

# **LAPORAN OBSERVASI**

## **HALAMAN JUDUL**

### **Judul Kegiatan Observasi**

Pengembangan Aplikasi Peminjaman Laptop Berbasis Python di Asrama

### **Nama Proyek**

Aplikasi Peminjaman Laptop Asrama

### **Nama Anggota Kelompok**

1. Fadhil Ghazy El Haq
2. Hanif Faiz Al Farisy
3. Hilmy Nur Iman

### **Lokasi Observasi**

Kantor Guru

### **Tanggal Pelaksanaan Observasi**

3 Februari 2026

## **LATAR BELAKANG OBSERVASI**

Peminjaman laptop di asrama merupakan salah satu fasilitas yang sangat membantu siswa dalam menunjang kegiatan belajar. Selama ini, proses peminjaman laptop masih dilakukan secara manual dengan melibatkan siswa sebagai peminjam, guru sebagai penanggung jawab, serta pihak keasramaan.

Setiap siswa yang meminjam laptop diwajibkan memiliki kartu peminjaman yang berisi waktu peminjaman, keperluan penggunaan, dan waktu pengembalian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa pihak terkait, sistem peminjaman yang berjalan saat ini masih memiliki banyak kekurangan. Pencatatan data peminjaman sering kali kurang rapi dan berisiko terjadi kesalahan. Selain itu, kartu peminjaman dapat hilang, dipalsukan, atau bahkan digunakan oleh siswa lain. Hal tersebut menyulitkan pihak guru dan keasramaan dalam memantau serta menelusuri riwayat peminjaman laptop.

Permasalahan lain yang sering terjadi adalah keterlambatan pengembalian laptop oleh siswa, bahkan melewati batas waktu maksimal yang telah ditentukan, yaitu pukul 21.39. Di sisi lain, belum tersedia sistem absensi khusus untuk mencatat aktivitas peminjaman laptop, sehingga proses evaluasi penggunaan laptop menjadi kurang maksimal. Kondisi ini kerap menimbulkan kesalahpahaman antara guru dan siswa karena data peminjaman tidak terdokumentasi dengan jelas.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem peminjaman laptop yang digunakan saat ini masih belum efektif dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program peminjaman laptop yang terkomputerisasi dan terstruktur untuk membantu proses pendataan dan absensi peminjaman. Program ini diharapkan mampu mempermudah pengawasan, menyediakan data peminjaman yang lebih akurat, serta mengurangi kesalahan dan kesalahpahaman dalam proses peminjaman laptop di asrama.

## **DESKRIPSI PROSES YANG BERJALAN**

Berdasarkan hasil observasi, proses peminjaman laptop di asrama saat ini berjalan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Waktu peminjaman laptop hanya bisa malam jumat hingga malam minggu.
2. Siswa yang ingin meminjam laptop, mengisi kertas peminjaman laptop.
3. Peminjam menyampaikan keperluan peminjaman tertulis dalam kertas peminjaman laptop dan meminta tandatangan kepada guru yang bersangkutan dengan keperluan.
4. Laptop disimpan di lemari khusus untuk tempat laptop pinjaman.
5. Siswa menggunakan laptop sesuai dengan keterangan dalam kertas peminjaman.

6. Laptop dikembalikan dengan jangka waktu tertentu, sesuai yang tertulis dalam kartu peminjaman laptop.

Pihak yang terlibat dalam proses ini antara lain santri sebagai peminjam, guru sebagai penanggung jawab peminjaman laptop, dan keasramaan.

## **PERMASALAHAN YANG DITEMUKAN**

Dari proses yang berjalan tersebut, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain:

1. Pencatatan manual rawan terjadi kesalahan penulisan dan kehilangan data.
2. Tidak adanya riwayat peminjaman yang tersimpan dengan rapi dan mudah dicari.
3. Evaluasi saat proses peminjaman laptop dan control dalam penggunaan.
4. Kartu laptop digunakan untuk banyak device.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa sistem manual kurang efektif dan memiliki risiko tinggi dalam pengelolaan peminjaman laptop.

## **KESIMPULAN HASIL OBSERVASI**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan narasumber, dapat disimpulkan bahwa sistem peminjaman laptop di asrama yang saat ini masih dilakukan secara manual belum berjalan secara optimal. Berbagai permasalahan masih sering terjadi, seperti kesalahan pencatatan data, kehilangan atau penyalahgunaan kartu peminjaman, keterlambatan pengembalian laptop, serta kesulitan dalam melakukan pengawasan dan evaluasi peminjaman.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan sistem peminjaman laptop yang lebih terstruktur dan terkomputerisasi. Dengan adanya program peminjaman laptop berbasis Python, diharapkan proses pendataan dan absensi peminjaman dapat dilakukan dengan lebih rapi, akurat, dan mudah dipantau. Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat meminimalisir kesalahpahaman antara guru dan siswa serta meningkatkan ketertiban dan keamanan dalam penggunaan fasilitas laptop di asrama.