

ENSIKLOPEDIA DIGITAL INTERAKTIF SONGKET TRADISIONAL PADA WEB BASED HTML5

Intan Permata Sari¹, Naomi Haswanto²

¹Program Studi DKV-ITB
e-mail: orangekusuka@gmail.com

²Program Studi DKV-ITB
e-mail: naomidkv@yahoo.co.id

Abstrak. Banyaknya data yang tercipta dan konten yang disebarluaskan dalam Abad Informasi telah secara mendasar mengubah cara kita berkomunikasi, terutama pada generasi digital saat ini. Ensiklopedia digital merupakan sebuah kamus yang menghimpun informasi secara teratur, memberikan penjelasan lebih mendalam, dan dilengkapi dengan Informasi visual. Penelitian ini mengevaluasi web based HTML5 sebagai perangkat digital yang tepat untuk penyampaian informasi songket tradisional pada ensiklopedia digital interaktif. Sehingga dapat mendukung penyampaian informasi yang menarik dan pemahaman informasi yang lebih cepat. Penulis menentukan empat penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan songket tradisional ditinjau berdasarkan tujuan, kelebihan, dan keterbatasannya. Diharapkan hasilnya dapat menentukan perangkat digital terbaik sebagai wadah informasi songket tradisional pada ensiklopedia digital interaktif.

Kata kunci: *Ensiklopedia Digital Interaktif, Songket Tradisional, Interaktif*

Abstract. The amount of created data and disseminated content in the Information Era has fundamentally changed the way we communicate, especially in today's digital generation. Digital encyclopedia is a dictionary that collects information on a regular basis, provide more in-depth explanation, and is equipped with visual information. This study evaluated web based HTML5 as digital devices appropriate for the delivery of traditional songket information on interactive digital encyclopedia. So it can support the interesting information delivery and faster information understanding. Author identifies four previous studies relating to traditional songket reviewed based on goals, strengths, and limitations. So the results can determine the best digital devices as the traditional songket container information on digital interactive encyclopedia.

Keywords: *Interactive Digital Encyclopedia, Traditional Songket, Interactive*

1. Pendahuluan

Banyaknya data yang tercipta dan konten yang disebarluaskan dalam Abad informasi secara mendasar telah mengubah cara kita berpikir dan berkomunikasi, terutama pada generasi digital saat ini.[6] Ensiklopedia digital merupakan sebuah kamus yang menghimpun informasi secara teratur, memberikan penjelasan lebih mendalam dan lebih sering dilengkapi dengan Informasi visual.[4] Colin ware mengatakan bahwa kita dapat memperoleh informasi lebih banyak melalui sistem visual kita dari pada yang bisa kita dapatkan melalui gabungan semua indera lain.[6]

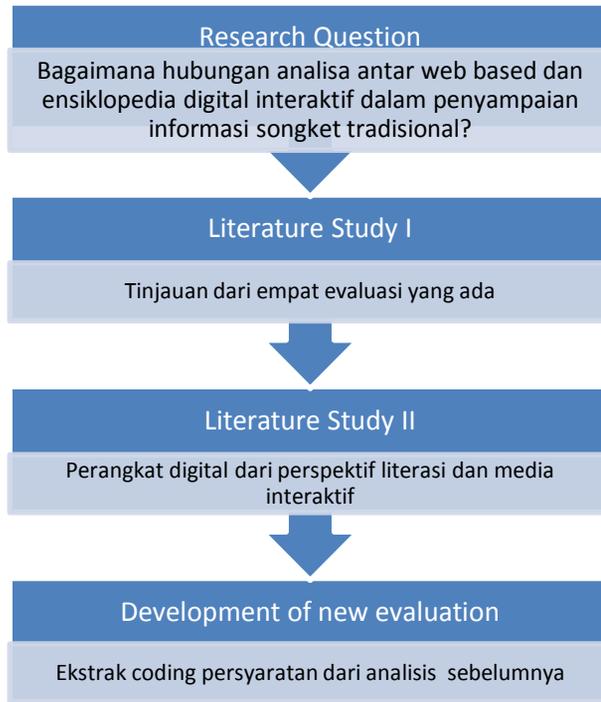
Songket tradisional merupakan salah satu seni wastra nusantara yang kaya akan keragaman motifnya yang memiliki makna yang sangat mendalam. Pelestarian budaya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media sangat penting untuk memperkenalkan budaya Indonesia ke seluruh pelosok tanah air, terutama pada generasi digital saat ini yang tidak terlepas dari teknologi digital. [2]Adolphus (2009) mengatakan bahwa hampir 30 tahun ini, sudah banyak yang menggunakan metode online untuk menyampaikan informasi. Kondisi ini sudah terlihat dengan hadirnya aplikasi teknologi web 2.0 dengan fitur-fitur interaktif yang dimanfaatkan, seperti Facebook, Blogs, Flickr dan lain-lain, sebagai media penyebaran informasi atau berkomunikasi dengan penggunaannya.[1]

Impak teknologi informasi tidak hanya memunculkan pada kepemilikan perangkat komunikasi tetapi berdampak pada kebiasaan seseorang dalam mengakses informasi. generasi yang lahir pada era digital, dengan ciri multitasking, selalu berjejaring, akses secara random, preferensi pada informasi bentuk multimedia interaktif. Representasi informasi dalam dokumen hypertext berpotensi untuk memperkaya lingkungan pembelajaran, beragam, fleksibel dan berpotensi untuk interaktif.[10] HTML5 adalah adaptasi terbaru dari HyperText Markup Language, yang memiliki fitur sintaksis baru, yang meliputi <video>, <audio>, dan elemen <canvas>, serta integrasi konten SVG. Berkat elemen-elemen baru ini, maka akan sangat mudah untuk mengintegrasikan konten multimedia dan grafis untuk web tanpa menggunakan flash dan plugin.[3]

Smith (2006) menyatakan manfaat dari penggunaan aplikasi berbasis web, karena fitur-fitur interaktif yang dimiliki web, pengguna dapat mengakses informasi tanpa dibatasi waktu dan ruang.[14]

Penulis menyimpulkan bahwa adanya hubungan antara web based HTML5 dan ensiklopediadigital interaktif untuk meningkatkan penyampaian dan pemahaman informasi antara perangkat dan pengguna, sehingga menjadi sebuah media interaktif dengan unsur teknologi desain multimedia, berupa gambar bergerak (animasi) maupun interaksi navigasi interface. Penulis akan meneliti apakah hubungan antara web based HTML5 dan ensiklopedia digital terdapat di dalam empat penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada web based HTML5 sebagai media terbaik dalam penyampaian informasi songket tradisional pada ensiklopedia digital interaktif. Penulis akan mengamati dari perangkat digital yang telah digunakan dalam penyampaian informasi songket tradisional pada penelitian sebelumnya. Tinjauan dapat dilihat berdasarkan tujuan, kelebihan, dan keterbatasan. Informasi yang dikumpulkan dianalisis untuk menghasilkan konsep baru dalam penyampaian

informasi yang lebih baik pada ensiklopedia digital interaktif songket tradisional. Berikut penulis merumuskan metode berpikir di bawah ini:



Gambar 1: Material dan metode pembelajaran

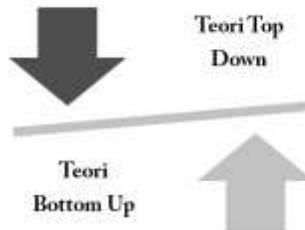
2. Pembahasan

Website dipilih sebagai teknologi informasi yang digunakan untuk menyajikan semua informasi koleksi songket ke dalam media digital dan untuk memungkinkan akses dari jaringan internet, sehingga dalam penyampaian informasi pengguna dapat tertarik dan secara cepat menerima informasi tersebut. Integrasi multimedia dalam jaringan komunikasi yang luas seperti internet, memungkinkan pengumpulan dan penyebaran informasi yang lebih mudah dan lebih menarik bagi pengguna.

Banyak warisan budaya milik nusantara yang tidak diperhatikan, namun diminati oleh pihak asing. Pelestarian budaya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media sangat penting untuk memperkenalkan budaya Indonesia ke seluruh pelosok tanah air, terutama pada generasi muda saat ini. Berdasarkan uraian di atas maka penulis membuat sebuah Penyampaian informasi songket tradisional, dengan pertanyaan penelitian : Bagaimana merancang Ensiklopedia Digital Songket tradisional yang menarik melalui pendekatan visual dengan cara penyaluran kreatif melalui salah satu media interaktif Web Based HTML5?

A. Teori Belajar

Membaca adalah satu tindakan komunikasi yaitu satu proses berfikir yang melibatkan idea, kenyataan, dan perasaan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui perantara lambang-lambang bahasa (Siti Hajar Abdul Aziz, 2009:143). Ada tiga pandangan tentang bagaimana makna diperoleh yang melahirkan tiga model teori membaca, yaitu :



Gambar 2 : Teori Membaca

Sumber : <http://kamibudakbarubelajar.weebly.com/teori-interaktif.html>
(9 September 2015)

1) Model Teori Bottom-Up

Membaca dalam proses bottom-up merupakan proses yang melibatkan ketepatan, perincian, dan rangkaian persepsi dan identifikasi huruf-huruf, kata-kata, pola ejaan, dan unit bahasa lainnya. Secara literal, bottom-up berarti dari bawah ke atas. Maksudnya, makna itu berasal dari bawah (teks) menuju ke atas (otak/kepala). Agar bisa memahami bacaan pada teori ini, pembaca membutuhkan keterampilan yang berhubungan dengan lambang bahasa yang digunakan dalam teks. Brown (2001) menyatakan bahwa pada proses bottom-up membaca terlebih dahulu mengetahui berbagai tanda linguistik, seperti huruf, morfem, suku kata, kata-kata frasa, petunjuk gramatikal dan tanda wacana, kemudian menggunakan mekanisme pemrosesan yang masuk akal, koheren dan bermakna.[9]

2) Model Teori Top-Down

Model ini memandang kegiatan membaca sebagai bagian dari proses pengembangan skema seseorang yakni pembaca secara simultan (terus-menerus) menguji dan menerima atau menolak hipotesis yang ia buat sendiri pada saat proses membaca berlangsung. Pada model ini, informasi grafik hanya digunakan untuk mendukung hipotesis tentang makna. Pembaca tidak banyak lagi membutuhkan informasi grafik dari bacaan karena mereka telah memiliki modal bacaan sendiri untuk mengerti bacaan. Menurut teori Top-down dapat disimpulkan bahwa pengetahuan, pengalaman dan kecerdasan pembaca diperlukan sebagai dasar dalam memahami bacaan.[9]

3) Model Teori Interaktif

Model ini merupakan kombinasi antara pemahaman model Top-Down dan model Bottom-Up. Pada model interaktif, pembaca mengambil pendekatan top-down untuk memprediksi makna, kemudian beralih ke pendekatan bottom-up untuk menguji

apakah hal itu benar-benar dikatakan oleh penulis. Artinya, kedua model tersebut terjadi secara simultan pada saat membaca. Kegiatan membaca merupakan suatu interaksi antara pembaca dengan teks. Dengan teori itu, dijelaskan bagaimana seorang pembaca menguasai, menyimpan dan mempergunakan pengetahuan dalam format skemata.[9]

Kegiatan membaca adalah proses membuat hubungan yang berarti bagi informasi baru dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya (skemata). Menurut pandangan interaktif, membaca diawali dengan formulasi tentang hipotesis tentang makna, kemudian dilanjutkan dengan menguraikan makna huruf, kata, dan kalimat dalam bacaan. Model interaktif adalah model membaca yang menggunakan secara serentak antara pengetahuan informasi grafik dan informasi yang ada dalam pikiran pembaca.[9]

B. Multimedia

Kemutakhiran teknologi komputer memungkinkan pengemasan, pengkajian, dan pembuatan media pembelajaran yang memuat unsur text, grafik, audio, dan video dalam satu program. Kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi didefinisikan sebagai multimedia. Media pembelajaran yang memuat berbagai media digital tersebut disebut media pembelajaran berbasis multimedia. Ariesto Hadi Sutopo (2003: 7) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. [2]

C. Ensiklopedia Digital

Ensiklopedia adalah buku yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan pengetahuan, yang disusun menurut abjad. Tujuan dari ensiklopedia adalah untuk mengumpulkan ilmu pengetahuan yang ada di seluruh dunia, untuk menjadi acuan yang ada untuk orang-orang yang hidup sekarang, dan diteruskan kepada orang-orang yang akan hidup setelahnya, Menjadi bukti perjalanan budaya, sebagai kontribusi dalam perkembangan hidup manusia di masa depan untuk warisan generasi berikutnya. [4]

Dengan adanya revolusi informasi digital, maka muncul ensiklopedia dalam bentuk perangkat lunak dimana setiap entri dapat dicari dengan mudah. Jika diuraikan menurut kata pembentuknya, ensiklopedia digital merupakan sebuah kamus visual yang menghimpun informasi teratur dengan sistem penyimpanan secara digital atau melibatkan perangkat keras dan lunak dari proses digitalisasi komputer. [4]

3. Evaluasi Penelitian Sebelumnya

Dalam rangka pencarian perangkat digital yang lebih baik untuk ensiklopedia digital interaktif pada songket tradisional, penulis mengamati empat penelitian sebelumnya

yaitu penyampaian informasi songket tradisional dengan perangkat digital yang berbeda-beda. Berdasarkan dari penelitian yang penulis amati, maka terdapat perbandingan singkat sebagai berikut:

Andra and Berli (2013)	
1. Purpose	Pengenalan motif songket Palembang menggunakan algoritma propagasi balik
Advanteges	Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan cara <i>real-time</i> pada pengenalan citra motif songket Palembang.
Limitation	Tidak ada informasi tambahan secara mendalam mengenai songket tradisional dan kemungkinan terdapat kesalahan saat proses pengaplikasiannya.
Prayoga Wibowo Irawan (2013)	
2. Purpose	Pengenalan Songket Palembang melalui karya visual dalam bentuk buku.
Advanteges	Informasi dapat di peroleh secara langsung, dan terdapat detail foto yang real.
Limitation	Media buku dengan informasi terbatas dankonvensional yang kurang menarik
Bertalya, Prihandoko, Rakhma Oktavina and Vega Valentine (2014)	
3. Purpose	Penyampaian Informasi songket tradisional melalui museum digital berbasis webdengan Virtual Reality.
Advanteges	Memberikandisplay inovatif yang dapat menarik pengguna internet untuk mengunjungimuseum digital dan menempatkan pengunjung ke real-timesimulasi
Limitation	Tidak ada informasi tambahan secara mendalam mengenai songket tradisional
Salyani, dll(2014)	
4. Purpose	Mengevaluasiefektivitas courseware untuk proses pembelajaran songket tradisional (e-CRAFT) yang dikembangkan dalam lingkungan berbasis web.
Advanteges	Efektif dan fleksibel
Limitation	-

Tabel 1. Perbandingan Singkat dari empat Penelitan Sebelumnya

Pada penelitian pertama, Andra & Berli (2013) menngemukakan bahwa motif Songket Palembang memiliki kaitan erat dengan jaringan saraf tiruan, menggunakan metode *Discrete Wavelet Transform*. Penelitian ini diimplementasikan dengan menggunakan jaringan saraf tiruan algoritma propagasi balik (*Backpropagation*). Sistem pengenalan motif Songket Palembang memperoleh kemampuan deteksi dengan cara belajar dari data pelatihan, namun penulis melihat aplikasi ini kurang akurat, karena akurasinya dibatasi dengan jenis motif Songket yang digunakan dalam pelatihan dan pengujian.[12] Menurut Rinaldi Munir (2004) yang dikutip oleh bertalya, dkk, citra adalah gambar pada bidang dwimatra (dua dimensi) yang memegang peranan sangat penting sebagai bentuk visual kaya informasi. Pada penelitian ini, aplikasi belum diarahkan ke sistem pengenalan jenis dan warna kain serta benang yang juga mempengaruhi penamaan motif songket Palembang. Aplikasi

ini menggunakan perangkat digital desktop-based dengan tampilan aplikasi yang kurang menarik untuk konten songket tradisional [14]

Pada penelitian kedua, Prayoga (2013) memperkenalkan Songket Palembang melalui karya visual dalam bentuk buku. Ia menyimpulkan bahwa dalam memperkenalkan motif dalam Seni Wastra Songket, foto-foto dokumentasi yang detail dan jelas, serta layout yang sesuai sangatlah penting. Namun penulis berpendapat bahwa sebagai wadah informasi, penggunaan media buku terlalu konvensional, dengan informasi terbatas.[18]

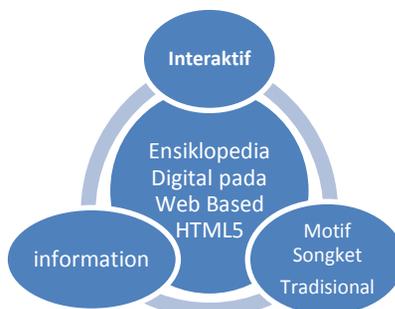
Pada penelitian ketiga, Bertalya, dll (2014) mengembangkan museum digital songket tenunan dari Sumatera, yang mengintegrasikan konsep teknologi informasi berbasis web dengan Virtual Reality. Teknologi informasi berbasis web digunakan untuk menyajikan semua informasi koleksi songket dalam media digital dan untuk memungkinkan akses dari jaringan internet, sehingga para pengunjung dapat mengakses museum digital ini secara cepat, user-friendly, dan interaksi murah. [2]

Konsep VR bertujuan untuk memberikan display inovatif yang dapat menarik pengguna internet untuk mengunjungi museum digital dan menempatkan pengunjung ke real-time simulasi. Dengan demikian, dapat membuat pengguna berinteraksi dengan dunia maya tetapi dengan cara yang sama saat mereka berinteraksi dengan dunia nyata. Konsep ini kemudian dikombinasikan dengan teknologi multimedia yang menggunakan teks, gambar, audio, dan video untuk menampilkan songket estetis dan menarik. Sesuai dengan visinya, museum digital tersebut mempromosikan kepada publik tentang salah satu warisan budaya di Indonesia.[2]

Pada penelitian keempat, Salyani, dll (2014) membandingkan multimedia yang efektif antar pembelajaran kerajinan songket tradisional e-CRAFT atau dengan metode konvensional (antarmuka). Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan belajar kerajinan songket tradisional menggunakan web based yang dikembangkan untuk membantu siswa memvisualisasikan proses pembelajaran.[13]

4. Visual Interaktif dan Web Based HTML5

Berdasarkan review diatas, maka penulis menghubungkan sebagai berikut :



Gambar 3: Korelasi antara tiga bidang yang berbeda

Penulis menyimpulkan bahwa Web based HTML5 merupakan perangkat digital yang tepat dibandingkan dengan perangkat digital lainnya. Bertalya, dll (2014) menyatakan bahwa Integrasi multimediadalam jaringan komunikasi yang luas seperti internet, memungkinkan pengumpulan dan penyebaranInformasi.

Pada evaluasi dari empat penelitian diatas, tidak terdapat aplikasi yang mengutamakan visualisasi interaktif untuk konten yang akan disampaikan. Padahal cara bercerita visual yang menunjukkan cara menggunakan komunikasi visual yang menarik, menyampaikan informasi, sekaligus menghibur audiens. Visualisasi informasi memungkinkan kita mendapatkan wawasan dan memahami informasi dengan cepat dan efisien.

A. Visual Interaktif

Visual Interaktif memberitahukan orang tentang apa yang paling signifikan, menarik, atau menghibur guna memikat pengguna untuk melibatkan konten dan mendorong mereka mengeksplorasi data yang lebih lanjut untuk menemukan informasi yang lebih relevan. Berupa narasi yang lebih baik bila disajikan dalam bentuk interaktif. [6] Interaksi pengguna terdiri atas mengklik, mencari data spesifik, secara aktif membentuk konten yang disajikan, dan memilihmana yang di akses dan d visualisasikan. Bisa berupa naratif, eksploratif, atau keduanya, masukan bisa informasi tetap atau informasi dinamis. De Architectura, insiyur Romawi Vitruvius menyatakan ada tiga standar yang harus dipatuhi oleh semua metode komunikasi verbal atau visual efektif:

1. Daya pikat (keindahan), komunikasi harus terjalin dengan audiens secara sukarela.
2. Komprehensi (kegunaan), komunikasi harus dengan efektif menyediakan pengetahuan yang memungkinkan pemahaman yang jelas atas informasi.
3. Retensi (kekuatan), komunikasi harus tidak mudah dilupakan.[6]

Dalam informasi Visualization: *Perception for design*, Colin War menyatakan bahwa sistem visual manusia adalah sebuah pencari pola dengan kekuatan dan kerumitan yang luar biasa. Mata dan visual korteks di otak membentuk sebuah prosesor parallel massif yang menyediakan saluran dengan bandwidth selebar-lebarnya ke pusat-pusat kognitif manusia. Ditingkat pengolahan lebih tinggi, persepsi dan kognisi memiliki hubungan yang erat sekali.[6]

Lankow, dll (2014) mengatakan bahwa salah satu model untuk cara berpikir yang paling dikenal dalam upaya memahami informasi, yaitu belajar dengan menggunakan salah satu di antara tiga stimuli, yaitu visual, auditory, dan kinesthetic atau tactile. [6] Penyajian data dalam visualisasi interaktif pada ensiklopedia digital dapat memudahkan penyampaian informasi dan pemahaman yang cepat terhadap pengguna. Sebuah visual yang menarik dan interaktif akan membuat pengguna merasa mendapatkan informasi yang menarik dan pemahaman informasi yang cepat

B. Web Based HTML5

Dengan menambahkan unsur teknologi desain multimedia dan menampilkan gambar bergerak (animasi) maupun interaksi berupa navigasi interface melalui media web, maka aplikasi ensiklopedia digital akan menjadi lebih baik lagi, Bertujuan sebagai salah satu sumber pengayaan dalam kegiatan belajar mengajar, fleksibel, dan berpotensi untuk interaktif.

Dalam penyampaian informasi web based, ada beberapa fitur yang harus diperhatikan seperti yang dikemukakan Tancheva (2003) yang dikutip Smith (2006) yaitu:

1. *Preliminary assessment*, artinya penggunaan pre-test untuk memastikan tahapan pengguna;
2. *Branching capabilities*, artinya struktur yang bisa menunjukkan melalui kemajuan dari respon pengguna terhadap materi;
3. *Problem-based*, artinya pemberian tugas sebagai kebutuhan dasar;
4. *Concept-based*, artinya tujuan pendekatan *problem-based* memfasilitas pengguna dapat mentransfer apa yang sudah dipelajari untuk penggunaan berikutnya;
5. *Interactive*, pengguna terlibat aktif dalam proses akses informasi. Interaktif bisa dalam bentuk simulasi, sehingga memunculkan pengalaman sesungguhnya. [14]

Antarmuka interaktif web based menggunakan HTML5 akan mendukung interaktivitas dan aplikasi-aplikasi berbasis browser di perant-peranti bergerak. Grafis bergerak makin populer untuk disertakan dalam konten interaktif seperti web based. Adapun beberapa keunggulan dari Web based, yaitu : 1) hanya membutuhkan install pada satu PC/Server, maka semua user yang terhubung baik dengan intranet dapat mengaksesnya. 2) dapat digunakan di berbagai OS (Multi Platform), 3) tidak perlu install /update aplikasi di user (Deployment). 4) Akses bisa dimana saja dan kapan saja (Any Time and Any Where).

5. Konsep

Ada beberapa dimensi yang menghubungkan antara visual interaktif dan ensiklopedia pada web based HTML5, yaitu konten, kegunaan, interaktivitas, dan umpan balik. Konsep ensiklopedia digital yang dibikin pada konten songket tradisional adalah penyampaian informasi, berupa visual interaktif yang menampilkan motif-motif songket nusantara, dengan visualisasi cerita nilai filosofis yang terkandung didalamnya pada web based HTML5. Website memiliki konsep tradisionanl, dengan latar dan backsound tradisional.

Perkembangan budaya songket adalah tradisi yang diangkat menjadi tren yang diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna. Namun, minimnya media dan sarana prasarana pengetahuan tentang songket serta kurang perhatian terhadap potensi budaya yang dimiliki Indonesia sehingga banyak budaya Indonesia tidak banyak diketahui dan sering kali diklaim oleh negara lain. Untuk memenuhi kebutuhan media yang dapat memberikan informasi yang tepat guna, salah satunya

dapat dipenuhi dengan adanya ensiklopedia digital. Tujuan perancangan aplikasi ini adalah memberikan informasi mengenai Songket tradisional mulai dari sejarah, ragam hias motif, nilai filosofis dan proses pembuatan yang diterapkan pada web based.

6. Kesimpulan

Setelah meninjau empat penelitian yang berbeda, maka penulis menyimpulkan pentingnya visualisasi yang menarik pada ensiklopedia digital, serta penambahan desain multimedia, berupa animasi. Adanya pengadaan dan kegunaan dari fitur interaktif, tidak hanya memberikan pengalaman yang menarik bagi pengguna, tetapi juga memberikan informasi dan wawasan yang lebih cepat dan menarik.

Pengembangan informasi multimedia berbasis web memberi peluang bagi penulis untuk mengembangkan informasi wastra tradisional. Gaya belajar seseorang perlu kita perhatikan karena dapat mempengaruhi motivasi dalam memanfaatkan literasi informasi multimedia berbasis web. Generasi digital natives sudah hadir, dan sudah berada di sekitar kita dan sedang menjalani pendidikan di taman kanak-kanak, sekolah dasar yang pasti sudah menikmati kemajuan teknologi informasi serta komunikasi. Potensi generasi digital natives dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat dijadikan masukan untuk merepresentasikan literasi informasi multimedia berbasis web. Meskipun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia tidak secepat di luar negeri serta penyebaran kemajuan teknologi informasi belum merata di seluruh Indonesia, bukan menjadi halangan bagi kita untuk memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

7. Referensi

- [1] Adolphus M. (2009) Using the Web to Teaching Information Literacy. Diambil dari :<http://www.onlinemag.net>.
- [2] Bertalya, dll. 2014. Integration of Virtual Reality and Web-Based Application in Development of Digital Songket Museum. ISSN:1819-6608 Vol. 9 Issue 11. Diambil dari : http://arpnjournals.com/jeas/research_papers/rp_2014
- [3] Bruce Lawson, &Remy Sharp. 2011. Introducing HTML 5. Berkeley: Eighth Street
- [4] Diderot, D. dan Jean le Rond d'Alembert. 2007. Enciclopedie. Michigan: Scholarly Publishing Office. Diambil dari: <http://www.psikologizone.com/fase-fase-perkembangan-manusia/06511465>, diakses pada 7 Mei 2015.
- [6] J. Lankow, Josh Ritchie, dan Ross Crooks. Alih bahasa : Alex Tri Kantjono Widodo. 2014. Infografis (Kedasyatan Cara Bercerita Visual). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [7] Katz, Joel. 2011. Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design. Canada: Simultaneously

- [8] LaiFL, Leung S, Tam G. (2007) Promoting Information Literacy Skills Through Web-Based Instruction: the Chinese University of Hongkong Library Experience. *Library Management* 28 (8/9): 531-539.
- [9] Makmur Bin Haji Harun. *Teori Interaktif*,
<http://kamibudakbarubelajar.weebly.com/teori-interaktif.html>. Diakses 9 September 2015
- [10] Mardina, Riana. (2011). Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11 (1), 5264-14570. Diambil dari <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpi/article/view/5264>
- [11] Pallas J. and Economides A. A. 2008. Evaluation of Art Museums' Web Sites Worldwide". *Information Services and Use*. 28(1): 45-57, IOS Press. ISSN: 0167-5265, E-ISSN: 1875-8789.
- [12] Riztyan, Andra and Dariska, Rezi Berli (2013) Analisis Pengenalan Motif Songket Palembang Menggunakan Algoritma Propagasi Balik. Diambil dari :
<http://eprints.mdp.ac.id/id/eprint/876>
- [13] Salyani Osman, dll. 2014. Effectiveness of Web-Based Traditional Craft Courseware (e-CRAFT). *JDCTA: Vol 8, No 5*. Diambil dari : <http://aicit.org/JDCTA/pp/JDCTA3684PPL.pdf>
- [14] Smith SS. (2006) *Web-Based Instruction: a Guide for Libraries*. Ed ke-2. Chicago: American Library Association.
- [15] Steve Kruf. 2013. *Don't Make Me Think*. (Diterjemahkan oleh : Rien Chaerani). Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta.
- [16] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [17] Tengku Sembok, dll. 2011. Digital Archiving of Traditional Songket Motifs using Image Processing Tool. Diambil dari : <http://irep.iium.edu.my/28511>
- [18] Wibowo, Prayoga Irawan. 2013. Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Seni Wastra "Songket Palembang". Diambil dari:
<http://thesis.binus.ac.id/Doc/WorkingPaperdoc/2013-2-01980 DS%2520WorkingPaper001.doc>