

## **PEMBUATAN VIDEO PANDUAN LAYANAN PERPUSTAKAAN DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS NEGERI PADANG DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC***

**Luqyana Nada Masar<sup>1</sup>, Marlini<sup>2</sup>**

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

email:[luqyananmasar@gmail.com](mailto:luqyananmasar@gmail.com)

### **Abstract**

*This paper discusses "Making Video Service Guide in Padang State University Library in the form of Motion Graphic". This paper is to introduce the services of the Padang State University Library to users. Describe the making of a video library service in Padang State University library in the form of motion graphics. The research method used in the discussion of this paper is descriptive. Descriptive method seeks to make a description, discuss systematically, factual and accurate about facts, facts, traits and relationships between phenomena investigated by observation and interview. In the first discussion chapter, the user needs to make a library service video at Padang State University in the form of motion graphics that are designed and implemented for users, specifically for students and Padang State University. In its use, users are expected to get information about services in the Padang State University Library. Second, start making video library services in Padang State University Library as follows: (1) concept or concept, (2) design or drawing, (3) material collection or material collection, (4) Assembly or collection, (5) testing or test, (6) distribution or distribution. Third, the trial results of the Padang State University library video products in the form of motion graphics conducted to the Head of the Padang State University Library gave a pretty good response to provide information to the users and also gave a response given by the librarian from the State University of Padang. Results of product trials to users so know the hours of operation of the library and also the use of existing services at the Padang State University Library.*

**Keywords:** *service, library, motion graphic*

### **A. Pendahuluan**

Perguruan tinggi merupakan tempat bagi masyarakat kampus untuk menimba ilmu, melakukan penelitian dan juga aktif dalam pembangunan masyarakat. Untuk menunjang itu semua diperlukan kehadiran perpustakaan di perguruan tinggi. Tujuan perguruan tinggi di Indonesia dikenal dengan nama Tri Darma Perguruan Tinggi (pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat) maka perpustakaan perguruan tinggi pun bertujuan membantu melaksanakan ketiga darma perguruan tinggi tersebut.

Menurut Nova (2019: 43) layanan perpustakaan adalah pemberian dan penyediaan informasi kepada pemustaka. Secara lebih luas tugas layanan perpustakaan adalah memberikan pelayanan dan bimbingan agar para pemustaka dapat memanfaatkan fasilitas perpustakaan untuk dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Tujuan

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda September 2019.

<sup>2</sup> Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

layanan perpustakaan adalah memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi seluruh masyarakat untuk memperoleh informasi dan melakukan pembelajaran seumur hidup (long life learning).

Menurut Arif (2017: 51) *motion graphic* merupakan kombinasi dari *fine art*, *photography*, *illustration*, *digital art*, *typography* dan *image* yang dibuat bergerak. *Motion graphic* digunakan sebagai alat berkomunikasi visual yang bergerak. Salah satu fungsi *motion graphic* adalah untuk menarik perhatian dan menyampaikan sebuah pesan.

Dari hasil observasi yang dilakukan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang dan berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis tertarik untuk membahas dan mengangkat menjadi masalah sebuah judul makalah tugas akhir, yaitu "Pembuat Video Panduan Layanan Perpustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang dalam bentuk *Motion Graphic*". Dengan adanya video panduan layanan perpustakaan di Perpustakaan Negeri Padang dalam bentuk *motion graphic*, pemustaka dapat lebih tertarik untuk menonton video panduan layanan perpustakaan di Perpustakaan Negeri Padang. Sehingga pemustaka tertarik untuk datang dan memanfaatkan Perpustakaan Negeri Padang.

## **B. Metodologi Penelitian**

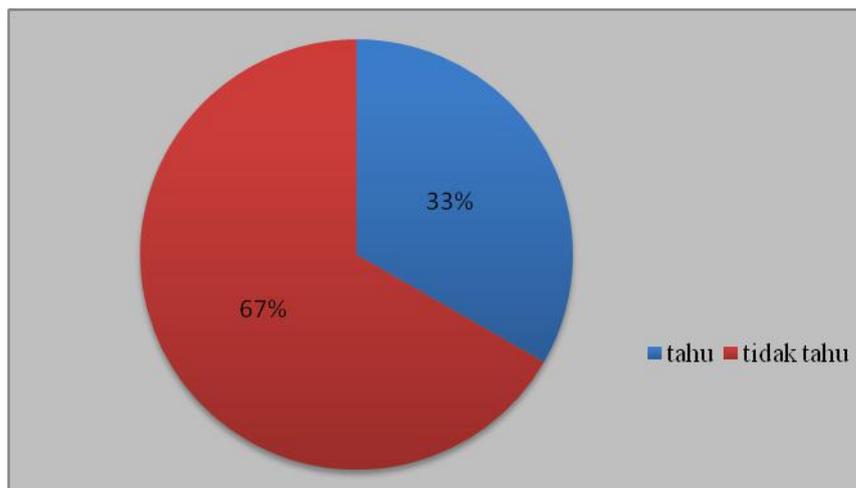
Metode penelitian yang digunakan pada penulisan makalah ini adalah deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki dengan cara observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif yaitu data yang dijabarkan dalam bentuk angka-angka dan dijelaskan kembali dalam bentuk kalimat atau uraian.

## **C. Pembahasan**

### **1. Analisis Kebutuhan Pembuatan Video Panduan Layanan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang dalam bentuk *Motion Graphic***

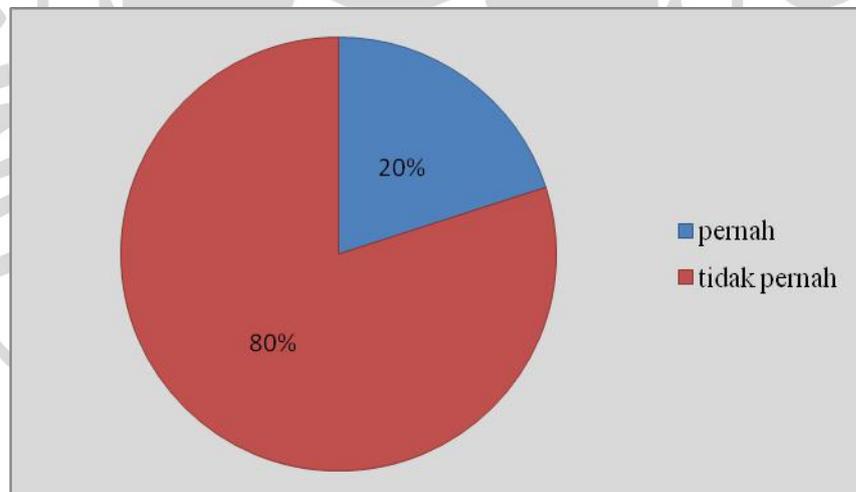
#### **a. Analisis Kebutuhan Pengguna**

Informasi mengenai layanan perpustakaan sangatlah penting bagi pemustaka untuk menungjung kegiatan civitas akademik. Perpustakaan harus mengetahui dengan cara menganalisis informasi-informasi apa saja yang dibutuhkan oleh pemustakan. Apakah informasi itu sudah memadai kebutuhan pemustaka atau belum. Pada penelitian ini sample yang diambil sebanyak 15 orang. Maka analisis data yang dilakukan sesuai dengan data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Berikut data grafik kebutuhan pemustaka terhadap layanan perpustakaan di Universitas Negeri Padang.



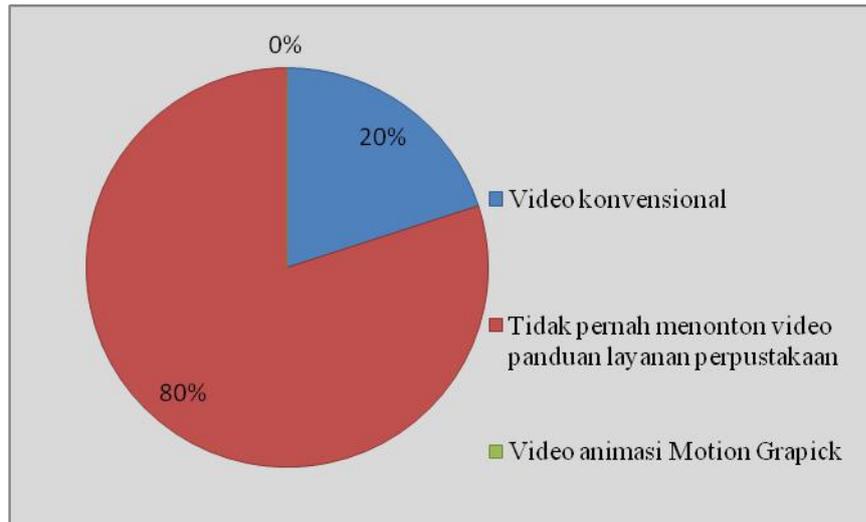
Grafik 1. Apakah anda mengetahui adanya video layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang?

Berdasarkan Grafik 1. di atas dari 15 orang yang merespon kuesioner tersebut pemustaka merespon “tahu” tentang adanya video layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang sebanyak 33% atau 5 orang pemustaka. Sedangkan yang merespon “tidak tahu” tentang adanya video layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang sebanyak 67% atau 10 orang pemustaka. Dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui pemustaka kebanyakan tidak tahu tentang adanya video layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang.



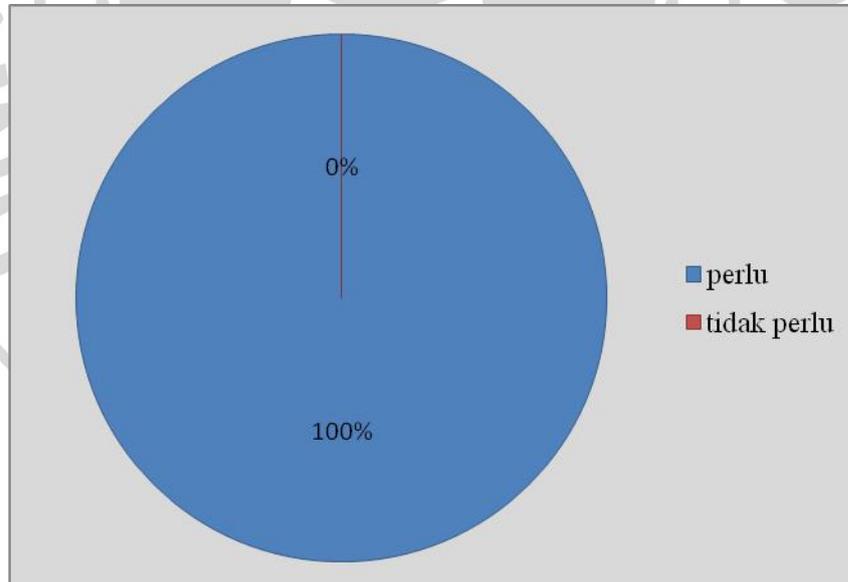
Grafik 2. Apakah anda pernah menonton video layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang?

Sehubungan dengan Grafik 2. di atas dari 15 orang yang merespon kuesioner “pernah” sebanyak 20% atau 3 orang pemustaka. Sedangkan yang merespon “tidak pernah” sebanyak 80% atau 12 orang pemustaka.



Grafik 3. Apakah Jenis video panduan layanan yang ditonton tersebut?

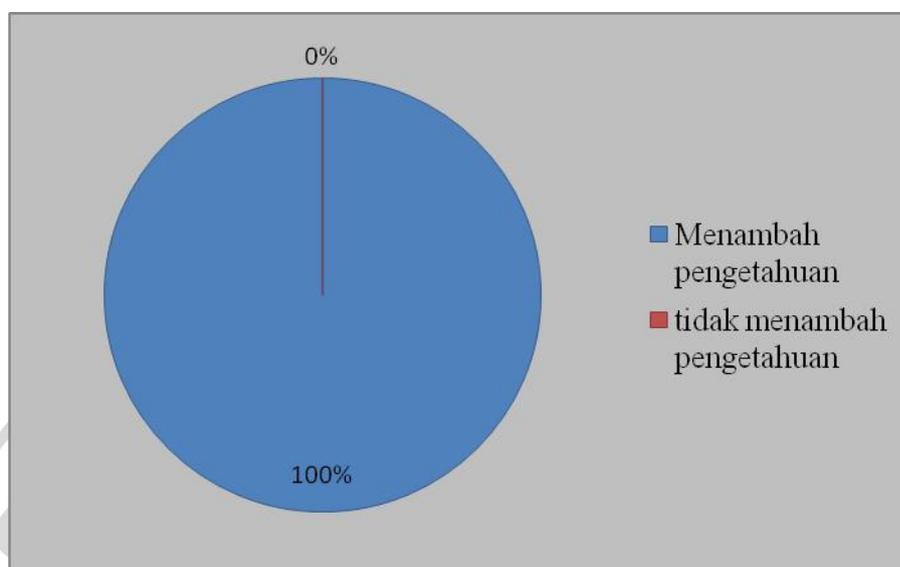
Sehubungan dengan Grafik 3. di atas dari 15 orang yang merespon kuesioner “video konvensional” sebanyak 20% atau 3 orang pemustaka pernah menonton video konvensional, sedangkan yang merespon “tidak pernah menonton video layanan perpustakaan” sebanyak 80% atau 12 orang pemustaka, dan yang merespon “video animasi *Motion Graphic*” sebanyak 0% atau tidak ada pemustaka yang menonton video panduan layanan perpustakaan dalam bentuk animasi *Motion Graphic*.



Grafik 4. Apakah perlu video tentang layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang untuk membantu pemustaka?

Berdasarkan Grafik 4. di atas dari 15 orang yang merespon kuesioner “perlu” sebanyak 100% atau 15 orang. Sedangkan yang merespon “tidak perlu” 0% atau tidak ada. Dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui bahwa pemustaka memerlukan video tentang panduan layanan perpustakaan Universitas Negeri

Padang untuk pemustaka dalam menggunakan layanan yang ada di Perpustakaan Universitas Negeri Padang.



Grafik 5. Menurut anda, dengan adanya video layanan apakah akan menambah pengetahuan tentang layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang?

Sehubungan Grafik 5. di atas dari 15 orang yang merespon “menambah pengetahuan” sebanyak 100% atau 15 orang pemustaka. Dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui dengan adanya video panduan layanan perpustakaan dapat menambah pengetahuan pemustaka tentang layanan Perpustakaan Universitas Negeri Padang.

**b. Analisis Kebutuhan Hardware**

*Motion graphic* ini dibuat dan didesain untuk dijalankan di komputer berbasis *Windows*. *Spesifikasi hardware* minimal untuk menjalankan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut: *Processor*: intel core i5, *Memory*: 512 Mb, *VGA*: NVIDIA GeForce 930 mx, *Mouse* dan *Keyboard*, *CD Room* dan *CD Blank*. Digunakan untuk pembuatan model, penyusunan dan penataan komposisi tampilan, pembuatan *motion gaphic*, *rendering* dan *Hp samsung J7 Pro* digunakan untuk *dubbing* pengisian suara pada video *motion graphic*.

**c. Analisis Kebutuhan Software**

**1) Adobe Illustrator**

Adobe Illustrator digunakan untuk menggambar item-item yang ada didalam *motion graphic*.

**2) Adobe After Effect**

Adobe After Effect berperan penting dalam pembuatan *motion graphic* ini karena di adobe after effect menggabungkan gambar dan menggerakkan gambar dengan berbagai tolls dan juga *rendering* sehingga menjadi sebuah *motion graphic*.

**3) Adobe Premier Pro**

Adobe Premier Pro digunakan dalam tahap *finishing* untuk menggabungkan audio dan *motion graphic*.

## 2. Pembuatan Video Panduan Layanan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang dalam bentuk *Motion Graphic*

### a. *Concept* (konsep)

Pada tahap ini dirumuskan dasar-dasar dari proyek yang akan dikerjakan. Kegiatan yang dilakukan, antara lain menentukan siapa yang akan menjadi target *audience*, merumuskan tujuan utama pembuatan *motion graphic*, menentukan bagaimana kesan yang akan ditampilkan kepada *audince*, dan lain-lain. Pada tahap ini juga akan menjelaskan bagaimana video *motion graphic* ini akan menjadi suatu sarana dalam memperkenalkan layanan perpustakaan dengan cara yang menarik.

### b. *Design* (gambar)

Tahap *design* pada pembuatan *motion graphic* ini dibuat semenarik mungkin, lalu dari cerita yang telah dibuat selanjutnya akan divisualisasikan dalam bentuk gambar yang disebut dengan *storyboard*. *Storyboard* akan menampilkan seluruh gambaran material dan menampilkan setiap *scene* dari *motion graphic* untuk divisualisasikan layanan perpustakaan. Berikut ini merupakan *storyboard* dari pembuatan *motion graphic* layanan perpustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang.

### c. *Material Collecting* (pengumpulan materi)

Pada tahap ini, dikumpulkan material-material yang dibutuhkan pada saat pembuatan *motion graphic* dalam memperkenalkan layanan perpustakaan. Material-material yang dikumpulkan berupa gambar, *icon* dengan ekstensi png, *backsound* (suara latar), video *footage*. Konten gambar diambil dari internet dan melalui proses modifikasi dengan perangkat lunak pengolah gambar, sedangkan untuk audio dengan cara mengunduh di internet dan merekam suara. Sebagian besar meterial-material didapatkan dengan cara mengunduh di internet melalui website *freepik.com*

### d. *Assembly* (kumpulan)

Tahap *assembly* semua item yang telah terkumpul sesuai perancangan yang telah disusun pada tahap *design storyboard*. Proses pembuatan *motion graphic* dilakukan pada tahap ini. Pembuatan *motion graphic* dibagi menjadi 4 tahap agar lebih sistematis dan efektif, yaitu: *designing*, *animation*, *comositing* (penggabungan) dan *rendering* (ekspor video yang telah diedit).

### e. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap pengujian, dilakukan kembali pengujian video *motion graphic* yang telah dibuat. Pada tahap pengujian pertama, dilakukan dengan cara meninjau kembali hasil video yang telah dibuat untuk mengurangi adanya kemungkinan *crash*, *broken* maupun *incomplete*. Selanjutnya *testing* dilakukan dengan penayangan video menggunakan laptop melalui *Windows Media Player*.

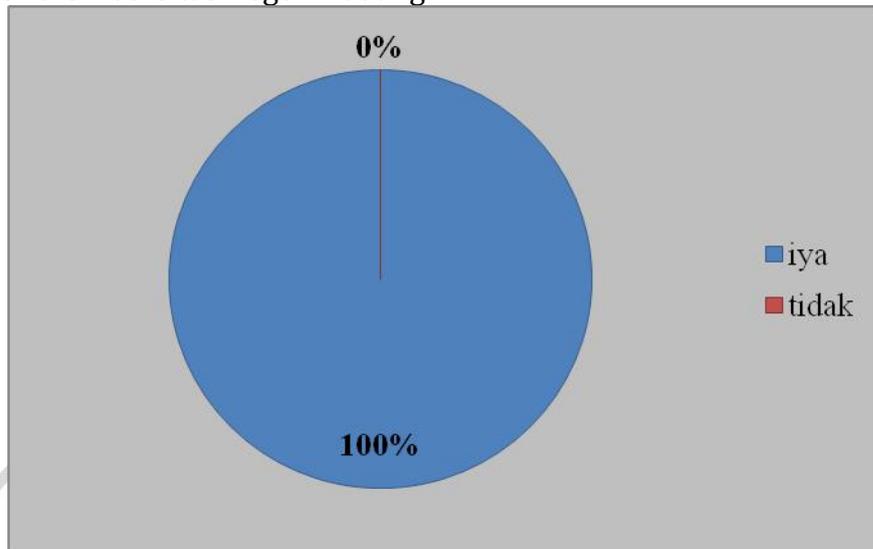
### f. *Distribution* (Penyebaran)

Pada tahap penyebaran, dilakukan proses kompresi kembali video yang telah dibuat agar proses distribusi lebih efisien. Selanjutnya *file* dipindahkan dari perangkat komputer ke dalam CD-R untuk keperluan dokumentasi tugas akhir. Proses pembuatan *motion graphic* ini dengan mengikuti langkah-langkah menurut Luther. Pada saat proses pembuatan *motion graphic* tidak begitu ditemukan kesulitan, yang berarti penjelasan yang diberikan mengenai langkah-langkah pembuatan sangat jelas. Oleh karena itu, pembuatan *motion graphic* ini dapat berjalan dengan baik.

## 3. Hasil Uji Coba Produk

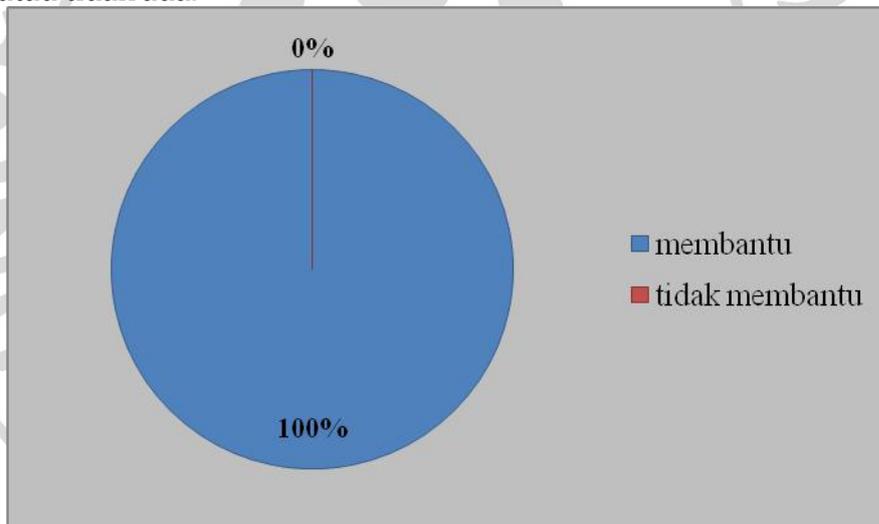
Setelah produk video layanan perpustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang dalam bentuk *motion graphic* selesai, maka langkah selanjutnya penulis melakukan uji coba terhadap produk dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan sebagai media informasi. Penguji

produk dilakukan dengan cara penyebaran angket kepada 15 orang responden yaitu Mahasiswa Universitas Negeri Padang.



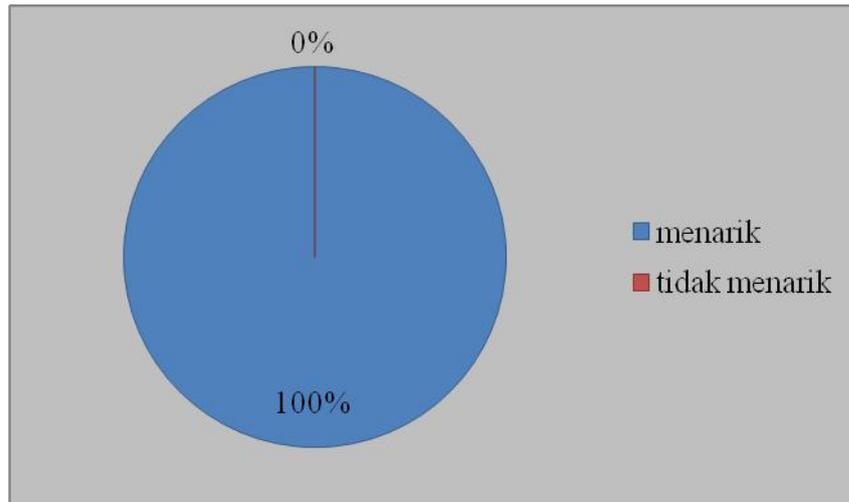
Grafik 6. Video layanan perpustakaan menambah pengetahuan pemustaka

Sehubungan dengan Grafik 6. di atas yang merespon kuesioner “iya” sebanyak 100% atau 15 orang pemustaka. Sedangkan yang merespon kuesioner “tidak” 0% atau tidak ada.



Grafik 7. Video layanan membantu pemustaka menggunakan layanan perpustakaan

Pada Grafik 7. di atas dari 15 orang yang merespon kuesioner “membantu” sebanyak 100% atau 15 orang pemustaka. Sedangkan yang merespon kuesioner “tidak membantu” 0% atau tidak ada. Dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui pemustaka terbantu dengan adanya video *Motion Graphic* dalam menggunakan layanan perpustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang.



Grafik 8. Pendapat pemustaka tentang video layanan perpustakaan

Sehubungan dengan Grafik 8. di atas dari 15 orang yang merespon kuesioner “menarik” sebanyak 100% atau 15 orang pemustaka. Sedangkan yang merespon “tidak menarik” 0% atau tidak ada.

#### D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, kebutuhan pengguna pembuatan video layanan perpustakaan di Universitas Negeri Padang dalam bentuk *motion graphic* dirancang dan diterapkan untuk pemustaka, khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Universitas Negeri Padang. Dalam penggunaannya diharapkan pemustaka mendapatkan informasi mengenai layanan yang ada di Perpustakaan Universitas Negeri Padang.

*Kedua*, tahapan pembuatan video layanan perpustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang sebagai berikut: (1) *concept* atau konsep, merupakan tahap perancangan sebelum pembuatan *motion graphic*, (2) *design* atau gambar, merupakan tahap memvisualisasikan dari cerita kedalam bentuk gambar yang disebut *storyboard*, (3) *material collecting* atau pengumpulan materi, merupakan tahap pengumpulan materi dalam pembuatan *motion graphic*, (4) *Assembly* atau kumpulan, merupakan tahap pembuatan yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu *designing*, *animating*, *compositing*, dan *rendering* yang dilakukan dengan menggunakan *aplikasi*, (5) *testing* atau pengujian, merupakan tahap dilakukan kembali pengujian video *motion graphic*, (6) *distribution* atau penyebaran, merupakan tahap akhir pengemasan dan penyebaran video *motion graphic*.

*Ketiga*, hasil uji coba produk video layanan perpustakaan Universitas Negeri Padang dalam bentuk *motion graphic* yang dilakukan kepada 15 Mahasiswa Universitas Negeri Padang, penyebaran angket mendapatkan berbagai respon yang diberikan. Kebutuhan akan video panduan layanan perpustakaan mendapat respon sebanyak 100% dari Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Berdasarkan simpulan angket yang telah disebar.

#### E. Saran

Penguatan peran Perpustakaan Universitas Negeri Padang melalui video *motion graphic* mengenai layanan yang ada di Perpustakaan Universitas Negeri Padang. Video *motion graphic* layanan perpustakaan diharapkan dapat

dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Bagi pemustaka, pemustaka diharapkan mendapatkan informasi tentang layanan yang ada di Perpustakaan Universitas Negeri Padang. Bagi pihak perpustakaan diharapkan video ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana informasi layanan yang ada di Perpustakaan Universitas Negeri Padang dengan cakupan yang lebih luas, efektif, dan efisien.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Marlini, S.PIP., MLIS.

### **Daftar Rujukan**

- Akbar, Andi Khaidir. 2015. *Jenis Layanan di Perpustakaan*. Diakses 5 Juli 2019. Pada [https://www.academia.edu/6910952/JENIS-JENIS\\_LAYANAN\\_DI\\_PERPUSTAKAAN](https://www.academia.edu/6910952/JENIS-JENIS_LAYANAN_DI_PERPUSTAKAAN)
- Arif, Yulianto. 2017. *Makna Visual Ikon dalam Animasi Motion Graphic Program Pendidikan SD II Al Abidin Surakarta*. Kemadha. 6. (2).
- Asih, Purwanti. 2015. *Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 2 (2).
- Damayanti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Siswa Kelas XI di SMK N 1 Cibadak*. Diakses 01 Agustus 2019. Pada <http://eprints.ummi.ac.id/817/3/BAB%20I.pdf>
- Fauzi, Eka Putra. 2017. *Kegiatan Layanan dalam Penelusuran Informasi di Perpustakaan*. Jurnal Iqra'.11 (1).
- Fifi, Novitasari. 2015. *Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara*. Jurnal Profit. 2 (1).
- Fitri, Marini Rachmat. 2014. *Rancang Bangun Media Promosi SMP PIUS Cilacap*. Diakses 13 Juli 2019. Pada [http://onlinepublication.amikompurwokerto.ac.id/index.php/publication/pdf/403/publikasi\\_403.pdf](http://onlinepublication.amikompurwokerto.ac.id/index.php/publication/pdf/403/publikasi_403.pdf)
- Galant, Lucky Munggaran. 2015. *Hubungan Kualitas Layanan Jurnal Dengan Kepuasan Pemustaka di Perpustakaan UPT BIT LIPI Bandung*. Diakses 20 Juli 2019. Pada [http://repository.upi.edu/22084/4/S\\_PSPI\\_1106378\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/22084/4/S_PSPI_1106378_Chapter1.pdf)
- Ito, Setiawan. 2017. *Pembuatan Video Menggunakan Teknik Timelapse untuk Promosi Desa Wisata Serang*. Diakses 1 Agustus 2019. Pada <http://citisee.amikompurwokerto.ac.id/assets/proceedings/2017/TI25.pdf>
- Kamilia, Safitri. 2019. *Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Persepsi Santri tentang Pencegahan Skabies di Pondok Pesantren Mlangi Sleman Yogyakarta*. Diakses 7 Juli 2019. Pada <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/880/4/4.%20Chapter-2.pdf>
- Kiki Firmantoro. 2016. *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Journal of Computing and Information Technology. 13 (2).
- Kusnita Yusmiarti. 2019. *Animasi Pembelajaran pada SMP PGRI Kota Pagar Alam Berbasis Adobe Flash CS6*. Jurnal Informatika. 7 (2).
- Laily Rahmayanti. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 6 (4).
- Lilis, Ambarwati. 2019. *Peran Divisi Perpustakaan Himpunan Mahasiswa dalam Pengembangan Koleksi (Studi Kasus Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang)*. Diakses 02 Juli 2019. Pada <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/viewFile/22809/20854>
- Lubis, Irma Suryani. 2018. *Menggunakan Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) pada Dinas Perpustakaan dan Arsip Provinsi Sumatera Utara*. Diakses 10 Juli 2019. Pada

- <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/13108/130723027.pdf?sequence=1>
- Luther, L. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. AP Professional. Boston
- Neng, Erni Handayani. 2018. *Layanan Rumah Belajar Sebagai Media dalam Pembinaan Kreativitas Membaca*. Diakses 03 Juni 2019. Pada <http://103.66.199.204/index.php/JILS/article/view/374>
- Nova, Indah. 2019. *Evaluasi Program Pendidikan Pemakai Dengan Model CIPP di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. 3 (1).
- Novan, Wijaya. 2016. *Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK BINA CIPTA Palembang*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1 (1).
- Nuga, Umam. 2016. *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang*. Diakses 01 Agustus 2019. Pada <http://digilib.isi.ac.id/1840/7/JURNAL.pdf>
- Nur, Muhamad. 2018. *Pengenalan Dasar After Effect CS3*. Diakses 15 Juli 2019. Pada [https://www.academia.edu/8488651/24.\\_Nur\\_Muhammad\\_Pengenalan\\_Dasar\\_After\\_Effect\\_CS3](https://www.academia.edu/8488651/24._Nur_Muhammad_Pengenalan_Dasar_After_Effect_CS3)
- Nurliani, Anita. 2019. *Indeks Kepuasan Masyarakat Terhadap Layanan Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Deli Serdang*. Diakses 02 Juli 2019. Pada <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/15582/140709045.pdf?sequence=1>
- Puji, Dwi. 2019. *Peran Pustakawan dalam Pencarian Informasi Mahasiswa di UPT Perpustakaan Universitas Ngudi Waluyo Kecamatan Ungaran Kabupaten Semarang*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Purwanti, Budi. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (1).
- Putu Virgo Sastrawan. 2017. *Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi*. *Kumpulan Artike Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. 6 (1).
- Rahayu, Lisda. 2014. *Layanan Perpustakaan. Tangerang Selatan*. Universitas Terbuka. Diakses 02 Juli 2019. Pada <http://repository.ut.ac.id/4183/1/PUST4104-M1.pdf>
- Rahmanita, Zakaria. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Di SD/MI*. *Jurnal Pendidikan, Ekonomi dan Penyiaran Islam*. 8 (1).
- Ratnawaty 2019. *Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah IPA Sekolah*. Diakses 5 juli 2019. Pada <http://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8975>
- Ria, Wulandari. 2018. *Promosi dan Informasi Pada Media Video Profile SMA Mandiri Balaraja*. *Jurnal Cices*. 4 (2).
- Siti. 2016. *Efektivitas Perpustakaan Khusus dalam Memberi Layanan Informasi bagi Pegawai Kantor Perwakilan Bank Indonesia Wilayah VII*. Diakses 02 Juli 2019. Pada <http://eprints.radenfatah.ac.id/210/>
- Sukardi. 2019. *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan di Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri Menggunakan Microsoft Access*. *Jurnal Ilmiah Bisnis, Pasar Modal, dan UMKM*. 2 (1).
- Undari, Diyah., & Ismiyati. 2015. *Kepuasan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Terhadap Pelayanan Perpustakaan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. X No. 2 Hal. 136. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wirman. 2019. *Implementasi Algoritma Rijndael untuk Pengamanan Pada File Video*. *Jurnal Pelita Informatika*. Vol. 18, No. 2, April 2019 ISSN 2301-9425 (Media Cetak). Hal: 303-312