1049459851/>

Septian, D., Narendra, A. P., & Hermawan, A. (2021). Pola pencarian informasi mahasiswa Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi UKSW menggunakan teori Ellis. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 9(2), 233. <https://doi.org/10.24198/jkip.v9i2.33526>

Setyawati, A., Novita, L., Syamiya, E., Maryani, L., Wahab, A., Martiani, Nurislamiah, S., Saputra, E., Hasanah, H., Dr. Siti Munawati, M. P. ., Wanda Yulia Utami, S.E., M. ., Tugiman, S.Kom., M. K., IPM Marchela Indah Atrisia, M. . |, Deni Nasir Ahmad, M. P., Verawati Fajrin, M. P. |, Nina Farliana, S.Pd., M. P., Juwita Qadarsi, B.TM., M. P., & Melati, M.TPd., M. P. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Maheesa*, 1(1), 242–248. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>

Sudiarti, L. (2022). Media Sosial Sebagai Sumber Informasi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Bagi Generasi Muda. *Jurnal Studi Kepemerintahan*, 5(1), 40–48.

Tempat kegiatan belajar mengajar menjadi satu. (2025). https://edu.google.com/intl/ALL_id/workspace-for-education/products/classroom/

Tentang WhatsApp. (2025). <https://www.whatsapp.com/about?lang=id>

The LMS for easier teaching and better learning. (2025). <https://www.anthology.com/products/teaching-and-learning/learning-effectiveness/blackboard>

Ting, H., Wong, W., Ming, P., Cyril De Run, E., Lau, S., & Choo, Y. (2015). Beliefs about the Use of Instagram: An Exploratory Study. *International Journal of Business and Innovation*, 2(2), 15–31.

Tono Supriatna Nugraha. (2022). Korelasi antara aplikasi TikTok dan hasil belajar siswa. *Inovasi Kurikulum*, 19 (1) (20(2), 196–207.

Wang, J., Han, M., & Wang, W. (2020). *Research on the Evolution and Classification of Digital Learning Resources. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 428, 377-387. Atlantis Press.

Why Quora exists. (2025). <https://www.quora.com/about>

Wikipedia. (n.d.). *Instagram*. Diakses 26 Juni 2025, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>

Wilson, T. D. (1999). Models in information behaviour research. *Journal of Documentation*, 55(3), 249–270. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007145>

Windasari, W., & Mahmudah, I. (2023). Analisis Penggunaan Youtube Sebagai Media Ajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDIT Al-Furqon. *Jurnal Pendidikan Bumi Persada*, 2(2), 1-8.

X. (2025).
https://play.google.com/store/apps/details/X?id=com.twitter.android&hl=en_SG&pli=1

YouTube Tampilkan Logo Baru Warna Merah Cerah. (2024).
<https://tirto.id/youtube-tampilkan-logo-baru-warna-merah-cerah-cvBT>