

PELATIHAN DAN PENERAPAN FLIPHTML5 DENGAN PUSTAKA DIGITAL SMA NEGERI 7 PEKANBARU

Yuvi Darmayunata¹, Lucky Lhaura Van FC², Keumala Anggraini³

1,2,3Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

email (yuvidarmayunata@unilak.ac.id¹, lucky@unilak.ac.id², keumala@unilak.ac.id³)

Abstrak: Perpustakaan digital secara ekonomis lebih menguntungkan dibandingkan perpustakaan tradisional. Hal ini dikarenakan dengan adanya perpustakaan digital mampu berbagi koleksi buku perpustakaan dan mempermudah pencarian informasi buku yang dibutuhkan serta mampu memudahkan pelayanan dalam proses peminjaman dan pengembalian buku serta pembuatan laporan bulanan. Tetapi ada juga hal terpenting yaitu bagaimana anggota pustaka atau masyarakat bisa langsung membaca buku tanpa harus meminjam, sehingga membuat lebih efisiensi waktu dan tempat karena anggota tidak perlu khawatir akan keterlambatan dalam pengembalian buku. Dengan pelatihan fliptml dan web pustaka digital akan memberikan banyak kemudahan bagi staf pustaka. Disamping itu juga membuat pustaka digital tersistem sehingga tidak ada lagi kehilangan atau kesalahan dalam penyimpanan atau keterlambatan dalam pengembalian buku yang dipinjam secara fisik. Hal tersebut diharapkan dapat membantu kegiatan di SMA Negeri 7 Pekanbaru. Pelatihan sistem ini sangat bermanfaat untuk ebook yang masih tersimpan di media penyimpanan sekolah yang selama ini tidak bisa dimanfaatkan.

Kata Kunci: *Fliphtml, Google Drive, Digital, Pustaka, Sekolah*

Abstract: *Digital libraries are economically more profitable than traditional libraries. This is because the existence of a digital library is able to share library book collections and makes it easier to find the required book information and is able to facilitate services in the process of borrowing and returning books and making monthly reports. But there is also the most important thing, namely how members of the library or the public can read books directly without having to borrow them, thereby making time and space more efficient because members do not have to worry about delays in returning books. With this application training will provide many conveniences for library staff. Besides that, it also creates a systemized digital library so that there are no more losses or errors in storage or delays in returning physical borrowed books. It is hoped that this will help activities at SMA Negeri 7 Pekanbaru. This system training is very useful for ebooks that are still stored in school storage media that have not been used so far.*

Keywords : *Fliphtml, Google Drive, Digital, Library, School*

1. Pendahuluan

Membaca merupakan kegiatan yang sangat menunjang intelektual dan keterbukaan bagi seseorang. Kegiatan tersebut pada dasarnya kegiatan yang memberikan dampak positif yang sangat besar. Hal inilah yang mendasari program-program pemerintah supaya masyarakat indonesia gemar membaca. Adapun contoh kegiatan pemerintah yang telah dilaksanakan berhubungan dengan kegiatan membaca adalah diselenggarakannya "Launching Gerakan Maluku Gemar Membaca" yang bertempat di gedung Islamic Center Ambon pada Senin, 26 januari 2015 oleh menteri pendidikan dan kebudayaan RI Anis Baswedan.

Seiring berkembangnya teknologi dan internet, sebuah buku, jurnal dan lainnya dapat dipublikasikan dalam bentuk digital menjadi ebook, e-jurnal dan lainnya. Dengan menggunakan media internet buku-buku digital dapat diunggah dan disebar luaskan kepada masyarakat dari berbagai jenis kalangan. Melihat akan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurangnya sarana dan prasarana penunjang kegiatan membaca dan

sarana untuk mempublikasikan sebuah buku, menjadikan suatu permasalahan yang harus diatasi. Dengan adanya e-library, penulis buku tidak harus membayar banyak biaya untuk menerbitkan sebuah buku. Selain itu, para pembaca juga tidak harus datang ke toko buku untuk membeli sebuah buku. Dengan e-library, pembaca dapat mendownload buku-buku digital yang ada. Oleh karena itu, merancang website e-library supaya dapat menjadi sarana prasarana penunjang kegiatan membaca bagi para pembaca dan penulis.

Perkembangan kemajuan teknologi dan komunikasi semakin melaju kencang dan sangat patut kita apresiasi dengan mensuport keluaran produk IT yang saban hari semakin canggih dan semakin hebat didalam penggunaan nya, berdasar itulah munculnya revolusi industry tepat guna yang dulunya hanya berkembang di inggris yang dinamakan revolusi industry 1.0 yang mana dahulunya itu diinggris tersebut merubah industri manusia sebagai pekerja berangsur – angsur digantikan oleh mesin. Dan dizaman milenial sekarang ini sudah masuk kita di era revolusi industri 4.0 yang mana semua sistem terintergritas antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya sehingga penggunaan tenaga manusia tidak dibutuhkan lagi 100 persen.

Di dunia pendidikan juga sudah beralih paradigma pendidik mengenai penerapan revolusi pendidikan yang mutahir dan milenial sehingga pendidikan juga harus merubah tampilannya dengan mengikuti kemajuan zaman dan teknologi terapan yang tepat guna, adapun dorongan dari dinas pendidikan dan kemenristek dikt yang menaungi lembaga pendidikan tinggi se indonesia mendorong sekolah menengah dan yang setingkatnya sudah harus memiliki sistem perpustakaan yang sudah berbasis *webbase*, *mobile* dan *Online* antara lain dinamakan e-Library. Kemunculan sistem ini dapat merubah perpustakaan yang konvensional menjadi yang Interaktif dan Inovatif.

Perpustakaan digital secara ekonomis lebih menguntungkan dibandingkan perpustakaan tradisional. Hal ini dikarenakan dengan adanya perpustakaan digital mampu berbagi koleksi buku perpustakaan dan mempermudah pencarian informasi buku yang dibutuhkan serta mampu memudahkan pelayanan dalam proses peminjaman dan pengembalian buku serta pembuatan laporan bulanan (*Heni Sulistiani,dkk, 2022*).

Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Dalam undang-undang nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan (selanjutnya disebut UU 43 tahun 2007) pasal 20 menyebutkan bahwa jenis-jenis perpustakaan terdiri dari perpustakaan Nasional, perpustakaan umum, perpustakaan sekolah/madrasah, perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan khusus. Jenis perpustakaan yang beragam inilah yang kemudian juga berpengaruh terhadap bagaimana perpustakaan tersebut harus dikelola atau diorganisir untuk keperluan pemustaka. Perpustakaan saat ini tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi informasi sebagai sarana pendukung perkembangan perpustakaan. Penggunaan teknologi informasi diperpustakaan bertujuan untuk memberikan kemudahan akses dan meningkatkan efisiensi pekerjaan serta kualitas pelayanan pada pengguna. Perpustakaan sebagai pusat informasi semakin dituntut untuk memberikan layanan informasi yang lebih baik dan tepat guna, sehingga dapat menarik perhatian pemustaka dari berbagai kalangan dengan latar belakang yang berbeda seperti anak-anak, pelajar, mahasiswa, dosen, peneliti, dan sebagainya. Begitu juga dengan perpustakaan sekolah, sebagai jantung sekolah, perpustakaan harus bisa dan tetap menunjukkan eksistensinya dalam memenuhi

kebutuhan informasi para siswa dan guru di sekolah tersebut. Perpustakaan sekolah sebagai pusat informasi tidak dapat terhindar dari dampak perkembangan teknologi informasi yang telah mengubah wahana penyampaian informasi kepada pengguna. Teknologi informasi sangat dibutuhkan pada perpustakaan sekolah karena dapat meningkatkan kualitas dan kecepatan proses layanan pada pengguna perpustakaan sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.

Majalah digital menjadi lebih populer sebagai alat pemasaran karena jauh lebih hemat biaya daripada mengirimkan materi fisik kepada konsumen Anda. Selain itu, Anda memiliki opsi untuk menyesuaikan materi sesuai keinginan Anda, termasuk memilih tema, templat, dan latar belakang yang sesuai untuk menata majalah Anda. FlipHTML5 adalah salah satu alat paling populer yang tersedia untuk memproduksi dan memodifikasi majalah digital. Teknologi HTML5 semakin penting dan telah menjadi standar de-facto untuk memproduksi majalah digital. FlipHTML5 memungkinkan pengguna untuk memulai penerbitan digital dengan cepat, dan majalah digital yang mereka hasilkan kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk ponsel cerdas. Dalam hal memproduksi flipbook digital berkualitas tinggi, antarmuka pengguna FlipHTML5 yang mudah menghilangkan kebutuhan akan pengetahuan yang luas.

FlipHTML5 membuatnya sangat sederhana untuk membuat flipbook. Anda dapat memulai proses pembuatan buku dengan mengimpor file PDF, gambar, atau teks biasa. Jika Anda tidak memiliki, Anda juga dapat membuat halaman baru di dalam program dan mulai menambahkan komponen yang akan menghidupkan buku Anda. FlipHTML5 memiliki banyak tema. Ini menguntungkan bagi orang-orang yang tidak memikirkan desain khusus untuk publikasi mereka. Dengan menggunakan salah satu tema tersebut, Anda dapat dengan cepat membuat desain buku yang luar biasa. Latar Belakang dan Adegan dapat digunakan untuk mengubah bagian buku yang tidak terlihat. Ini memberi pemirsa Anda pengalaman visual yang unik. Selain itu, fungsi bookmark bermanfaat. Anda dapat membuat daftar bagian penting dari materi Anda dan menetapkan tanda di lokasi tersebut. Anda dapat mengubah keterangan penanda, nomor halaman, dan warna. Setelah Anda mengonfigurasi *bookmark*, *bookmark* tersebut akan muncul di bagian atas atau samping tepi buku.

2. Metode

IbM ini dilakukan di SMA Negeri 7 Pekanbaru yang terletak di Jl. Kapur Gg. Kapur Kelurahan Kampung Baru, Kecamatan Senapelan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Adapun Informan penelitian ini sebanyak 10 orang yang di anggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, diantaranya kepala perpustakaan 1 orang, pustakawan 7 orang di SMA Negeri 7 Pekanbaru.

Metode seminar dan tatap muka diberikan saat pemberian materi dengan menggunakan slide presentasi dan handout materi. Pada awal pertemuan para admin akan diberikan praktek langsung tentang tingkat pemahaman kepada Sistem Infromasi Pustaka. admin UNILAK akan mencobakan langsung penggunaan dan melakukan kelola sistem yang telah berjalan. Metode evaluasi pencapaian target dilakukan pada awal dan akhir kegiatan. Hal ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta dan menerima masukan untuk perbaikan pada kegiatan-kegiatan berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan dan penerapan fliphmtl di SMA Negeri 7 Pekanbaru, pertama tim memberikan pemahaman kepada pimpinan dan tenaga pustaka tentang fliphmtl. Heni Sulistiani & dkk (2022) menyatakan Perpustakaan digital secara ekonomis lebih menguntungkan dibandingkan perpustakaan tradisional. Hal ini dikarenakan dengan adanya perpustakaan digital mampu berbagi koleksi buku perpustakaan dan mempermudah pencarian informasi buku yang dibutuhkan serta mampu memudahkan pelayanan dalam proses peminjaman dan pengembalian buku serta pembuatan laporan bulanan. Kegiatan IBM dilaksanakan di SMA Negeri 7 Pekanbaru yang merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di Kecamatan Senapelann, Kota Pekanbaru. Sekolah tersebut beralamatkan di JL. Kapur Gg. Kapur. Dari segi sarana dan prasarana, SMA Negeri 7 Pekanbaru sudah mencukupi, namun meskipun internet digunakan dalam bentuk hotspot sekolah, pemanfaatan teknis sekolah belum sepenuhnya optimal. Untuk itu, teknologi informasi yang sudah tersedia di sekolah harus dimanfaatkan seoptimal mungkin. Berdasarkan hasil pengumpulan kebutuhan dan analisis sistem yang telah dilakukan, perpustakaan digital dikembangkan dengan beberapa fitur utama seperti login, mengelola data siswa, mengelola buku, mengelola data peminjaman, mengelola data pengembalian, laporan data peminjaman, laporan data pengembalian, laporan data denda, katalog buku, dan logout. Pelatihan penggunaan perpustakaan digital dilakukan dengan melibatkan petugas perpustakaan, guru dan siswa. Hal ini dilakukan agar warga sekolah tidak kaku dalam menggunakan teknologi khususnya aplikasi perpustakaan digital. Materi yang disampaikan antara lain mengenai pemahaman dasar tentang perpustakaan digital, fitur-fitur pada perpustakaan digital, pengelolaan data buku, pencarian buku, pendataan peminjaman dan pengembalian buku serta pembuatan laporan data pengunjung dan laporan data buku setiap periode. Perpustakaan digital merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk memberikan informasi dan memudahkan petugas perpustakaan dalam proses pelayanan pengelolaan perpustakaan (M.Q. Kharuzzaman, 2019).



Gambar 1. Situasi Pelatihan

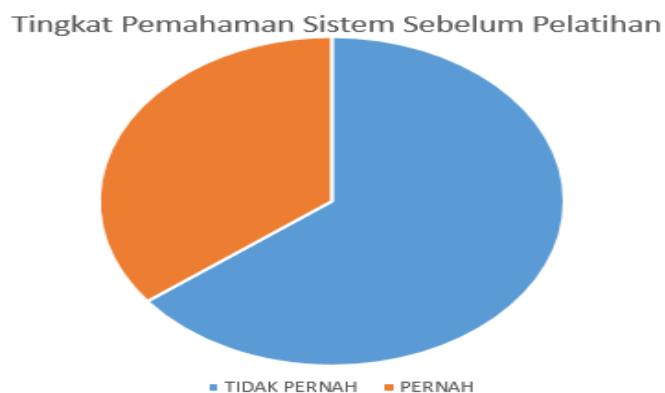
Pustakawan perpustakaan dapat selalu memonitor tentang ketersediaan buku dan daftar buku baru. Dengan adanya perpustakaan digital, petugas perpustakaan tidak lagi mengalami kesulitan dan dapat menyajikan laporan yang akurat kepada kepala perpustakaan dan kepala sekolah. Perpustakaan digital juga memudahkan bagi siswa dan guru dalam mencari buku-buku yang tersedia dapat dapat mengakses perpustakaan digital secara online dimanapun dan kapanpun. Proses pencarian buku dapat dilakukan dengan cepat, bebas,

leluasa dan nyaman. Dengan pustaka digital siswa dan masyarakat bisa langsung membaca buku, majalah artikel secara langsung tanpa harus meminjam buku. Pustawakan diberikan juga pelatihan menggunakan fliphmt dan gdrive. Penggunaan fliphmt dan gdrive sangat membantu sekolah untuk menyimpan ebook yang jumlah nya ribuan sehingga ini akan menghemat media penyimpanan sekolah yang terbatas. Setelah dilakukan pemaparan tentang Pustaka Digital, kemudian tim pengabdian langsung mengajarkan praktik penggunaan aplikasi Pustaka Digital yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian. Berikut gambar situasi saat proses pelatihan berlangsung :



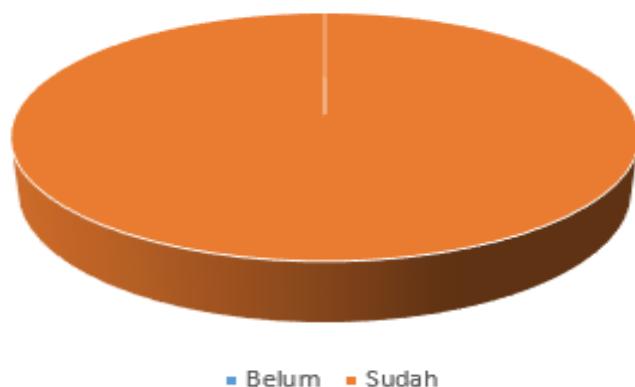
Gambar 2. Situasi Pelatihan

Pada pengabdian ini tim IbM melakukan pengukuran tingkat pemahaman para peserta dengan menggunakan kuesioner, hasil dari kuesioner tersebut menunjukkan bahwa dari 8 peserta yang mengisi kuesioner evaluasi pelaksanaan kegiatan, didapatkan data bahwa berdasarkan pertanyaan terkait pemahaman peserta maka diperoleh jawaban dari peserta yaitu 87 % peserta menjawab "Sudah Paham" dan 13 % peserta menjawab "Belum Paham".Hasil selengkapnya ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Sebelum Pelatihan

Tingkat Pemahaman Sistem Setelah Pelatihan



Gambar 4. Tingkat Pemahaman Sistem Setelah Pelatihan

Tabel 1. Pertanyaan Pemahaman Penggunaan Sistem Operasi

No	Pertanyaan	Belum	Cukup	Sudah
1	Apakah saudara pernah mendengar tentang fliphml ?	6	2	6
2	Apakah saudara pernah menggunakan fliphml?	6	2	6
3	Apakah saudara pernah mendengar google drive ?		8	
4	Apakah saudara pernah menggunakan google drive ?		8	
5	Apakah saudara familiar dengan aplikasi pustaka digital pada saat pelatihan ini ?	8		8
6	Apakah alat yang dipraktekkan dalam PKM ini bermanfaat digunakan ?		8	

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya Aplikasi Pustaka Digital:

- a. Dapat membantu pustakawan dan pimpinan dalam mengelola buku, majalah serta dokumen lainnya secara digital sehingga buku-buku ebook yang tersedia bisa dimanfaatkan.
- b. Berdasarkan hasil kuesioner, pemahaman pustakawan terhadap penggunaan aplikasi Pustaka Digital sudah baik yaitu 100% menyatakan paham tentang pengelolaan aplikasi Pustaka Digital.
- c. Berdasarkan pengamatan tim pengabdian, Pustakawan dan Pimpinan sangat antusias mengikuti pelatihan yang diberikan. Kemudian kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah selaku Kepala SMA Negeri 7 Pekanbaru yang telah bersedia menerima tim pengabdian kami dengan baik, kemudian juga kepada tata usaha SMA Negeri 7 Pekanbaru yang telah mengikuti pelatihan dengan baik. Dan juga kepada pihak fakultas ilmu komputer universitas lancang kuning yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah kami lakukan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pengabdian ini, diharapkan Kerjasama ini akan berlanjut ke depannya.

Daftar Pustaka

- Adriani, *et al.* (2021). "Pengelolaan Perpustakaan Digital Pada Perpustakaan SMA Negeri 4 Kendari." *Jurnal Literasi Perpustakaan Dan Informasi: Jurnal Penelitian Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 1(1):1–7. <https://doi.org/10.52423/jlpi.v1i1.16175>.
- Asari, *et al* (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang." *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 3:98–104.
- Limilia, Putri, & Nindi Aristi. 2019. "Literasi Media Dan Digital Di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis." *Jurnal Komunikatif* 8(2):205–22. <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>.
- M.Q. Kharuzzaman. (2019). Pemberdayaan Elibrary Pada SMA Muhammadiyah Sambas. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019 SINDIMAS 2019
- Prasojo, Lantip Diat. (2016). "Pengelolaan Perpustakaan Digital Di Upt Perpustakaan Uny." *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* 4(2):247. <https://doi.org/10.21831/amp.v4i2.10958>.
- Sulistiani, H., A. R. Isnain, I. Yasin. (2022). "Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin." *Jurnal WIDYA* 2(2):82–87.
- Sun, Yun Sen, Bo Qiu, and Qing Shan Li. 2013. "The Research of Negative Ion Test Method for Fabric." *Advanced Materials Research* 756–759(1):138–40. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMR.756-759.138>.