**TEKNIK PENGUMsULAN DATA**

Tahap pembuatan laporan PKL 16 Januari 2025

Nama Judul Laporan : contoh **“RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN SMK MVP ARS INTERNASIONAL BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP NATIVE”**

Nama Aplikasi : Aplikasi Perpustakaan SMK MVP ARS INTERNASIONAL

1. Wawancara

Pengertian : **informasi mengenai sistem pengelolaan perpustakaan di SMK MVP yang melibatkan beberapa aspek penting dalam pengelolaan data buku, peminjaman, dan pencatatan.**

Hasil : Mendata buku, pengelolaan inventaris perpustakaan.

Data peminjaman buku:

Menulis nama, kelas/jurusan, judul buku, jumlah buku, tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, tanda tangan, keterangan hari pinjaman, dan hari pengembalian.

Data buku:

Data judul buku, riwayat peminjaman, sirkulasi peminjaman buku setiap jurusan.

Sistem pencatatan buku:

Mencatat buku (misalnya hilang, rusak, atau diperbaiki).

Jenis pengguna yang berbeda (pelajar, guru, masyarakat).

Informasi buku:

Judul, pengarang, ISBN, kategori, dll.

Sumber:

Ibu Graeny Agustine, A.Md

(Wawancara di perpustakaan SMK MVP)

1. Observasi

Pengertian : **Observasi dalam konteks ini adalah proses pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung aktivitas dan interaksi yang terjadi di perpustakaan. Ini berbeda dengan wawancara yang lebih fokus pada pertanyaan dan jawaban, observasi memungkinkan kita untuk melihat langsung bagaimana proses berjalan, masalah yang muncul, dan peluang perbaikan juga proses peminjman dan transaksi nya**

Hasil :

* **Aktivitas pengguna:** Bagaimana pengguna mencari buku, bagaimana mereka berinteraksi dengan katalog, seberapa sering mereka meminta bantuan petugas.
* **Proses kerja petugas:** Bagaimana petugas memproses peminjaman dan pengembalian, bagaimana mereka mengelola koleksi, bagaimana mereka berinteraksi dengan sistem komputer yang ada.
* **Masalah teknis:** Kinerja sistem yang ada, masalah perangkat keras atau perangkat lunak yang sering terjadi.
* **Peluang perbaikan:** Area di mana proses dapat diotomatisasi, disederhanakan, atau ditingkatkan dengan teknologi.

1. Literatur

Pengertian :

**Literatur dalam konteks penelitian desain aplikasi perpustakaan merujuk pada kumpulan karya tulis, artikel ilmiah, laporan penelitian, buku, atau sumber informasi lainnya yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Literatur ini berfungsi sebagai landasan teori, memberikan gambaran umum tentang penelitian sebelumnya, serta mengidentifikasi celah pengetahuan yang dapat diisi oleh penelitian yang sedang dilakukan**.

Hasil :

* **Memahami Dasar:** Paham tentang perpustakaan digital dan desain aplikasi.
* **Tahu Kebutuhan Pengguna:** Tahu apa yang pengguna inginkan.
* **Pelajari Fitur:** Lihat fitur aplikasi yang sudah ada.
* **Buat Fitur Baru:** Ciptakan fitur yang inovatif.
* **Pilih Teknologi Tepat:** Pilih alat yang tepat untuk membangun aplikasi.
* **Evaluasi Desain:** Pastikan desain aplikasi bagus.

**kesimpulan:**

Aplikasi perpustakaan jadi lebih pintar dan mudah digunakan. Contohnya, bisa mencari buku dengan mudah, dapat rekomendasi buku, dan meminjam buku secara online.