

## **Flipbook Online Majalah Komunikasi Universitas Negeri Malang (UM) Berbasis Website Sebagai Media Publikasi Internal dan Eksternal Kampus**

**Nida Anisatus Sholihah, Djajusman Hadi, Zulkarnain Nasution**

Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni, Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No. 5 Malang  
e-mail: nida.sholihah@um.ac.id

**Abstract:** Mass media has significant roles in society and acts as a communicator as well as a pioneer of changes in the public environment that can influence society through messages in the form of information, and entertainment. According to Indonesian Internet Service Providers Association (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia/APJII), people in the age range of 19-34 years old are the main users of the internet with a percentage of 49,52%, making the highest number of internet users are in their productive age. Therefore, along with the printed version, Majalah Komunikasi provides the website-based online flipbook. This research aims to make it easier for UM academic community to provide effective and practical services in obtaining information and the latest campus news. Through the implementation of this online flipbook, UM academic community will not miss the latest valid and in-depth campus information because it can be accessed remotely easily and practically as if opening a printed magazine but in a digital way. This study conducted the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. Other than facilitating academics in receiving the campus's latest information, this online flipbook is more economical because it is paperless and can save up more expenses. Besides, the implementation of the online flipbook can fulfill the requisitory data of Student Affair Ranking System (Sistem Peningkatan Kemahasiswaan/Simkatmawa) as a winner's additional contribution because through this online flipbook, Majalah Komunikasi won 1st place at a national level event, namely the Indonesia Print Media Awards (Isprima) organized by the Central Press Company Union (Serikat Perusahaan Pers/SPS). This will definitely impact Simkatmawa so that UM's national rank can be escalated.

**Keywords:** publication media, online flipbook, magazine, website

**Abstrak:** Media Massa mempunyai posisi sangat penting dalam kehidupan masyarakat dan berperan sebagai komunikator sekaligus menjadi pelopor perubahan dalam lingkungan publik yang dapat mempengaruhi masyarakat melalui pesan berupa informasi, hiburan. Berdasarkan survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet dilihat dari usia, rentang usia 19-34 tahun menjadi pengguna utama dengan persentase 49,52%, dengan demikian, pengguna internet tertinggi adalah usia produktif. Oleh karena itu, disamping dalam bentuk cetak, majalah Komunikasi hadir dalam bentuk online dan menyediakan flipbook online berbasis website. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempermudah sivitas akademika UM dalam memberikan pelayanan yang efektif dan praktis dalam mendapatkan informasi serta pernak-pernik terbaru kampus. Melalui penerapan *flipbook online* berbasis *website*, sivitas akademika UM tidak akan ketinggalan info terbaru kampus yang valid dan mendalam karna bisa diakses dari jarak jauh secara mudah dan praktis, seolah membuka majalah cetak pada umumnya, tapi dikemas digital. Metode penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Disamping mempermudah sivitas akademika dalam mendapatkan informasi terkini kampus, *flipbook online* berbasis *website* ini juga menghemat pengeluaran keuangan UM, karena *paperless*, biaya yang seharusnya keluar ratusan juta, dapat dihemat menjadi beberapa juta rupiah saja; memenuhi kebutuhan Sistem Peningkatan Kemahasiswaan

(Simkatmawa) sebagai penambahan sumbangsih pemenang *event* kompetisi, karna lewat *flipbook online* ini majalah Komunikasi berhasil meraih juara 1 pada *event* tingkat nasional yaitu Indonesia Print Media Awards (Isprima) yang diselenggarakan oleh Serikat Perusahaan Pers (SPS) Pusat. Hal ini tentunya pada Simkatmawa agar meningkatkan peringkat Kemahasiswaan UM di tingkat nasional.

**Kata kunci:** media publikasi, flipbook online, majalah, website

media merupakan sarana komunikasi atau penghubung kepada masyarakat. McLuhan bersama Quentin Fiore, menyatakan bahwa “media setiap zamannya menjadi esensi masyarakat” hal ini menunjukkan bahwasanya masyarakat dan media selalu berkaitan dan media menjadi bagian yang penting dalam kehidupan masyarakat. Disadari atau tidak, media memiliki pengaruh yang berdampak positif maupun negatif dalam pola dan tingkah laku masyarakat. Oleh karena itu, mengemas media harus penuh dengan kehati-hatian. Media massa meliputi media cetak, elektronik dan online. Media cetak terbagi menjadi beberapa macam diantaranya: koran, majalah, buku. Media elektronik terbagi menjadi dua macam: radio dan televisi, sedangkan media online meliputi media internet seperti website.

Supriyadi (2020), menyatakan bahwa modul virtual mendapatkan penilaian positif karena materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh peserta didik, pengoperasiannya sangat mudah, unsur animasi dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para peserta didik. Sedangkan Hardiansyah dan Sumbawai (2016), menyatakan bahwa media pembelajaran berupa *flash flipbook* yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran perakitan komputer di SMK karena memiliki daya tarik bagi siswa dan meningkatkan nilai siswa. Adapun kebaruan dalam penelitian ini adalah *flipbook* yang dibuat dari majalah yang sebelumnya berbentuk cetak. Hal ini akan sangat bermanfaat bagi sivitas akademika UM karna jumlah yang dicetak sangat minim yakni 3000 eksemplar, tidak sebanding dengan jumlah sivitas akademika yang berjumlah + 35.000 orang. *Flipbook online* ini mudah diakses dan dibaca dimana saja. Selain itu akan ada penghematan biaya dari cetak ke *online*.

Menurut Anshar Akil, media merupakan sumber kekuatan, alat kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat yang dapat didayagunakan sebagai pengganti sumber daya lainnya. Media berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, tetapi juga dalam pengertian pengembangan tata cara, mode, gaya, hidup, dan norma-norma. Media memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan pola pikir, sikap, dan perilaku khalayak. Seiring dengan kemajuan teknologi, media memiliki kedudukan dan peran yang semakin penting. Upaya untuk memahami katakter, perilaku, dan efek media terus dilakukan oleh ilmuwan dan praktisi komunikasi seiring dengan meningkatnya peran media di dalam masyarakat. Teknologi Informasi (IT) merupakan segmen kehidupan saat ini yang sulit dipisahkan dalam proses operasional suatu institusi, saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang merupakan era teknologi informasi dengan peranan penting didalamnya (Shwab, 2016). Teknologi diharuskan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dengan kondisi perubahan yang sangat cepat. Kagerman dalam Prasetyo (2018) menyatakan bahwa industri 4.0 merupakan integrasi antara Cyber Physical System (CPS) dan Internet of Things and Services (IoT dan IoS) ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan logistik serta proses lainnya.

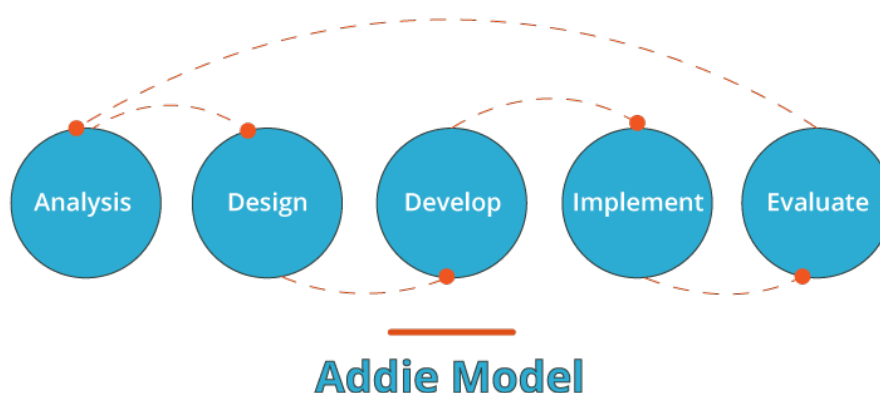
Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses yang berorientasi pada IT dan integrasi sistem akan membawa nilai plus bagi institusi dalam era milenial ini. Fakta di lapangan pada masa pandemi Covid-19 berbagai daerah menerapkan peraturan pemerintah dengan lockdown, termasuk di kampus UM. Hal ini sangat menghambat pendistribusian majalah Komunikasi cetak sehingga berita-berita potret kegiatan kampus dan perkembangan di kampus sulit menyebar kepada sivitas akademika UM. Sebagai solusi terbaik untuk masalah tersebut, diperlukan inovasi berupa pembuatan Flipbook online Majalah Komunikasi berbasis website. Disamping mempermudah sivitas akademika UM dalam mengakses berita dan perkembangan secara mendalam tentang kampus, *Flipbook online* Majalah Komunikasi ini juga dikemas sebagai media yang menjembatani UM dengan mahasiswa, sehingga UM dapat memberikan informasi penting mengenai perkembangan di kampus dan mahasiswa dapat dengan

mudah membaca majalah Komunikasi karena telah didesain sesuai dengan perkembangan zaman. *Flipbook online* Majalah Komunikasi ini dapat mudah dibuka melalui gadget seperti membuka majalah cetak pada umumnya.

## METODE PENELITIAN

Pada tahap metode penelitian penerapan modul virtual ini menggunakan model ADDIE, yaitu model yang sering digunakan untuk penerapan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk penerapan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Sari, 2017). Begitupun dengan Rohmani, dkk (2018) yang mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis.

Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).



Pembahasan mengenai setiap tahapan pada model ADDIE yaitu sebagai berikut: 1) tahap Analyze (Analisis), pada tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan mendapatkan informasi UM dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada sivitas akademika UM dalam mendapatkan informasi detail dari berbagai elemen. Pada tahap ini peneliti menemukan masalah sivitas akademika UM dilarang masuk kampus karna pandemi covid19 dan lockdown. Sehingga perlu adanya majalah Komunikasi online berupa flipbook. Analisis akan dilakukan pada sivitas akademika UM yang terdiri dari dosen, tendik, dan mahasiswa. 2) Tahap *Design* (Perancangan), berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap perancangan fitur-fitur pada website: <http://komunikasi.um.ac.id>. Fitur ini untuk menentukan kesesuaian rubrik dan berita yang akan diunggah. Setelah ditentukan rubrik pada fitur website, flipbook majalah Komunikasi diunggah sesuai fitur yang telah ditentukan yaitu pada fitur: “Baca Online” Perancangan dilakukan dengan sistem IT pada website, subdomain UM. Hasil dari tahap ini berupa kerangka fitur yang sesuai dan penempatan flipbook pada website. Pada tahap ini juga peneliti merancang lembar validasi dan merancang angket respon sivitas akademika UM yang berupa lembar praktikalitas. 3) Tahap *Development* (Pengembangan), pada tahap ini *flipbook* mulai dikembangkan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan. Adapun langkah-langkah pembuatan flipbook online majalah Komunikasi berbasis website ini adalah sebagai berikut: (a) penentuan tugas reporter Komunikasi untuk meliput kegiatan dan menjadi naskah berita, (b) desainer membuat desain cover, desain ilustrasi naskah, dan desain komik, serta fotografi, (c) layouter menata tata letak naskah dipadukan dengan proporsi yang tepat dengan gambar atau foto pada aplikasi adobe indesign, (d) dilakukan penyuntingan dan revisi oleh tim penyunting majalah Komunikasi (e) Setelah itu, komponen diolah menjadi bentuk pdf, (f) selanjutnya mempublish atau mengexportnya dengan cara membuka aplikasi [www.issu.com](http://www.issu.com), (g) hasil yang telah diperoleh yaitu berupa flipbook diunggah di website <http://komunikasi.um.ac.id> dan bisa dilakukan scanning pada smartphone yaitu dalam bentuk digital agar bisa dimainkan didalam mobile phone. menghasilkan keluaran dalam bentuk link website. Langkah selanjutnya adalah validasi, ini merupakan langkah pertama untuk menilai apakah rancangan

flipbook majalah yang telah dibuat sudah cukup layak digunakan atau belum, sebelum dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba *flipbook*. Revisi *flipbook* dilakukan setelah validasi telah selesai. Flipbook dapat dinyatakan valid jika hasil penilaian validasi telah mencapai kategori valid sesuai dengan kriteria validasi yang telah ditetapkan. 4) Tahap *Implementation* (Implementasi), pada tahap ini media publikasi sudah dinyatakan valid oleh validator materi dan media. Pada tahap ini merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan secara sederhana dengan uji coba kepada mahasiswa Biologi FMIPA UM angkatan 2021 yang telah mendapatkan membaca flipbook majalah Komunikasi. Tujuan dilakukannya uji praktikalitas ini untuk mengetahui tingkat keterpakaian atau kemudahan media publikasi ini untuk digunakan oleh sivitas akademika UM. Hasil dari uji coba akan dianalisis menggunakan item kualitatif yaitu mendeskripsikan seluruh bagian. 5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi), tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari sivitas akademika UM dan validator dari kuesioner yang dibagikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang disebarikan kepada sivitas akademika UM yaitu mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan, aplikasi *online* ini mudah diakses dan dibaca dimana saja. Selain itu akan ada penghematan biaya dari cetak ke *online*. *Flipbook online* Majalah Komunikasi ini juga dikemas sebagai media yang menjembatani UM dengan mahasiswa, sehingga UM dapat memberikan informasi penting mengenai perkembangan di kampus dan mahasiswa dapat dengan mudah membaca majalah Komunikasi karena telah didesain sesuai dengan perkembangan zaman. *Flipbook online* Majalah Komunikasi ini dapat mudah dibuka melalui gadget seperti membuka majalah cetak pada umumnya.

Proses digitalisasi di Indonesia berdampak bagi seluruh lapisan masyarakat di Indonesia. Hal ini tentu membawa dampak positif kepada masyarakat yang semakin termoderenisasi. Berdasarkan survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet berdasarkan dari usia, pada rentang usia 19-34 tahun menjadi pengguna utama dengan persentase 49,52%, usia 35-54 tahun sebesar 29,55%, 13-18 tahun sebesar 16,68%, dan lebih dari usia 54 tahun sebesar 4,24%. Pengguna internet adalah usia-usia pelajar yang sedang produktif. Namun di sisi lain, digitalisasi memiliki dampak buruk yaitu tidak terkontrolnya penggunaan internet. Seperti layanan yang paling banyak diakses pengguna adalah aplikasi chatting dan social media yaitu 89,35%. Oleh karena itu, era modern saat ini menuntut kemudahan dalam segala aspek termasuk pelayanan terhadap mahasiswa, sehingga dibutuhkan sistem aplikasi digital untuk mempermudah pelayanan terhadap mahasiswa.

Majalah Komunikasi sebagai Media Publikasi UM Sesuai Suart Keputusan Rektor UM Nomor 3.1.6/UN32/KP/2022 tentang Pengangkatan Pengelola Penerbitan Majalah Kampus Komunikasi Tahun 2022, Majalah Komunikasi UM merupakan majalah kampus di bawah naungan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni yang terbit dwi bulanan (satu tahun terbit 6 kali). Susunan redaksi majalah Komunikasi terdiri dari Pimpinan UM sebagai penasehat dan pengarah, 10 dosen dari masing-masing Fakultas sebagai dosen penyunting, mahasiswa sebagai penyusun (reporter, editor, layouter, dan desainer), dan tendik sebagai administrasi. Majalah Komunikasi berbentuk majalah cetak dan online di website <http://komunikasi.um.ac.id>. Majalah cetak ini didistribusikan kepada para pimpinan UM dan para mahasiswa.

Prinsip Penerapan Teknologi Informasi Dalam perkembangan IT dalam ranah tata kelola IT (IT Governance), terdapat lima fokus utama menurut Grembergen (2004) yang diperjelas oleh Organisasi IT Governance Indonesia yaitu strategic alignment (fokus pada rencana), value delivery (fokus pada proses operasional), risk management (fokus pada profil resiko perusahaan), resource management (fokus pada pengelolaan sumber daya), dan performance measurement (fokus pada pengontrolan proses kerja). Kaban (2009) menyatakan bahwa framework COBIT merupakan framework yang memiliki cakupan terluas dalam IT Governance karena dapat menghimpun dimensi horizontal (antar stakeholder) dan vertikal (atasan dan bawahan). Gambar 2.1 merupakan prinsip penerapan tata kelola IT dalam COBIT Framework.

Prinsip penerapan IT tersebut dapat diterapkan dalam kasus pandemi saat ini karena terdapat proses kerja yang difasilitasi. Terdapat 5 prinsip yang harus dipenuhi dalam penerapan COBIT framework untuk mengatasi kendala yang di alami, yaitu 1) sesuai dengan kebutuhan, 2) penyelesaian langsung kepada pihak yang membutuhkan, 3) menggunakan kerangka kerja yang terintegrasi, 4) pendekatan sesuai karakteristik sistem, 5) terdapat pemisahan antara operasional (tim teknis) dengan manajerial. Melalui penerapan lima prinsip tersebut, diharapkan proses penerapan dapat optimal dalam menangani permasalahan yang terjadi.

*Flipbook Online* Majalah Komunikasi A. Deskripsi Perangkat Lunak *Flipbook online* majalah Komunikasi merupakan majalah yang dikemas dalam bentuk digital. Flipbook ini sesuai dengan kebutuhan pada zaman milenial yang dibutuhkan generasi muda para mahasiswa ini, bisa dengan mudah diakses di gadget android. Setelah penyusunan majalah Komunikasi oleh Kru, file pdf diunggah pada alamat [www.issue.com](http://www.issue.com), flipbook majalah digital dapat dengan mudah dibuka seperti membuka majalah versi cetak. Apabila flipbook majalah ini sudah jadi, lalu diunggah di website <http://komunikasi.um.ac.id>.

Rubrik Majalah Komunikasi Rubrik-rubrik yang ada di majalah Komunikasi terdiri dari: Salam redaksi, surat pembaca, laporan utama, up to date, opini, seputar kampus, profil, cerita mereka, info, laporan khusus, pustaka, wisata, rancak budaya, komik, dan lensa UM. Naskah dari rubrik-rubrik ini dari Kru Komunikasi dan dari sivitas akademika UM.

Road Map Penelitian Penerapan Pada tahun 2020, Universitas Negeri Malang telah mengeluarkan kebijakan terkait penelitian inovasi tendik. Kebijakan ini telah memberikan kesempatan para tendik memberikan andil penuh demi tercapainya keterbaruan inovasi. Penelitian penerapan ini berfokus pada penerapan media publikasi *online* majalah dalam bentuk *flipbook*. Media ini dapat mempermudah pembaca untuk mengakses di HP android secara *online* majalah Komunikasi, seakan membuka majalah cetak.

## **Pembahasan**

### **Produktivitas**

Ukuran produktivitas dalam penelitian ini adalah mengukur tingkat kemudahan dan kepraktisan penggunaan *flipbook online* berbasis *website*. *Flipbook online* berbasis *website* ini didesain untuk memudahkan sivitas akademika UM dalam mendapatkan majalah Komunikasi dalam versi digital. Selain itu, pembuatan *flipbook online* ini dapat bermanfaat untuk efisiensi anggaran, majalah cetak ratusan juta dapat dihemat, tanpa mengurangi esensi dan segi kemenarikan isi majalah.

Dari beberapa pernyataan hasil wawancara dengan pembaca *flipbook* majalah Komunikasi *online* baik dari unsur dosen, pegawai, dan mahasiswa, didapatkan hasil bahwa aplikasi *online* berbasis *website* 90% menyatakan lebih praktis, fleksibel, dan tetap menarik. Sivitas akademika UM tidak perlu ke kampus untuk mendapatkan majalah, namun cukup mengakses *flipbook online* dari *gadget* masing-masing.

### **Responsivitas**

Berdasarkan hasil wawancara tersebut mahasiswa mengaku ada beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan lebih fleksibel dan praktis, akan tetapi kekurangan hanya dilihat sekilas, kurang dapat didalami. Selain itu, ada pula yang menanggapi negatif karena mata lebih cepat lelah dalam membaca di file, sedangkan di majalah cetak, lebih nyaman dalam membaca.

### **Responsibilitas**

Dari penilaian lapangan, fitur-fitur yang tertera dalam *flipbook online* majalah Komunikasi sudah sesuai dengan kebutuhan, rubrik-rubrik yang ada dalam majalah Komunikasi sesuai dengan kebutuhan pemberitaan yang ada di UM. Tingkat keterbacaan *flipbook online* majalah Komunikasi bagus, karena dapat digeser *zoom in* dan *zoom out* dalam pengaturannya.

## Akuntabilitas

Hasil pengamatan dan wawancara didapatkan bahwa *flipbook online* majalah Komunikasi lebih praktis dalam mengakses majalah berita-berita di kampus UM. Selain itu, *flipbook online* majalah Komunikasi juga berdampak pada efisiensi pendanaan Universitas karena majalah tidak lagi dicetak secara fisik, namun sudah dapat dinikmati secara online tanpa mengurangi esensi dan kualitas dari majalah Komunikasi.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Supriado (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Flash Flip Book maker pada matakuliah sistem multimedia berbentuk modul virtual dasar sistem multimedia sudah baik dan layak digunakan. Modul virtual tersebut mendapatkan penilaian positif, sangat mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pengoperasian modul tersebut juga sangat mudah. Unsur musik dan animasi dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para peserta didik.

Sedangkan Hardiansyah dan Sumbawati (2016) juga menyatakan hal serupa bahwa hasil produk media pembelajaran berbasis flash flip book yang telah dikembangkan berupa software aplikasi dengan ekstensi .swf, mencakup dua kompetensi dasar yaitu perkembangan teknologi komputer dan komponen perangkat input dan output. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, penjelasan dalam gambar, video, dan evaluasi materi. Media pembelajaran ini berbasis desktop tersebut layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran perakitan komputer di SMK.

Hal-hal yang menjadi faktor pendukung atau kekuatan penelitian ini adalah *flipbook online* majalah Komunikasi lebih praktis dalam mengakses majalah berita-berita di kampus UM. Selain itu, *flipbook online* majalah Komunikasi juga berdampak pada efisiensi pendanaan Universitas karena majalah tidak lagi dicetak secara fisik, namun sudah dapat dinikmati secara online tanpa mengurangi esensi dan kualitas dari majalah Komunikasi. Sedangkan faktor penghambat atau kelemahan dalam penelitian ini adalah (1) adanya kemungkinan jaringan yang tidak baik bagi mahasiswa yang tempat tinggalnya di pelosok pedesaan atau di daerah pegunungan; (2) sivitas akademika yang berusia lebih dari 50 tahun dan terkendala dengan penglihatan akan kesulitan dalam membaca majalah Komunikasi, usia tua lebih nyaman membaca dalam bentuk majalah cetak.

Dari beberapa faktor pendukung tersebut akan menjadi kekuatan bagi UM dalam meningkatkan kualitas pelayanan yang lebih cepat dan praktis serta lewat adalah *flipbook online* majalah Komunikasi mampu memberikan berbagai kemudahan baik bagi sivitas akademika UM. Sedangkan beberapa faktor penghambat tersebut akan menjadi bahan evaluasi dalam peningkatan kinerja dan kualitas majalah Komunikasi UM.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dalam upaya peningkatan kualitas layanan terhadap mahasiswa di era digital ini, dibuat *flipbook online* majalah Komunikasi, sebelumnya majalah selalu dicetak dan menghabiskan dana yang relatif besar. Perbaruan sistem ini direspon sangat baik oleh sivitas akademika UM karena adalah *flipbook online* majalah Komunikasi berbasis website ini mampu memberikan kemudahan, lebih praktis, lebih cepat, dan lebih fleksibel.

Disamping mempermudah sivitas akademika dalam mendapatkan informasi terkini kampus, *flipbook online* berbasis *website* ini juga menghemat pengeluaran keuangan UM, karena paperless, biaya yang seharusnya keluar ratusan juta, dapat dihemat menjadi beberapa juta rupiah saja. memenuhi kebutuhan Sistem Peningkatan Kemahasiswaan (Simkatmawa) sebagai penambahan sumbangsih

pemenang event kompetisi, karna lewat *flipbook online* ini majalah Komunikasi berhasil meraih juara 1 pada event tingkat nasional yaitu Indonesia Print Media Awards (Isprima) yang diselenggarakan oleh Serikat Perusahaan Pers (SPS) Pusat. Hal ini tentunya pada Simkatmawa agar meningkatkan peringkat Kemahasiswaan UM di tingkat nasional.

## Saran

Untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas, hendaknya UM mempertinggi akses kualitas jaringan sehingga lancar dan tidak terjadi error meskipun banyak yang mengakses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kontan. (2020). Penggunaan Internet Meningkat Selama Pandemi, Keamanan Sistem Gojek Tetap Terjaga, (Online). Tersedia di (<https://pressrelease.kontan.co.id/release/penggunaan-internet-meningkat-selama-pandemi-keamanan-sistem-gojek-tetap-terjaga>) diakses pada tanggal 30 Januari 2022
- Kuswandi, D., Surahman, E., Thaaariq, Z. Z. A., & Muthmainnah, M. (2018). K- Means Clustering of Student Perceptions on Project-Based Learning Model Application. In *2018 4th International Conference on Education and Technology (ICET)*(pp. 9-12). IEEE. Diakses pada tanggal 16 Januari 2021
- Kagermann H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. (2013). "Final report: Recommendations for implementing the strategic initiativeINDUSTRIE 4.0." Industrie 4.0 Working Group
- Hardiansyah, D dan Sumbawati M.S. 2016. Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu* Volume 01 Nomor 02 Tahun 2016.
- Hootsuite. (2019). Indonesia Digital Report 2019, (Online). Tersedia di (<https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>) Diakses pada 30 Januari 2022
- Prasetyo, H, Sutopo. W. 2018. "Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset." *Jurnal Teknik Industri UNDIP* 13 (1): 17-26
- Shwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business. Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Ninth Edition)*. USA: Pearson Education
- Supriyadi. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash FlipBook Maker Pada Matakuliah Sistem Multimedia. *Journal Komunikasi*, Vol 11 No.2 September 2020. DOI: <https://10.31294/jkom>
- Tondang, Y. S., & Arwita, W. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(2). Diakses pada 17 Januari 2021