

ARLIB (AUGMENTED REALITY FOR LIBRARY) SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN DAN PROMOSI PERPUSTAKAAN

Mardiana^{1*}, Meizano Ardhi Muhammad²,

Wahyu Eko Sulistiono³, Andi Windah⁴

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung

⁴Program Studi D3 Perpustakaan Universitas Lampung

*mardiana@eng.unila.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, seharusnya dapat mendorong pemanfaatan teknologi tersebut untuk pelayanan yang prima sekaligus sebagai kekuatan instansi/lembaga untuk bersaing secara global. Demikian juga dalam bidang Perpustakaan, organisasi kerjasama Perpustakaan antar Perguruan Tinggi (PT) yaitu Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI), di Provinsi Lampung disebut FPPTI Lampung memiliki anggotanya 22 Perpustakaan PTN/PTS yang bergabung aktif sejak tahun 2016. FPPTI Lampung menjadi Mitra bagi tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Unila ini.

Permasalahan yang dimiliki Mitra, adalah masih minimnya TIK yang diterapkan untuk mempromosikan layanan dan fasilitas. Salah satu teknologi terkini yang dapat digunakan adalah teknologi Augmented Reality (AR). Aplikasi AR untuk navigasi Perpustakaan merupakan hasil penelitian tim PKM Unila, telah memperoleh sertifikat Hak Cipta dan sedang dalam pengajuan Paten Sederhana. Usulan penerapan aplikasi AR ini difokuskan kepada fitur-fitur umum untuk tujuan promosi Perpustakaan, disebut dengan aplikasi ARLib (Augmented Reality for Library). ARLib digunakan pada ponsel cerdas pengguna, yang melalui pemindaian kamera ponsel akan memvisualisasikan marker yang ada ke dalam bentuk tiga dimensi (3D). Unsur interaksi pengguna dibuat dengan menggunakan audio dan video. Tampilan promosi Perpustakaan akan lebih lengkap, menarik dan interaktif jika dibandingkan dengan poster ataupun brosur biasa.

Metoda yang digunakan dalam pengembangan aplikasi dan penerapan ARLib ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Tahapan RAD adalah identifikasi masalah dan motivasi, menetapkan objek solusi, penerapan solusi dan pelatihan serta pelaporan hasil dan publikasi. Untuk peningkatan kompetensi Mitra dalam hal teknologi dan promosi, Tim PKM telah memberikan pelatihan dan praktek, mulai dari persiapan konten promosi hingga penerapan aplikasi ARLib pada Perpustakaan Mitra. Berdasarkan indikator pemahaman dan capaian target luaran secara rata-rata tercapai pemahaman peserta sebesar 80% dan penerapan yang dilakukan sebesar 40%. Sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan PKM ini tercapai dengan baik yaitu berupa tersedianya perangkat teknologi informasi dalam bentuk aplikasi ARLib (Augmented Reality for Library) yang dapat digunakan Mitra sebagai sarana promosi serta diperolehnya peningkatan pengetahuan dan wawasan Mitra pada TIK yang diterapkan di Perpustakaan tersebut.

Kata Kunci : Perpustakaan, FPPTI Lampung, Augmented Reality, ARLib, Promosi

PENDAHULUAN

Menurut IFLA (*International of Library Associations And Institutions*), Perpustakaan merupakan “kumpulan bahan tercetak dan non-tercetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang tersusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai.” Dan dalam pasal 3 UU No. 43, 2007 disebutkan Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa (Basuki, 2003). Dari definisi dan

fungsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Perpustakaan adalah suatu Unit yang memiliki sumber informasi yang harus disebarkan kepada penggunaanya agar fungsi tersebut dapat tercapai dengan baik.

Pada Perguruan Tinggi (PT) baik Negeri maupun Swasta di Indonesia, Unit Perpustakaan tergabung dalam Forum kerjasama antar PT yang disebut Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI) (FPPTI, 2018). FPPTI bertujuan menjadi mitra dalam melaksanakan pembinaan perpustakaan PT yang ingin menjadi anggota secara sukarela serta memenuhi persyaratan yang ditentukan. Keanggotaan FPPTI hampir ada di setiap wilayah di Indonesia, dan untuk wilayah provinsi Lampung sampai tahun 2018 telah memiliki 22 anggota PTN/PTS yang tersebar di Bandar Lampung, Lampung Selatan, Pringsewu, Metro dan Lampung Utara (Lampung, 2018). Personalia dari pengurus/anggota FPPTI Lampung merupakan pustakawan atau tenaga administrasi di Perpustakaan PT masing-masing. Selain itu, sebagian besar mereka aktif dalam kegiatan kemasyarakatan yang bertujuan memotivasi masyarakat untuk gemar membaca dan menumbuhkan semangat literasi. Seperti contohnya Gerobak Pustaka Pringsewu, Matic Pustaka (Pustaka, 2018) merupakan upaya menghadirkan perpustakaan keliling bagi masyarakat, mendekatkan mereka dengan buku bacaan.

Namun demikian, tidak seluruh sumber daya manusia (SDM) dari pengelola Perpustakaan yang merupakan anggota FPPTI Lampung, memiliki latar belakang yang sama dari segi latar belakang pendidikan, keterampilan ataupun motivasi. Hal ini menjadi sebab, kurangnya upaya untuk mempromosikan Perpustakaan kepada para penggunaanya. Jumlah kunjungan ke Perpustakaan PT dari data statistik profil Perpustakaan anggota FPPTI Lampung, rata-rata hanya sekitar 10% - 15% dari jumlah rata-rata mahasiswa yang dimiliki PT, pada setiap bulannya (Lampung, 2018). Dari data tersebut, penerapan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) juga belum sepenuhnya dipakai di Perpustakaan. Hanya 53% Perpustakaan PT yang sudah memiliki *digital repository* dan sistem otomatisasi Perpustakaan. Pilihan media promosi pun masih sangat terbatas, yaitu dengan brosur, *website* dan media sosial. Hanya 49% Perpustakaan PT yang selain menggunakan *website* juga telah menggunakan media sosial.

Salah satu upaya promosi yang efektif adalah dengan memanfaatkan TIK, yang dalam PKM ini dalam bentuk penerapan diseminasi hasil riset berupa teknologi *Augmented Reality* (AR) pada media promosi Perpustakaan. Tim PKM telah memiliki *road map* penelitian dan pengabdian terkait teknologi AR. Pada tahun 2018, telah dilakukan pengembangan aplikasi AR yang digunakan untuk pemodelan 3D gedung UPT Perpustakaan Unila (Ginanjari, 2018a) (Ginanjari, 2018b) dan sistem navigasi pengunjung Perpustakaan mencari lokasi buku (Mardiana, 2019).

Karena lokasi Mitra yang tersebar di beberapa kabupaten di Provinsi Lampung, maka ditentukan lokasi kegiatan yang dipilih untuk penyelenggaraan kegiatan adalah berdasarkan kondisi statistik profil unit Perpustakaan Mitra yang dibawah rata-rata anggota lainnya, yaitu Pringsewu dan Metro. Namun demikian kegiatan akan diikuti oleh seluruh anggota FPPTI. Sehingga diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi peluang bagi peningkatan kualitas Mitra dalam bidang Perpustakaan.

1.1. Permasalahan Mitra

Berikut permasalahan yang dimiliki Mitra yang diperoleh dari observasi dan interview sebagai berikut:

1. Mitra belum memiliki keterampilan yang memadai untuk membuat konten promosi berbasis AR, seperti pemodelan 3D dan Poster atau Brosur interaktif.
2. Mitra belum memahami konsep dan cara promosi yang efektif, terutama untuk petugas yang memiliki latar belakang non-Perpustakaan

Mitra belum memiliki aplikasi seperti *ARLib* (*Augmented Reality for Library*) yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan dan promosi Perpustakaan agar menjadi lebih efektif, menarik dan interaktif.

1.2. Solusi dan Target Luaran

a. Solusi yang ditawarkan

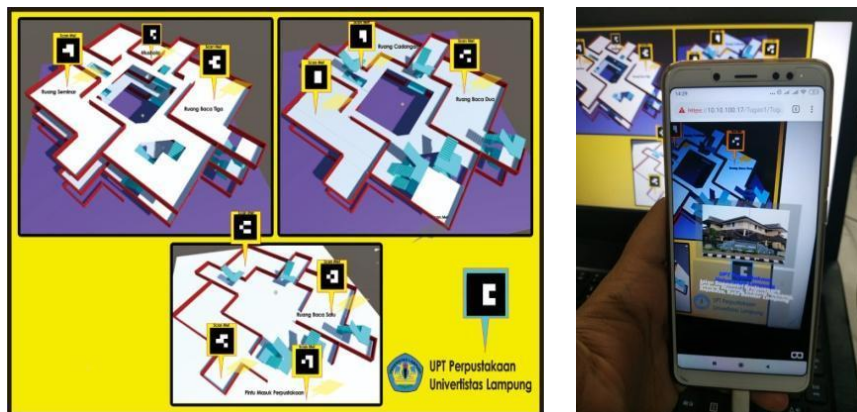
1. Mitra dapat membuat pemodelan 3D sederhana
2. Mitra dapat membuat Poster/ Brosur interaktif sederhana

3. Mitra memahami konsep dan cara promosi yang efektif
4. Mitra memiliki aplikasi AR agar pengenalan dan promosi Perpustakaan menjadi lebih efektif, menarik dan interaktif. Aplikasi AR harus memiliki persyaratan berikut
 - a. Sesuai dengan kebutuhan Mitra
 - b. Dapat diinstall oleh pengguna
 - c. Dapat dioperasikan dengan mudah oleh pengguna, bahkan tanpa harus belajar lama.
 - d. Memiliki fitur yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi, divisualisasikan 3D, dengan audio dan video.
 - e. Memiliki fitur untuk pengguna berinteraksi dengan aplikasi
- b. Jenis Luaran Yang Dihasilkan
 Luaran berupa produk aplikasi *ARLib* yang dapat digunakan Mitra sebagai sarana promosi yang efektif, menarik dan interaktif. Aplikasi dibuat memiliki ekstensi *.apk. dapat dioperasikan pada ponsel cerdas.

TINJAUAN PUSTAKA

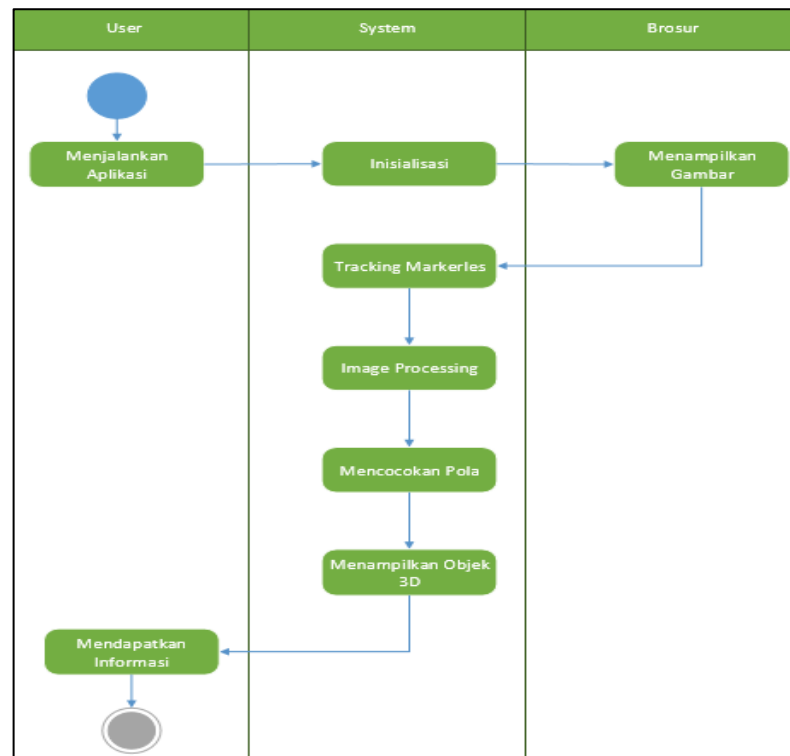
Deskripsi Hasil Riset Yang Di Desiminasi ke Masyarakat

Aplikasi AR untuk Perpustakaan yang dibuat pada penelitian tim PKM sebelumnya terdapat pada (Ginanjari, 2018) (Mardiana, 2019), diterapkan pada UPT Perpustakaan Unila. Contoh tampilan dari aplikasi tersebut dapat dilihat pada gambar 1. berikut.



Gambar 1. Aplikasi AR pada UPT Perpustakaan Unila

Selain untuk pengenalan Perpustakaan dengan pemodelan 3D, aplikasi AR tersebut memiliki fitur tambahan yaitu fungsi navigasi pelacak lokasi pustaka. Namun demikian, penerapan aplikasi pada kegiatan desiminasi ini difokuskan kepada fitur-fitur umum yang harus ada untuk tujuan promosi Perpustakaan. Hal ini dimaksudkan agar antara tujuan diseminasi berupa peningkatan kompetensi atau skill Mitra, dan waktu yang tersedia untuk kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat tercapai dengan baik. Untuk itu, aplikasi yang diterapkan pada desiminasi ini kami sebut dengan aplikasi *ARLib* (*Augmented Reality for Library*). *ARLib* adalah aplikasi yang menggunakan AR, memiliki kelebihan dalam hal menampilkan suatu informasi secara *realtime*. Tujuan dari aplikasi ini adalah dapat menampilkan informasi dari poster ataupun brosur secara *realtime*. Pada poster/brosur yang dibuat terdapat *marker* yang nantinya akan di *tracking* oleh ponsel cerdas pengguna. Proses aplikasi ini menggunakan sistem *marker* ataupun *markerless* seperti terlihat pada gambar 2. berikut :

Gambar 2. Activity Diagram *ARLib*

Keterangan Gambar :

1. Pengguna menjalankan aplikasi *ARLib*, maka aplikasi akan otomatis menjalankan kamera ponsel untuk melakukan *tracking marker*.
2. *ARLib* mensinkronkan *marker* yang ada pada brosur dengan kamera ponsel.
3. *ARLib* menghasilkan Animasi 3D yang merupakan objek yang dihasilkan oleh ponsel yang telah memiliki aplikasi AR.
4. Pengguna mendapatkan informasi.

METODE

Metoda yang digunakan dalam pembangunan produk aplikasi *ARLib* menggunakan metode iterative development yang disebut dengan *Rapid Application Development* (RAD) (Pressman, 2010). Tahapan metode RAD dalam keseluruhan pelaksanaan kegiatan ini adalah : tahapan identifikasi masalah dan motivasi, menetapkan objek solusi, melaksanakan tahapan RAD dan pelaporan hasil penelitian. Bagan alir tahapan dan metode RAD dapat dilihat pada gambar 3. berikut :



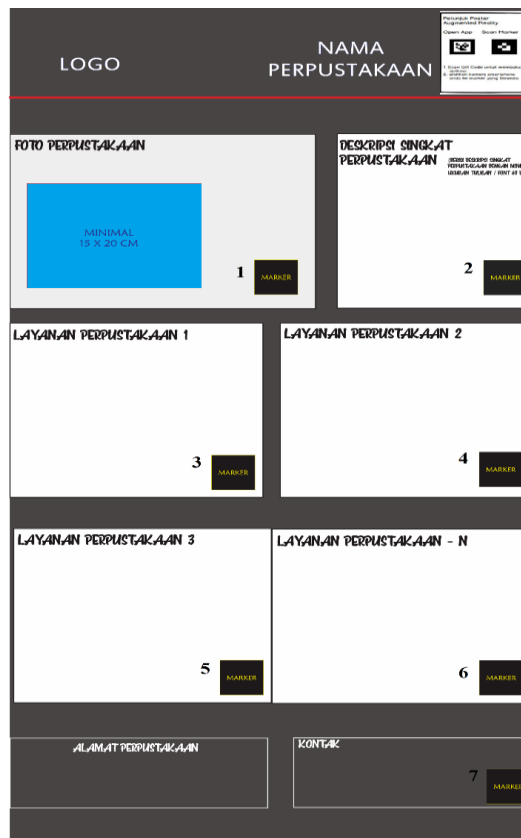
Gambar 3. (a). Langkah Pelaksanaan Kegiatan (b). Metode Pengembangan Solusi RAD

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan dan Pengembangan Aplikasi ARLib

1. Poster

Poster pada kegiatan ini berupa poster informasi layanan perpustakaan. Poster secara umum harus mengandung informasi semua yang menjadi layanan pada Perpustakaan masing-masing peserta. Informasi yang akan ditampilkan dengan menggunakan teknologi AR, memberikan tampilan poster dengan menggunakan marker yang sudah disematkan pada teknologi AR.



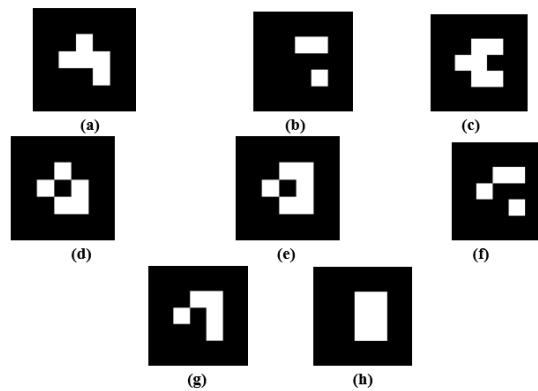
Gambar 4. Layout Poster Layanan Perpustakaan

Pada gambar 4, merupakan tampilan dari layout Poster Layanan Perpustakaan. Pada poster terdapat penjelasan singkat mengenai perpustakaan dan beberapa layanan terkait, lalu ada petunjuk Poster *Augmented Reality* yang terdapat QR Code untuk membuka WebVR agar dapat men-*scan* marker yang tersedia di poster. Pada poster menampilkan foto dan deskripsi singkat Perpustakaan. Dalam poster juga terdapat informasi formulir registrasi yang bisa dikunjungi dengan men-*scan* QR Code atau dengan mengunjungi link yang tersedia. Terdapat juga informasi *Contact* yang dapat ditanyakan kepada pustakawan/petugas perpustakaan apabila ada informasi yang tidak dimengerti.

2. Marker

Marker digunakan untuk memunculkan informasi dari data yang telah diambil dan marker dibuat menggunakan pola. Marker dengan spesifikasi barcode matrix 3x3.

Pada gambar 5, menunjukkan marker yang digunakan untuk memberikan informasi layanan perpustakaan.



Gambar 5. Marker Poster Perpustakaan

3. QR Code

QR Code digunakan untuk memudahkan membuka *webVR* dan menyimpan *url website* dari perpustakaan yang digunakan men-*scan marker* yang terdapat pada Poster. Pada gambar 6. merupakan QR Code yang dapat digunakan untuk membuka aplikasi kamera untuk men-*scan marker* yang terdapat pada Poster.



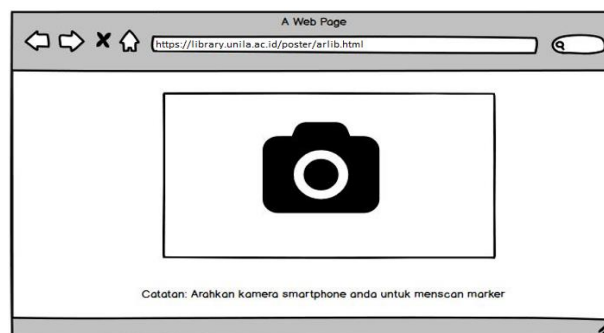
Gambar 6. QR Code pada Poster

4. Fungsional ARLib

Tampilan desain *ARLib* seperti pada gambar 7. berikut. Tampilan ini dapat dikustomisasi sesuai pemodelan Perpustakaan peserta. Alur skenario aplikasi adalah sebagai berikut :

1. ketika pengguna menekan tombol start, aplikasi *ARLib* mulai menjalankan kamera untuk selanjutnya mendeteksi marker pada brosur.
2. Ketika pengguna mengarahkan kamera pada marker yang disediakan maka akan keluar konten AR atau objek 3D.
3. Pengguna melakukan interaksi terhadap AR dengan cara menekan tombol untuk memunculkan video dan menjalankan video.

Contoh tampilan pada alamat berikut :



Gambar 7. Contoh tampilan aplikasi menjalankan kamera

Kebutuhan Fungsional *ARLib* :

1. Menampilkan *Start Camera* untuk memulai mengambil gambar menggunakan ponsel.
2. Melakukan Proses *Tracking* untuk membandingkan gambar yang berasal dari ponsel dengan gambar yang ada pada *file tracking*.

3. Menampilkan konten / 3D Model untuk memunculkan 3D Model dari objek yang di track.
4. Mengeluarkan Audio untuk memunculkan Suara dari Model 3D serta informasi
5. Menampilkan Video untuk memunculkan video dari objek yang di track
6. Pemutar Video untuk memutar video dari objek yang di track

Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak pembuatan aplikasi *ARLib*

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. PC atau Laptop | 8. Sistem operasi Window |
| 2. Kamera Device 2 Megapixel | 9. <i>Library Vuforia for Unity</i> |
| 3. Processor min intel Core i5 | 10. <i>Blender version 2.70</i> |
| 4. Ram min 4 GB | 11. <i>Unity-4.3.3.</i> |
| 5. HardDisk min 750 GB | 12. Java JDK 6.1 |
| 6. Mouse dan Keyboard | |
| 7. Printer | |

B. Pelatihan

Pelatihan dalam kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga kali, yaitu :

1. Pelatihan Pemodelan 3D sederhana dan Pelatihan Pembuatan Poster Interaktif

Pada pelatihan pertama disampaikan mengenai penjelasan dasar *Augmented Reality* (AR) dan poster dan banner AR. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai pemodelan 3D sederhana menggunakan *software Blender*. Contoh pemodelan 3D sederhana telah dibuat oleh peserta untuk konten pada aplikasi *ARLib* perpustakaan mereka. Pemodelan ini dilakukan baik secara manual maupun dengan cara memanfaatkan model yang ada pada aset. Model 3D yang dihasilkan masih sederhana, namun demikian sudah mewakili untuk isi konten yang diharapkan tampil. Berdasarkan hasil post test peserta diperoleh persentase sebesar 76% untuk pemahaman rata-rata yang diperoleh, dan meningkat sebesar 25% dari hasil pre test.

Poster promosi layanan atau kegiatan Perpustakaan Mitra yang dihasilkan masih sederhana, namun demikian sudah mewakili sebagai bentuk promosi perpustakaan. Berdasarkan hasil post test peserta diperoleh persentase sebesar 85% untuk pemahaman rata-rata yang diperoleh, dan meningkat sebesar 40% dari hasil pre test.

2. Pelatihan Promosi yang Efektif

Pada kegiatan ini disampaikan mengenai kelanjutan dari pelatihan sebelumnya yaitu konsep dan cara melakukan/ membuat sarana promosi yang efektif. Pemahaman mengenai konsep dan cara promosi dinilai berdasarkan hasil pre test dan post test. Hasil post test peserta diperoleh persentase sebesar 82% untuk pemahaman rata-rata yang diperoleh, dan meningkat sebesar 45% dari hasil pre test.

3. Pelatihan Penerapan dan Kustomisasi aplikasi *ARLib* bagi Perpustakaan

Pada pelatihan para peserta diberi contoh kasus yang mereka dapat langsung coba dan berlatih dengan dibantu tim PKM dan mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan, seperti terlihat pada gambar 8. Berikut :



Gambar 8. Kegiatan Pelatihan ARLib

Berdasarkan hasil evaluasi akhir, penerapan dan kustomisasi ARLib di perpustakaan Mitra saat kegiatan berlangsung masih kurang dari 50%. Namun demikian, peserta yang belum selesai, masih akan melanjutkan pembuatan poster AR hingga implementasi di perpustakaan masing-masing. Aplikasi ARLib masih belum seluruhnya dalam bentuk *.apk.

C. Evaluasi dan Monitoring

1. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dalam tiga tahap yaitu :

1. Pada tahap awal kegiatan, yaitu evaluasi awal diperoleh gambaran lengkap kondisi awal tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta kegiatan. Pada kegiatan ini dilakukan sosialisasi mengenai program PKM ini dan disampaikan juga mengenai usulan aplikasi ARLib yang akan diterapkan sebagai sarana promosi.
2. Pada tahap pelaksanaan kegiatan, yaitu evaluasi proses, diperoleh informasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi mitra. Sebagai indikator keberhasilan adalah adanya aplikasi *ARLib* yang dimiliki masing-masing Perpustakaan beserta pemodelan 3D dan poster interaktif yang disiapkan.
3. Pada tahap akhir kegiatan, yaitu evaluasi akhir, diperoleh informasi besarnya peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang berhasil dicapai peserta. Indikator keberhasilannya adalah digunakannya aplikasi ARLib sebagai sarana promosi bagi Perpustakaan.

2. Monitoring

Monitoring kegiatan dilakukan terhadap tugas yang telah diberikan pada awal pelatihan dan pada proses pendampingan yang dilakukan melalui grup *WhatsApp*. Pada kegiatan ini diperoleh informasi mengenai poster dan banner yang sudah dibuat oleh peserta.



Perpustakaan Panca Bakti Bandar
Lampung



Perpustakaan Itara



Perpustakaan Univ Malahayati



Perpustakaan Universitas Lampung



Gambar 9. Contoh Poster dan Banner Peserta

D. Rencana Tahapan Berikutnya

Rencana tahapan berikutnya adalah dengan melanjutkan tahapan yang telah dicapai dengan melengkapi aplikasi *ARLib* dengan fungsi game (permainan) AR. AR pada game digunakan sebagai media interaksi antara pemain dengan game. *Library AR* yang digunakan dalam game contohnya *vuforia qualcomm* untuk *mobile platform* seperti *Android* dan *Ios*. Tahapan merancang Game meliputi perancangan komponen permainan yang terdiri dari perancangan karakter dan perancangan *storyboard*. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan marker, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, jaringan semantik dan perancangan prosedural. Kemasan pengetahuan dalam bentuk Game bagi pengguna Perpustakaan yang merupakan generasi milenial saat ini, tentu saja menjadi hal yang sangat menarik.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan PKM ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Perangkat teknologi informasi dalam bentuk aplikasi *ARLib (Augmented Reality for Library)* telah dapat digunakan Mitra sebagai sarana promosi perpustakaan.
2. Mitra telah dapat membuat poster layanan perpustakaan dan menambahkan kode marker didalamnya dan dilakukan uji coba.
3. Aplikasi *ARLib* yang dibuat Mitra belum seluruhnya memiliki ekstensi *.apk. dikarenakan kendala waktu yang kurang. Namun demikian, aplikasi masih terus diperbaiki agar dapat lebih mudah

digunakan oleh pengguna perpustakaan.

4. Hasil pre test dan post test pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebesar 72% pada pelatihan Pemodelan 3D Sederhana. Pemahaman hingga lebih dari 80% untuk pelatihan Promosi dan Pembuatan Poster. Namun demikian tahap implementasi atau penerapan pada pengguna perpustakaan di PTN/PTS masing-masing peserta masih kurang dari 50% karena aplikasi belum selesai dan memiliki ekstensi *.apk.

DAFTAR PUSTAKA

- BASUKI, S., 2003, Pengantar Ilmu Perpustakaan, Jakarta: universitas terbuka. Depdikbud.
- FPPTI, 2018. Web Resmi Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi (FPPTI) Pusat, dapat diakses pada <http://www.fppti.or.id/>
- GINANJAR, MARDIANA, M., MUHAMMAD, M. A. & SULISTIONO, W. E., 2018a. *Model 3 Dimensi Gedung Sebagai Basis untuk Membantu Navigasi Pengunjung Perpustakaan*. Bandar Lampung, s.n.
- GINANJAR, MARDIANA, M. & MUHAMMAD, M. A., 2018b. Pengujian Dan Evaluasi Sistem Navigasi Koleksi Perpustakaan. *Jurnal Tawit Pustaka*, 2(2).
- LAMPUNG, FPPTI. 2018. Profil FPPTI Lampung. Laporan Tahunan 2018. Bandar Lampung (tidak dipublikasikan)
- MARDIANA, MUHAMMAD, M. A. & SULISTIONO, W. E., DJAUSAL, G.P., 2019. Augmented Reality Pelacak Lokasi Pustaka Dengan AR Marker. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, (*accepted*)
- PRESSMAN, R. S. 2010. *Software Engineering : A practitioner's Approach*. Seventh Edition. New York: McGraw-Hill.
- PUSTAKA, MATIC., 2018, Matic Pustaka Pejuang Literasi, dapat diakses pada <http://video.metrotvnews.com/selamat-pagi-indonesia/nN9DQd3K-matic-pustaka-pejuang-literasi>