

## PERBAIKAN EFEK VISUAL DAN PENAMBAHAN *HYPERLINK* SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN WEBSITE KOLEKSI LANGKA

Oleh: Maryono \*

### INTISARI

Penelitian tentang pengembangan website koleksi langka perpustakaan UGM yang telah dilakukan pada tahun 2019 menghasilkan pemahaman adanya masalah utama pada website tersebut. Masalah utama yang ditemukan di antaranya: tampilan, daya tarik visual, ketepatan waktu, ketersediaan koleksi, kemudahan berinteraksi, waktu loading dan piranti akses. Masalah tampilan dan daya tarik visual diupayakan dapat diatasi dengan penggunaan aplikasi viewer interaktif yaitu *flippingbook viewer*. Upaya tersebut semula diperkirakan akan sangat tergantung pada tersedianya staf spesialis desainer grafis, tetapi ternyata dapat diperbaiki dengan aplikasi *flipping book viewer*. Peningkatan ketersediaan koleksi dilakukan dengan penambahan link koleksi langka digital manuskrip jawa di *British Library* dan *Universitas Leiden*. Artikel ini mengkaji kedua langkah prioritas tersebut. Pertama, memaparkan, membandingkan, serta mengkaji kelayakan aplikasi *flipping book*. Kedua, memaparkan link beserta konten koleksi digital manuskrip jawa dari kraton Yogyakarta di *British Library* serta *Universitas Leiden*. Kajian ini menghasilkan terobosan, bahwa untuk mengembangkan website yang menarik secara visual, disertai fitur multimedia interaktif dan analytics bisa dilakukan dengan aplikasi *flipping book viewer*. Terobosan lainnya yaitu bahwa dengan sedikit upaya penambahan link ke website koleksi yang memiliki relevansi tinggi, bisa membantu meningkatkan ketersediaan koleksi yang dibutuhkan pengguna.

**Kata kunci:** koleksi langka; *flipping book*; pengembangan website; ketersediaan koleksi

---

#### A. PENDAHULUAN

Semenjak dilakukan penelitian pengembangan website koleksi langka pada pertengahan tahun 2019

(Maryono dan Pramono, 2020), telah ditemukan bahwa kinerja website masih sangat rendah, baik jumlah pengunjung, kunjungan berulang,

## Artikel

maupun durasi kunjungan. Penelitian tersebut menghasilkan pemahaman bahwa masalah utama yang dihadapi website koleksi langka yakni tampilan yang kurang menarik, kurangnya daya tarik visual yang memadai serta kurangnya konten yang disediakan. Masalah tampilan dipahami sebagai kurangnya desain dan dekorasi bernuansa sejarah ataupun daerah, dan untuk melakukan perbaikan desain membutuhkan spesialis desainer grafis yang mengerti tentang seni dan mampu mendesain *website*. Staf desainer grafis tersebut belum dapat diupayakan, sehingga perbaikan dilakukan oleh staf yang ada. Pemustaka menghendaki adanya efek visual interaktif saat membuka halaman, yang populer disebut dengan *flipping book*. Pemustaka juga menghendaki peningkatan ketersediaan koleksi melalui penambahan link, khususnya link koleksi digital manuskrip Jawa dari kraton Yogyakarta yang telah dibawa ke Inggris beberapa abad yang lampau.

Pemilihan kedua aspek yaitu daya tarik visual dan ketersediaan koleksi untuk diprioritaskan didasari oleh pemikiran strategis bahwa dengan memperbaiki kedua aspek tersebut,

setidaknya akan memberikan banyak perubahan. Aplikasi *flipping book* selain dapat digunakan untuk memberikan efek visual saat membuka halaman, juga dapat digunakan untuk melakukan modifikasi tampilan, khususnya desain dan dekorasi bernuansa sejarah ataupun daerah seperti yang dikehendaki pemustaka, karena adanya menu perbaikan latar belakang (*background*) dengan *image*, warna, *theme*, *template* maupun animasi. Perbaikan latar belakang dapat juga dilakukan dengan menambahkan suara, animasi, gambar, teks, serta file multimedia lainnya. Fasilitas modifikasi tampilan desain dan dekorasi serta penambahan file multimedia melalui aplikasi *flipping* ini bisa mengurangi ketergantungan adanya kebutuhan staf dengan spesifikasi desainer grafis yang belum tersedia di perpustakaan. Koleksi langka digital pPerpustakaan UGM saat ini berjumlah sekitar 1600 judul. Ketersediaan koleksi dapat ditingkatkan melalui kegiatan digitalisasi buku langka yang dikehendaki pemustaka yaitu tentang Indonesiana, kebudayaan Jepang, China dan Indochina. Demikian juga dilakukannya penambahan link akan

meningkatkan ketersediaan koleksi secara drastis, terlebih link tersebut mengacu ke website koleksi langka digital manuskrip Jawa khususnya dari kraton Yogyakarta yang dibawa ke Inggris beberapa abad yang lampau. Kedua langkah strategis tersebut diharapkan mampu meningkatkan kepuasan pemustaka, yang pada saatnya akan memperbaiki kinerja kunjungan dan durasi kunjungan ke website.

## B. PEMBAHASAN

### *Flipping Book*

Asri & Fitriani (2017) menjelaskan pengertian *flipping book* sebagai buku yang halamannya dapat membalik. Kata *flip book* berasal dari mainan anak-anak yang berisi rangkaian gambar yang berbeda, jika dibuka dari satu halaman ke halaman lainnya akan memperlihatkan gambar yang bergerak. *Flip book* bisa dikatakan sebagai satu animasi klasik yang terbuat dari tumpukan kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halaman menggambarkan proses tentang sesuatu yang kemudian terlihat sebagai proses yang bergerak atau animasi. Animasi klasik tersebut tidak selalu dalam bentuk buku yang

terpisah, tetapi kadang dibuat sebagai fitur tambahan pada sudut halaman buku atau majalah. Pada awalnya buku flip adalah bentuk animasi primitif, tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, ide buku *flipping* kemudian diadopsi dan digunakan dalam pembuatan buku digital (*e-book*) dan majalah elektronik (*e-magazine*) dengan karakteristik yang bisa dibuka-balik menyerupai majalah atau buku pada umumnya. Menurut Riyanto and Nugroho (2012), teknologi *flipping*, membuka atau membalik halaman dokumen digital, secara alami seolah seperti membuka halaman buku cetak di atas meja, telah dirintis pengembangannya dalam dekade yang lalu pada tahun 2003/2004 oleh Interaxive Media Kanada, kemudian dikembangkan tahun 2004 oleh Cybaris Kanada. Teknologi tersebut menjadi alat navigasi akses dan pencarian informasi dalam dokumen yang lebih cepat dibanding menggulung (*scroll*) layar, lebih nyaman dan digemari pemustaka baik dewasa maupun anak-anak.

Keunggulan *flipping book* dibandingkan sistem konvensional di antaranya: membuka halaman buku secara alami seolah seperti membuka

## Artikel

halaman buku cetak; tampilan hampir sama dengan buku cetak aslinya; latar belakang dapat dimodifikasi dengan pewarnaan, pola (pattern), gambar (*image*), *theme*, *template* maupun animasi; terdapat fasilitas *template* yang siap digunakan; dapat ditambahkan file multimedia agar lebih menarik dan melengkapi informasi yang disajikan; dapat dipublikasikan dalam bentuk flash maupun html; dapat diintegrasikan dengan sosial media atau ke website; dapat diintegrasikan dengan *google ads*; dapat diintegrasikan dengan *google analytics*; dan dilengkapi dengan fasilitas navigasi *next page*, *search text in document*, *go to page*, *first/last page*, *thumbnail*, *full screen*, *print*, *share*, *autoflip*, serta *select text*. Penerapan *flipping book* dapat digunakan dalam beberapa bidang pekerjaan berikut: pembuatan materi belajar oleh pendidik; pembuatan materi presentasi, pembuatan katalog produk oleh produsen, promosi produk, menampilkan hasil digitalisasi, pembuatan buku/majalah digital interaktif, serta pembuatan tutorial. Aplikasi *flipping book* dapat melakukan konversi dari berbagai macam *file* yaitu dari *file Pdf*, *file office*

(*word*, *excel*, *PPT*), *flash movie* (*.flv*, *f4v*, *mp4*, dan *.swf*), serta *image* (*.jpg*, *.png*, *.bmp*, *.jpeg*, dan *gif*), dan menghasilkan menghasilkan *file* publikasi *flipping book* yaitu *flash* (*.swf*), *App.*, *Exe*, *Zip*, *Screen saver* (*.scr*), *video*, *Batch publish (multiple files in one publication)*, serta *html5*. *Html5* adalah format untuk piranti mobile *ipad*, *iphone*, dan *smartphone android*.

### **Jenis-Jenis Aplikasi *Flipping Book***

Aplikasi dibedakan menjadi *freeware*, *shareware*, dan *commercial software*. Menurut Emberton (2019), *Freeware* adalah piranti lunak atau aplikasi yang bebas, bisa digunakan semua orang, 100% gratis tanpa harus membeli atau membayar. Jenis aplikasi ini biasanya memiliki kebijakan tertentu yang disertakan ketika mengunduhnya, misal tidak diijinkan untuk keperluan komersial, tidak diijinkan dimodifikasi, tidak diijinkan diperjual belikan dan sebagainya. Aplikasi *flipping* yang termasuk kategori ini yaitu *Flipping PDF Reader*. Lebih lanjut, Emberton (2019) menjelaskan *Shareware* disebut juga *demoware* atau *trial software*, yaitu aplikasi yang dapat diunduh dan

digunakan tanpa harus membeli atau membayar, tetapi penggunaannya dibatasi selama jangka waktu tertentu, biasanya 30 hari trial, karena itu juga disebut versi uji coba (*trial*). Ide di balik model *software* ini yaitu “coba sebelum membeli”, memastikannya dapat bekerja di komputer pemustaka. Terdapat banyak aplikasi *flipping* yang memberikan versi *trial* diantaranya: *PUBHTML5*, *KVISoft FlipBook Maker*, *FLIPHTML5*, *Anyflip*, *Flipsnack*, *Flippingbook*, *Yumpu*, *1stFlip*. Sedangkan *Commercial Software*, menurut Emberton (2019) adalah kebalikan dari *freeware*, aplikasi harus dibeli atau dilanggan untuk dapat menggunakannya. Aplikasi kategori ini biasanya di-*support* resmi oleh perusahaan pembuatnya. Aplikasi dalam kategori *shareware*, juga dapat dikategorikan sebagai *commercial software* karena harus membeli atau harus melanggan dengan biaya tertentu jika menggunakannya dalam jangka waktu melebihi batas *trial*, atau jika menghendaki versi aplikasi dengan fitur yang lebih lengkap dan canggih.

### **Perbandingan Aplikasi *Flipping Book***

Berbagai aplikasi *flipping book*

telah dikembangkan sesuai dengan tuntutan perkembangan sains teknologi di bidang publikasi. Kebutuhan akses informasi digital saat ini yang cenderung menggunakan piranti *mobile*, telah direspon dengan cepat oleh pengembang aplikasi sehingga diciptakan format *html5* yang lebih sesuai. Demikian juga dengan kebutuhan untuk melakukan evaluasi kinerja web (*optimization*), yang direspon dengan fitur *google analytics* dan SEO. Aneka aplikasi tersebut di antaranya ditampilkan dalam Tabel 1.

### **Fitur Desain dan Dekorasi Aplikasi *Flipping Book***

Kemampuan melakukan editing dan desain tampilan pada aplikasi *flipping book* karena diciptakannya berbagai fitur, di antaranya yaitu penambahan *text*, penambahan berbagai bentuk bangun datar, penambahan berbagai bentuk dan obyek multimedia. Penambahan *text* meliputi *plain text*, *dynamic text*, *font*, *effect*, dan *callouts*. Penambahan berbagai bentuk di antaranya garis, panah, label, tombol (*action buttons*), elips, persegi, dan bentuk lainnya. Obyek multimedia yang dapat ditambahkan meliputi *video*, *image*

## Artikel

foto, galeri (*slideshow, stack gallery*), serta media interaktif (*flash, .swf, links*, dan musik). Penambahan berbagai fitur tersebut membuat aplikasi *flipping book* dapat berperan membantu fungsi *desainer web* dan mengurangi ketergantungan terhadap *desainer grafis*. Dekorasi dalam *flipping book* dapat dimodifikasi dengan tersedianya berbagai *theme, template, scene* dan *background* yang menarik, disesuaikan dengan karakter *website* dan konten yang ditampilkan. Aneka warna dan pola (*pattern*) juga dapat membantu memperbaiki dekorasi. Aneka animasi juga dapat dimodifikasi yang akan membuat penyajian informasi menjadi interaktif.

Pembuatan desain logo dan watermark juga telah diakomodir dalam beberapa aplikasi, membuat upaya branding menjadi lebih mudah. Beberapa pengembang menyediakan dukungan *resources* untuk desain dan dekorasi secara online, berupa aneka *theme, template, scene, image, button, background* dan *plugin*. Desain *text* dikembangkan dengan penambahan fitur *notes* dan anotasi, yang sangat diharapkan untuk mendeskripsikan konten digital yang ditampilkan.

Penempatan *metadata* berupa judul dan kata kunci juga sudah diakomodir untuk *output* publikasi *html* atau *exe*, sehingga memudahkan dalam pengindeksan dan temu kembali.

### **Kelayakan Aplikasi *Flipping Book***

Aplikasi *flipping book* kini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan juga sekaligus media penyebarluasan informasi, promosi, publikasi buku dan majalah digital, serta presentasi maupun tutorial. Berbagai penelitian survei telah menguji kelayakan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *flipping book* dan menghasilkan skor penilaian bahwa aplikasi *flipping book* sangat baik dan layak digunakan. Penilaian aplikasi *flipping book* tersebut berdasarkan riset oleh Setiyo, Zulhermanan, and Harlin (2018); Hayat and Fitriyani (2019); Suyasa and Divayana (2018); Wibowo and Pratiwi (2018); Deyanti, Daningsih and Titin (2018); juga Putra, Ardi and Leilani (2017). Penelitian *flipping book* tersebut biasanya menggabungkan penilaian ahli materi, ahli media maupun siswa.

## Media Pembelajaran dengan *Flipping Book*

Fakta bahwa multimedia memiliki keunggulan karena mampu meningkatkan efektifitas penyerapan materi belajar telah dikaji dalam dekade yang lalu. Menurut David and Summers (2014) pada umumnya orang hanya mampu mengingat 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar sekaligus, 70% dari yang diucapkan dan ditulis, tetapi mampu mengingat hingga 90% dari yang dilihat, didengar dan dikerjakan sekaligus. Media yang pas sesuai untuk pembelajaran melalui penglihatan, pendengaran dan pengalaman sekaligus adalah *flipping book*. *Flipping book* bisa disebut multimedia karena telah dilengkapi dengan teknologi yang memungkinkan ditambahkannya berbagai jenis format file yang melengkapi informasi dan hiburan yang disajikan di dalamnya. Penyerapan materi belajar dengan *flipping book* lebih tinggi dengan memanfaatkan kemampuan fitur multimedianya. Berbagai penelitian secara empiris membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan media interaktif *flipping book* layak

digunakan, diminati, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi. Penelitian tersebut di antaranya dilakukan oleh Setiyo, Zulhermanan, and Harlin (2018); Istiqfar, Wijaya, and Nurmila (2018); serta Mulyaningsih and Saraswati (2017). Dengan menggunakan media *flipping book*, materi belajar yang sukar bisa dibuat menjadi lebih mudah diterima oleh pemustaka karena menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga menghasilkan capaian prestasi hasil belajar yang lebih tinggi.

### Teknis Operasional

Untuk memahami teknis operasional aplikasi *flipping book*, dalam kajian ini digunakan *Kvisoft Flipbook Maker 4.34* yang memiliki fitur cukup lengkap. Pertama, setelah di-instal akan ditampilkan interface gambar 1, yang di bagian kiri atas terdapat 2 menu *pulldown*, yaitu *file* dan *help*. *File* terdiri dari *New*, *Open from bookcase*, *Open from file*, *Batch Publish*, *Save*, *Save as*, *Recent projects*, *Recent outputs*, *Close project*, dan *Exit*. *Help* terdiri dari *Check for update*, *User guide*, *Home page*, *FAQ*, *Contact us*, *About*, dan *Register*. Pada area kiri



## Artikel

terdapat menu *New project*, *View demo*, *Open from file*, *Batch publish*, *Recent projects*, dan *Tutorials*. Kedua, untuk memulai membuat *flipping book*, pilih *New Project*, kemudian tentukan *file pdf*, *jpg* atau *office* yang akan dibuat *flipping book*. Setelah ditentukan *file* asalnya, kemudian ditentukan jumlah halaman, ukuran, dan kualitas halaman (*page quality*). Ketiga, tampilan penuh akan muncul disertai dengan berbagai fasilitas editing dan desain pada gambar 2.

Pada gambar 2 ditunjukkan tampilan halaman editing. Pada bagian kiri disediakan tab menu *template*, *settings*, dan *language*. *Template* berguna untuk menentukan desain latar belakang dengan berbagai fitur kelengkapannya berupa aneka tombol dan navigasi. *Setting* berguna untuk menentukan berbagai hal yang sangat penting, misalnya judul *flipping book*, pemasangan *google analytics*, *password*, ukuran *flipping book*, warna latar belakang, penambahan musik (mp3) pada *flipping book*, penentuan pojok buku untuk membuka halaman, kecepatan membuka, ukuran perbesaran (*zoom*), ketebalan halaman, durasi *auto play*, *logo*, serta penentuan aneka ikon tombol yang akan dipasang.

Keempat, pada gambar 2 bagian atas terdapat tombol *Edit page*, yang ketika dipilih akan muncul tampilan gambar 3. *Edit page* berguna untuk menambahkan teks, menambahkan file multimedia menambahkan links serta *video*. Untuk kembali ke menu semula bisa dipilih tombol kanan atas *Save and exit*.

Pada gambar 2, setelah halaman *flipping* dilakukan pengeditan dan penambahan berbagai fitur, maka siap untuk dipublikasikan. Pada panel atas terdapat tombol *publish*, bisa ke berbagai format. Berikut ini tampilan publikasi *flipping book* dengan format *exe* (gambar 4). Dengan bantuan aplikasi *Kvisoft flipbook maker*, dapat dihasilkan desain dan dekorasi *website* untuk menampilkan koleksi digital, dengan tampilan dan efek visual yang lebih menarik.

### **Penambahan link**

Wahanani (2013) menjelaskan bahwa hyperlink merupakan salah satu alat dalam pencarian informasi yang dapat menghubungkan pemustaka dengan sumber informasi atau dokumen, menyediakan informasi berharga yang relevan. Link dokumen menghubungkan kata kunci dari



pemustaka ke dokumen relevan berdasarkan minat, berdasarkan sebab-akibat, berdasarkan kasus, berdasarkan tempat, berdasarkan waktu, serta berdasarkan permasalahan. Link bekerja dengan cara melompat menghubungkan suatu kata kunci menuju ke dokumen atau laman *web* lainnya.

### ***Javanese Manuscripts from Yogyakarta Digitisation Project***

Irawan (2018) menyebutkan bahwa setelah mengalahkan Belanda yang diakhiri dengan kapitulasi Tuntang, Inggris menyerbu kraton Yogyakarta (geger sepehi) dan mengalahkan Sultan Hamengku Buwono II pada 20 Juni 1812. Penyerbuan tersebut diikuti dengan penjarahan besar-besaran, meliputi pusaka kraton, gamelan, wayang dan ribuan naskah pustaka kraton. Setelah melalui berbagai upaya negosiasi untuk pengembalian naskah-naskah tersebut, akhirnya pada 20 Maret 2018 diresmikan proyek digitalisasi manuskrip Jawa dari Kraton Yogyakarta di *British Library*. Dari proyek tersebut sudah diselesaikan 75 manuskrip yang dapat diakses lengkap (fulltext) dari *website British Library*.

Website tersebut menjelaskan bahwa 75 manuskrip telah disediakan akses digital lengkapnya secara bebas, jumlah tersebut baru sebagian kecil dari keseluruhan yang dibawa ke Inggris. Rintisan sejumlah 75 judul tersebut meskipun fisik manuskripnya belum dapat dikembalikan ke Indonesia, tetapi digital fullteks-nya dapat diakses dengan mudah. Informasi pada website tersebut juga menyebutkan keseluruhan judul yang telah dialihmediakan.

*Website Javanese Manuscripts from Yogyakarta Digitisation Project di British Library* <https://blogs.bl.uk/asian-and-african/javanese.html> menggunakan aplikasi viewer khusus yang memiliki kelebihan yaitu kemudahan penggunaan sangat tinggi. Manuskrip digital bisa digerakkan atau digeser cukup dengan menggerakkan pointer mouse. Pembesaran (*zoom*) juga bisa dilakukan dengan sangat mudah dengan scroll mouse. Kelebihan lainnya yaitu pembesaran bisa sangat tinggi, tidak pecah dan menandakan pada saat digitalisasi menggunakan resolusi yang sangat tinggi, hingga terbaca dengan jernih dan jelas

## Artikel

(gambar 5).

Selain melakukan digitalisasi manuskrip kraton Yogyakarta yang telah dibawa ke Inggris, British Library juga mendigitalkan berbagai manuskrip yang terancam bahaya kerusakan di berbagai kawasan di Indonesia dan dunia (*endangered archives programme*). Website penyelamatan arsip yang terancam rusak yaitu <https://eap.bl.uk/>. Terdapat 18 kegiatan digitalisasi manuskrip oleh British Library di Indonesia, di antaranya: manuskrip Minangkabau, manuskrip Cirebon, manuskrip Sunda, manuskrip Aceh, manuskrip Sumatera Barat, manuskrip Pondok Pesantren, manuskrip Riau, manuskrip Buton, manuskrip Ambon, manuskrip Makassar, manuskrip Kerinci, manuskrip Jambi, manuskrip Bali dan Lombok, manuskrip Bima, manuskrip Kampar, serta manuskrip Jawa. Koleksi manuskrip digital tersebut juga telah dapat diakses secara lengkap.

### Universitas Leiden

Website koleksi digital Universitas Leiden <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/> menggunakan *viewer* yang hampir sama dengan British Library,

tetapi halaman buku dapat dibuka dengan visualisasi (*flipping book*) dan halaman disetting sebagai halaman kertas yang keras (*hard*). Disediakan juga fitur membuka halaman secara otomatis (*autoflip*). Pembesaran dilakukan bukan dengan *scroll mouse*, tetapi dengan menggunakan *magnifier* dan dihasilkan pembesaran yang maksimal, beresolusi tinggi. Koleksi digital Universitas Leiden mengelola lebih dari 2 juta item, terdiri dari buku langka, manuskrip, foto, lukisan, dan juga rekaman suara. Selain website Universitas Leiden, terdapat website Delpher <https://www.delpher.nl/>, yang dikelola sebagai kerjasama antar berbagai universitas, perpustakaan, dan institusi di Belanda untuk memudahkan temu kembali informasi. Delpher memiliki koleksi digital langka dalam jumlah cukup besar, lebih dari 100 juta halaman, yang bisa menjadi sumber rujukan. Koleksi Delpher terdiri buku langka, surat kabar, serta majalah, dari abad ke 15 hingga abad 21.

### C. KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi *flipping book* selain dapat memperbaiki daya tarik visual dan interaktif, dapat juga

digunakan untuk memperbaiki tampilan, dekorasi dan desain laman *website* yang menyajikan konten melalui *viewer* dokumen digital. Strategi tersebut sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap staf spesialis desain grafis yang jarang tersedia di perpustakaan. Penambahan link sebagai suatu bentuk kerjasama mampu meningkatkan ketersediaan koleksi yang spesifik dan dibutuhkan pengguna. Dengan kedua upaya perbaikan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan trafik kunjungan maupun durasi kunjungan ke *website* koleksi langka perpustakaan UGM, yang dapat dipantau dengan *analytics* yang tersedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri, Y. & Fitriani, Y. (2017). Flash Flip Book Applications To Measure The Level of Nationalism With Quasi Experiment On Primary School Students. *International Conference on Mathematics: Pure, Applied and Computation*. AIP Conference Proceedings 1867, 020062 (2017): p.1-8; Retrieved from doi: 10.1063/1.4994465
- Davis, B. & Summers, M. (2014). Applying Dale's Cone of experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *QScience Proceedings (Engineering Leaders Conference 2014)* 2015:6. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.5339/qproc.2015.elc2014.6>
- Deyanti, D, E. & Titin. (2018). Kelayakan *flipbook* materi keanekaragaman hayati dari buah amero, ampipik dan angkoot. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(11): 1-9. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/29765>
- Emberton, N. (2019). Computer hope – free computer terms, dictionary, and glossary. Retrieved from <https://www.computerhope.com>. Diakses 28 Februari 2020, 13.02 pm
- Hayat, N. & Fitriyani, H. (2019). *Kvisoft flipbook maker pro* : Pengembangan e-modul matematika berorientasi soal *higher order thinking skill* pada materi bentuk aljabar untuk siswa

## Artikel

- kelas VII SMP. *Prosiding Sendika*: Vol 5, No 1, 2019. Retrieved from <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/779>
- Irawan, Y. (2018). Catatan sejarah dalam babad Sepehi. *Jumantara*, 9(2): 95-112. Retrieved from <https://www.perpusnas.go.id/magazine/sub.php?lang=id&id=JUMANTARA&id2=Jumantara%20Volume%209%20Nomor%202%20Tahun%202018>
- Istiqfar, A.M., Wijaya, M., & Nurmila. (2018). Pengaruh multimedia ncesoft flipbook maker pada materi pembelajaran pengendalian gulma terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XIAtph Smk Negeri 1 Bone-Bone. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, Vol. 4 (2018): S66-S78. Retrieved from <https://doi.org/10.26858/jtp.v1i0.6234>.
- Maryono & Pramono, M. (2020). Pengembangan website koleksi langka Perpustakaan UGM sebagai preservasi digital heritage menuju era industri 4.0. *Jurnal Kajian & Informasi Perpustakaan*, 8(1). Retrieved from <http://jurnal.unpad.ac.id/jkip/>
- Mulyaningsih, N.N. & Saraswati, D.L. (2017). Penerapan media pembelajaran digital book dengan kvisoft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1): 25-32. Retrieved from <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741/599>
- Prasetyadi, A., Nugroho, D.W.A., & Pratiwi, F.L. (2014). *Information package development of alternative primary foods on 3De-book media. 16th International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries, ICADL 2014 Chiang Mai, Thailand, November 5-7, 2014, Proceedings, p.227-232*. Retrieved from <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-12823-8.pdf>
- Putra, B.F., Ardi, & Leilani, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi flash flip book tentang materi amalia untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Pariaman. *Journal Biosains*, 1(2):

- 165-173. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/bio/issue/download/355/46>
- Riyanto, S., & Nugroho, L.B. (2012). *Pengembangan framework sistem buku tiga dimensi untuk diseminasi informasi. Prosiding e-Indonesia Initiatives (eII) Forum ke VIII 2012 Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Indonesia*. Retrieved from doi: 10.13140/2.1.4829.2165
- Setiyo, Z., & Harlin. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis flash flip book pada mata kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Invotek: Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi*, 18 (1): 1-6. Retrieved from doi: 10.24036/invotek.v18i1.171.
- Suyasa, P.W.A. & Divayana, D.G.H. (2018). Pengembangan buku digital mata kuliah asesmen dan evaluasi berbasis *kvisoft flipbook maker*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2): 222-232. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14208>
- Wahanani, H. E. (2013). Analisis penerapan hyperlink sebagai alat bantu penelusuran informasi di digital library. scan, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(1): 25-32. Retrieved from <http://eprints.upnjatim.ac.id/id/eprint/6444>
- Wibowo, E. & Pratiwi, D.D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* materi himpunan. *desimal: Jurnal Matematika*, 1 (2), 2018, 147-156. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>

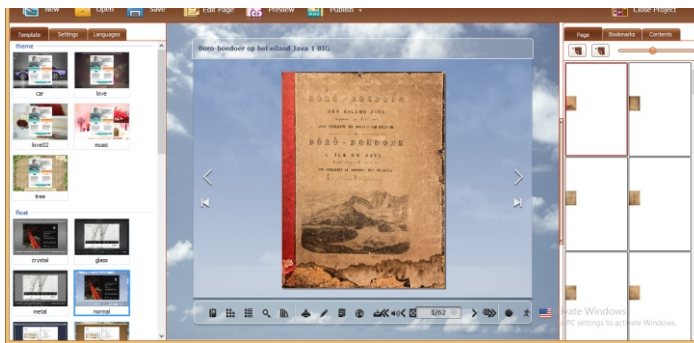
---

\* **Pustakawan UGM**

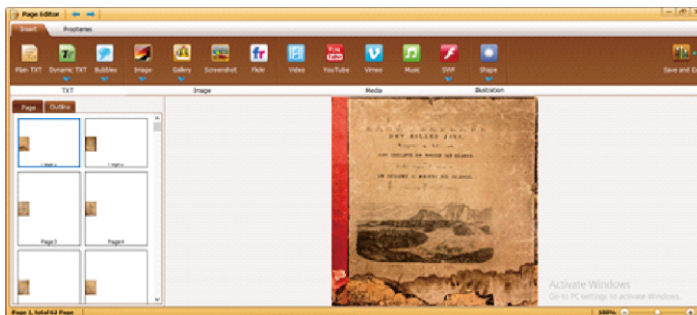
## DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. *Interface Kvisoft Flipbook Maker v4.34*



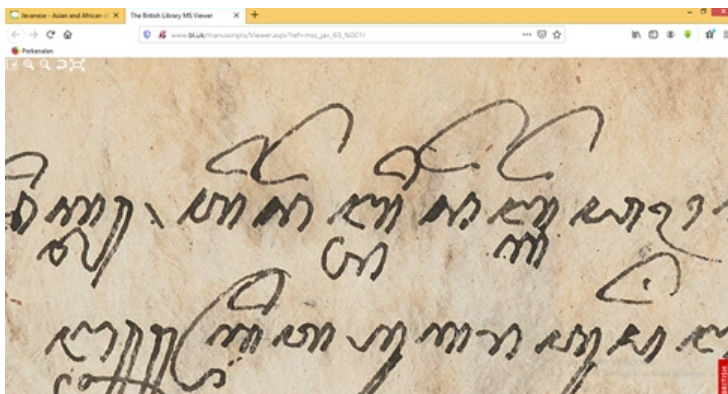
Gambar 2 *Halaman editing*



Gambar 3. *Edit page*



Gambar 4. Tampilan publikasi *flipping book* format exe



Gambar 5. Wayang texts MSS Jav 65



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ketersediaan Sumber Informasi Obat (DI) Perpustakaan Perguruan Tinggi

N o.	Aplikasi Flipbook	Freeware	Shareware (trial)	Commerci al	Web based (online)	Desktop (offline)	Keterangan
1.	Kvisoft flipbook maker			√		√	google analytics enable
2.	Flipping PDF Reader	√				√	reader only
3.	Flipping Book PDF Publisher	√ (logo, buy full version)		√		√	publish html, exe
4.	<u>PUBHTML5</u>	√ (restricted)		√	√	√	google analytics, google ads enable, notes and annotations
5.	<u>FLIPHTML5</u>		√ (restricted)	√	√		free hosting, web statistics
6.	<u>Anvflip</u>		√ (logo)	√		√	google analytics and google ads enable, notes and annotations, hosting
7.	<u>Flipsnack</u>		√ (logo)	√	√		Free hosting, google analytics enable
8.	<u>Flippingbook</u>		√	√	√	√	google analytics enable, free hosting
9.	<u>Yumpu</u>	√ (with ads)		√ (adfree)	√		Free hosting
10	1stFlip		√	√		√	google analytics enable, free hosting
11	<i>Adobe Indesign</i>		√	√		√	Advanced page design
12	<i>FlipPageMaker</i>		√	√		√	google analytics enable, online dynamic scene and background
13	<i>Flip Builder</i>	√ (restricted)		√		√	google analytics enable, online dynamic scene and background, command line enable, sell ebooks enable