

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PANDUAN LAYANAN
DI PERPUSTAKAAN POLITEKNIK 'AISYIYAH SUMATERA BARAT**

MAKALAH TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya Informaasi Perpustakaan dan Kearsipan



ZAHRA NA'IMATUL KHAYRIAH
NIM 2022/22026081

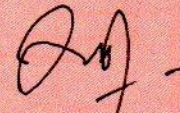
PROGRAM STUDI INFORMASI, PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

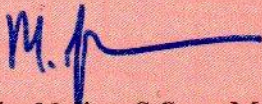
Judul : Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan
Politeknik 'Aisyiyah Sumatera Barat
Nama : Zahra Na'imatul Khayriah
NIM : 2022/22026081
Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan
Fakultas : Sekolah Vokasi

Padang, 01 Agustus 2025
Disetujui oleh Pembimbing



Andi Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197701212002121003

Koordinator Program Studi,



Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.
NIP. 198307112009122006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Zahra Na'imatul Khayriah

NIM : 2022/22026081

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan
Sekolah Vokasi
Universitas Negeri Padang
dengan judul:

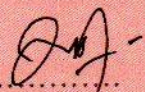
**Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan
di Perpustakaan Politeknik 'Aisyiyah Sumatera Barat**

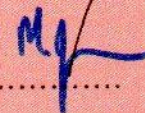
Padang, 01 Agustus 2025

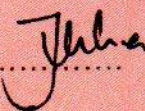
Tim Penguji

1. Ketua : Andi Saputra, S.Kom., M.Kom.
2. Penguji : Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.
3. Penguji : Jeihan Nabilah, S.IIP., M.I.Kom.

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Na'imatul Khayriah

Nim : 2022/22026081

Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul "Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan Politeknik 'Aisyiyah Sumatera Barat'" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis sebagai acuan didalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 01 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Zahra Na'imatul Khayriah
NIM 2022/22026081

ABSTRAK

Zahra Na'imatul Khayriah, 2025. “Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat”. *Makalah*. Program Studi Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat dan untuk mengetahui hasil uji coba video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat. Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah analisis deskriptif dengan modifikasi pengembangan model ADDIE, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: *pertama* tahap pembuatan video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat terdiri dari (1) *analyze*, yaitu tahap pengumpulan data dan informasi sebagai bahan pembuatan produk melalui wawancara. (2) *design*, perancangan media dengan menggunakan aplikasi, dimulai dengan menentukan ide, menulis naskah menggunakan *MS. Word*, membuat *background*, *element*, ikon, dan karakter, penambahan logo dan teks, *storyboard*, mengubah naskah menjadi audio, menambahkan audio dan *background*, menambahkan transisi. (3) *development*, yaitu tahapan merealisasikan apa yang dirancang pada tahap *design* menjadi produk media, tahapan ini dimulai dengan menambahkan *caption* menggunakan aplikasi *capcut* dan menjadikan produk dalam bentuk video MP4. (4) *implementation*, tahap ini dimulai dengan publikasi video panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat melalui sosial media yaitu *Youtube* dan *Instagram*. *Kedua*, hasil dari uji coba produk memperoleh persentase 93,23% dengan kategori “sangat baik”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat’”. makalah tugas akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada: (1) Andi Saputra, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir (2) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum selaku penguji 1 makalah tugas akhir sekaligus Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan; (3) Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom. selaku penguji 2 makalah tugas akhir; (4) Dr. Ardoni, M.Si. sebagai dosen penasihat akademik; (5) Bapak pustakawan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat; (6) orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan motivasi kepada penulis.

Semoga makalah ini bermanfaat bagi pembaca oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terimakasih.

Padang, 01 Juni 2025

Zahra Na’imatul Khayriah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perpustakaan Perguruan Tinggi	6
1. Pengertian Perpustakaan Perguruan Tinggi	6
2. Fungsi Perpustakaan Perguruan Tinggi	7
3. Tujuan Perpustakaan Perguruan Tinggi	8
4. Jenis-jenis Layanan Perpustakaan.....	9
B. Promosi Perpustakaan.....	11
C. Video Animasi	12
1. Pengertian Video Animasi.....	12
2. Perangkat yang digunakan	13
D. Model ADDIE.....	15
BAB III METODE PENGEMBANGAN PRODUK.....	19
A. Metode Pengembangan Produk	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	19
1. Observasi.....	19
2. Wawancara	20
3. Kuesioner	20
C. Langkah-Langkah Pembuatan Produk.....	21
1. <i>Analyze</i>	21

2. <i>Design</i>	22
3. <i>Development</i>	23
4. <i>Implementation</i>	24
D. Alat dan Bahan yang Digunakan	24
1. <i>Hardware</i>	24
2. <i>Software</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Tahapan Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat	26
1. <i>Analyze</i>	26
2. <i>Design</i>	27
3. <i>Development</i>	35
4. <i>Implementation</i>	36
B. Hasil Uji Coba Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat.....	36
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE.....	16
Gambar 2. Pembuatan Background	28
Gambar 3. Membuat Element dan ikon	29
Gambar 4. Membuat karakter 1, 2, 3, dan 4.....	29
Gambar 5. Penambahan Logo dan Teks.....	31
Gambar 6. Mengubah Naskah menjadi Audio	33
Gambar 7. Audio dan Backsound.....	34
Gambar 8. Menambahkan Transisi	35
Gambar 9. Memberikan Caption.....	35
Gambar 10. Resolusi Video Animasi	38
Gambar 11. Informasi Layanan pada Video Animasi	39
Gambar 12. Suara pada Video Animasi	40
Gambar 13. Teks pada Video Animasi	40

DAFTAR TABEL

Table 1. Skala Likert	20
Table 2. Penilaian Persentase	21
Table 3. Alat dan Bahan	24
Table 4. Storyboard	32
Table 5. Hasil Kuesioner Uji Coba Produk.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Izin Penelitian	48
Lampiran 2. Format Wawancara	49
Lampiran 3. Hasil Wawancara	50
Lampiran 4. Lembar Observasi.....	52
Lampiran 5. Hasil Wawancara Penelitian	53
Lampiran 6. Naskah Video Animasi	55
Lampiran 7. Lembar Konsultasi Tugas Akhir	58
Lampiran 8. Lembar Validasi Produk	59
Lampiran 9. Pertanyaan Kuesioner Uji Coba	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini kehidupan masyarakat sudah berubah menjadi serba teknologi yang memudahkan masyarakat untuk saling berbagi informasi. Informasi tidak hanya didapatkan melalui media cetak tetapi juga melalui media elektronik dan media *online*. Melalui media *online* semua informasi yang dibutuhkan sangat mudah didapatkan, hanya dengan mengetikkan kata kunci yang dibutuhkan maka informasi yang dicari akan tersedia dengan cepat. Informasi pada media *online* tersedia dalam berbagai bentuk yaitu tulisan, gambar, dan video yang mudah didengar dan dipahami.

Perpustakaan bersifat *universal* yang artinya ada di mana-mana, tugas, fungsi dan kegiatan pokoknya sama yaitu menghimpun dan mengumpulkan, mengolah, memelihara, merawat, melestarikan dan mengemas, menyajikan dan memberdayakan, serta memanfaatkan dan melayani kepada pemakai (Sutarno, 2017:13). Di perpustakaan ada unit dan sistem yang bertugas mengelola bahan pustaka, dalam bentuk pengadaan, peminjaman, dan pelayanan serta penyajian kepada pemustaka.

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Pasal 14 Ayat 5 menyebutkan bahwa layanan perpustakaan merupakan layanan yang dilakukan sesuai dengan standar nasional perpustakaan untuk mengoptimalkan pelayanan kepada pemustaka.

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan sarana prasarana yang disediakan oleh universitas untuk membantu seluruh civitas akademika yang bertujuan untuk

meningkatkan pengetahuan dalam sektor pendidikan. Perpustakaan perguruan tinggi menyediakan fasilitas yang menunjang seperti komputer, wifi, AC, dan ruang baca untuk menarik minat kunjung mahasiswa dan dosen ke perpustakaan (Sukaesih & Winoto, 2019).

Layanan perpustakaan merupakan pemberian informasi dan fasilitas kepada pemustaka dan melalui layanan tersebut pemustaka dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan secara optimal dari berbagai media (Rahmah, 2018:2). Layanan perpustakaan bertujuan untuk membantu memenuhi kebutuhan pemustaka dalam menggunakan koleksi bahan pustaka yang ada di perpustakaan secara efektif dan efisien. Hal ini dapat dilakukan dengan cara penyediaan koleksi dan bahan pustaka secara lengkap serta penyediaan sarana penelusuran yang baik (Arifah et al., 2023).

Video animasi merupakan kombinasi lambang verbal, visual, dan lambang gerak, yang dilengkapi dengan audio yang dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan. Video animasi cocok digunakan sebagai media promosi, karena dapat menuangkan kreativitas ke dalam animasi, sehingga membuat tampilan promosi menjadi lebih menarik. Dengan perkembangan teknologi saat ini penyebaran media digital menjadi lebih luas, karena dapat diakses melalui jaringan internet.

Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat belum memiliki video panduan layanan yang dapat ditayangkan di media sosial seperti, *Instagram*, *Tiktok*, dan *Youtube*. Maka dari itu, dengan adanya video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat dapat memperluas informasi

mengenai layanan apa saja yang ada di perpustakaan tersebut. Pembaruan yang dilakukan dengan menggunakan media promosi seperti video merupakan salah satu cara untuk meningkatkan promosi Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat. Video panduan layanan sangat dibutuhkan perpustakaan untuk menjelaskan informasi tentang layanan yang ada di perpustakaan.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian pengunjung perpustakaan tidak mengetahui tentang layanan yang ada di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat. Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat belum memiliki video yang memuat tentang layanan perpustakaan. Dengan adanya video panduan layanan perpustakaan diyakini dapat meningkatkan pengetahuan dan minat kunjung ke Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat. Video ini diharapkan dapat membantu efektivitas kegiatan perpustakaan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka diambil judul tugas akhir “Pembuatan Video Animasi Panduan Layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu: (1) kurangnya pemahaman pemustaka tentang layanan perpustakaan yang ada di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat; (2) kurangnya strategi promosi tentang panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat; (3) Belum adanya video panduan layanan perpustakaan yang dapat diakses melalui media sosial Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini lebih difokuskan pada masalah meningkatkan pemahaman pemustaka tentang layanan perpustakaan yang ada di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat dengan cara membuat video animasi panduan layanan perpustakaan sebagai media promosi yang dapat diakses melalui media sosial Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari makalah tugas akhir adalah: (1) Bagaimana proses pembuatan video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat? (2) Bagaimana hasil uji coba video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat.

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat, dan mengetahui hasil uji coba video animasi sebagai media promosi di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan makalah tugas akhir ini adalah: (1) Bagi Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat, video animasi panduan

layanan Perpustakaan dapat dijadikan sebagai media promosi di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat; (2) bagi pemustaka, video animasi panduan layanan perpustakaan dijadikan pedoman untuk mengetahui apa saja layanan yang ada di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat. (3) bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulisan mengenai proses pembuatan video animasi panduan layanan perpustakaan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan disimpulkan bahwa *pertama* tahap pembuatan video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat terdiri dari (1) *analyze*, yaitu tahap pengumpulan data dan informasi sebagai bahan pembuatan produk melalui wawancara. (2) *design*, perancangan media dengan menggunakan aplikasi, tahapan ini dimulai dengan menentukan ide, menulis naskah menggunakan *MS. Word*, membuat *background*, *element*, ikon, dan karakter, penambahan logo dan teks, *storyboard* menggunakan aplikasi *canva*, mengubah naskah menjadi audio menggunakan *website elevenlabs*, menambahkan audio dan *backsound*, menambahkan transisi dengan menggunakan aplikasi *canva*. (3) *development*, yaitu tahapan merealisasikan apa yang dirancang pada tahap design menjadi produk media, tahapan ini dimulai dengan menambahkan *caption* menggunakan aplikasi *capcut* dan menjadikan produk dalam bentuk video MP4. (4) *implementation*, tahap ini dimulai dengan publikasi video panduan layanan di perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat melalui sosial media yaitu *Youtube* dan *Instagram*.

Kedua, hasil uji coba produk video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat dengan 10 orang responden, yaitu 1 orang pustakawan dan 9 orang mahasiswa Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat mendapatkan persentase kelayakan produk yaitu 93,23% dengan kategori “sangat baik”. Penilaian ini mencakup aspek kualitas audio visual, konten video, tampilan, ketepatan waktu dan pengalaman penonton.

B. Saran

Berikut adalah saran dari penulis terhadap proses pembuatan video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat: (1) video animasi yang dibuat untuk kedepannya dapat dikembangkan dengan elemen yang lebih kreatif dan menarik. (2) video animasi panduan layanan di Perpustakaan Politeknik ‘Aisyiyah Sumatera Barat diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan memperkenalkan perpustakaan, seperti ditayangkan pada saat Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB).

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Asmaul, H. (2017). *Kemitraan dan Kerjasama Perpustakaan Perguruan Tinggi*. 11(1), 92–105.
- Aziz, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geo grafi Pada Materi Lipatan dan Patahan Patahan, Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Pada Materi Lipatan dan. *Swara Bhumi E-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa*, Vol 5(1), 2.
- Fajarini, S. D., & Turmudi, I. (2025). *Peningkatan Keterampilan Editing Video Sinematik Melalui Pelatihan Aplikasi CapCut pada Siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah*. 8(1), 47–56.
- Fitria, C., Fardi, P., Anwar, R. K., Chaerani, S., & Amar, D. (2024). *Perkembangan Pelayanan Perpustakaan Perguruan Tinggi*. 4(2).
- Herawati, S. S., Kurniawan, D., & Rahmanita, U. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Menggunakan Model ADDIE pada Topik Karakteristik Materi dan Perubahannya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 141–151. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i2.383>
- Husni, P., Mursyid, M., & Gusfarenie, D. (2021). pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa madrasah tsanawiyah negeri 5 kota jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jogatama Purhita, E., Silvi Rahmawati, A., & Hamdanu Budi Nurmana Slamet, A. (2022). Perancangan Video Digital Motion Graphic 2D untuk Promosi Perpustakaan Menggunakan HMDM. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 206–218. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.774>
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. *STAI Syamsul Ulum*, 1–14.
- Khatulistiwa Jamrud, Al-Areef mohammed Hafizh, & Fadillah Nur wahyu.

- (2023). Terbit online pada laman web jurnal: <https://ejurnalunsam.id/index.php/jicom/> Sistem Pendukung Keputusan Untuk Memilih Laptop Ideal Dengan Metode SAW. *Informatika Dan Teknologi Komputer*, vol.04(01), 1–8.
- Listyawati, I. H. (2016). Peran Penting Promosi dan Desain Produk Dalam Membangun Minat Beli Konsumen. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi*, 3(1).
- Lubis, L., Iskandar, I., & Furbani, W. (2020). Eksistensi Peran Upt Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram Dalam Menghadapi Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Perpustakaan (Jiper)*, 2(2), 88–103. <https://doi.org/10.31764/jiper.v2i2.3457>
- Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nordiana, L., Mansur, H., & Salim, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Korea Kelas X Smk. *J-Instech*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v3i2.8696>
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2015). *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Perguruan Tinggi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*. <https://press.perpusnas.go.id/files/pdf/120.pdf>
- Prasetyawan, A., Inawati, I., & Setiawan, S. (2022). Peran Pustakawan Dalam Implementasi Layanan Berbasis Inklusi Sosial. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 6(2), 248. <https://doi.org/10.17977/um008v6i22022p248-258>
- Prihartanta, W. (2015). Tujuan Promosi Perpustakaan. *Jurnal Adabiya*, 3(83), 1–9.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahman, M. S. T., Mappalotteng, A. M., & Abdul Wahid. (2025). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Dalam Strategi Promosi Di Mi Nurul Hikmah. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 55–72. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.412>

- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Reyhan, M. M., & Hermintoyo, H. (2019). Peran Pustakawan dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Repositori Perpustakaan Perguruan Tinggi pada Perpustakaan Universitas Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 204–216. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26845>
- Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman.” *Multinetics*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.32722/vol2.no2.2016.pp42-53>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sutarno. (2017). Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktis. CV. Sagung Seto, Jakarta.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tarissa, A. (2023). *Implementasi Layanan Troli Pustaka Sebagai*. 2(November 2023), 43–54.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Wahyuni, N. (2016). *Strategi Promosi Perpustakaan Di badan Arsip dan Perpustakaan Aceh*.
- Wibowo, T., & Kurniadi, A. D. (2021). Perancangan dan Pembuatan Video Promosi Wisata Kota Bengkulu Menggunakan metode ADDIE. *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeSciNTech)*, 1(1), 365–374. <https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>
- Yusuf, A. Muri (2007). Metodologi Penelitian. Padang:UNP Press, 303-304.