


 <p><b>UPN "VETERAN" JAWA TIMUR</b> <b>UPA PERPUSTAKAAN</b></p>	NO. MP	: UPNVJT/MP/PUS/xx
	TGL DIBUAT	: 11/11/2024
	TGL REVISI	:
	TGL EFEKTIF	:
	PENYUSUN	Staf UPA Perpustakaan  <b>Lisa Nadya Irawan, S.IIP</b> NPT. 21219940116384
DISETUJUI OLEH	 Kepala UPA Perpustakaan  <b>Dr. Dewi Khrisna Sawitri, S.S., S.Psi., M.Si., CHRM</b> NPT. 380061003021	
Jl. Raya Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kota Surabaya, Jawa Timur 60294		
<b>MANUAL PROSEDUR LAYANAN REFERENSI</b>		

### 1. RUANG LINGKUP

Prosedur ini berlaku dalam penggunaan/kegiatan dan layanan pustaka di lingkup UPN "Veteran" Jawa Timur maupun diluar lingkup UPN "Veteran" Jawa Timur.

### 2. MAKSUD DAN TUJUAN

Tujuan prosedur ini adalah sebagai acuan kerja seluruh kegiatan perpustakaan dalam memberikan layanan dan fasilitas kepada pengguna perpustakaan atau civitas akademika UPN "Veteran" Jawa Timur.

### 3. PENGERTIAN

Merupakan suatu kegiatan melayani pengguna perpustakaan dalam pelayanan informasi, koneksi dan fasilitas-fasilitas yang ada di Perpustakaan UPN "Veteran" Jawa Timur.

### 4. KETENTUAN UMUM

## 5. PROSEDUR

- 5.1 Membuat dan memikirkan Manajemen Resiko (Resiko pada Kewibawaan dan Keandalan UPN "Veteran" Jawa Timur untuk Keamanan, Keunggulan, Kepuasan Pelanggan, Efektifitas, Efisiensi, Kepatuhan Hukum, dan lain-lain) terlebih dahulu tentang **Layanan Interactive Edugame Corner** beserta peluang peningkatan kinerja yang teridentifikasi.
- 5.2 Semua pihak wajib mencegah terjadinya resiko yang terkait dengan penggunaan **Layanan Interactive Edugame Corner**.
- 5.3 Semua pihak yang terkait wajib mewujudkan peluang peningkatan kinerja yang teridentifikasi.

### 5.4 Layanan Interactive Edugame Corner

- 5.11.1. Pemustaka yaitu civitas akademika UPN Veteran Jawa Timur seperti Mahasiswa, Dosen, dan karyawan melakukan absensi kunjungan dan menaruh barang di loker.
- 5.11.2. Pemustaka datang ke lantai 3 Ruang Interactive Edugame Corner UPA Perpustakaan UPN "Veteran" Jawa Timur
- 5.11.3. Pemustaka melepas sepatu dan menaruh sepatu pada tempat yang telah disediakan.
- 5.11.4. Pemustaka mengisi barcode kunjungan yang disediakan.
- 5.11.5. Pemustaka maksimal dapat memainkan 2 games per kunjungan
- 5.11.6. Pemustaka mengambil games yang ingin dimainkan di rak.
- 5.11.7. Pemustaka yang menggunakan games wajib menjaga keutuhan dan dilarang merusak games.
- 5.11.8. Pemustaka yang ketahuan merusak games akan dikenakan denda atau mengganti games yang telah dirusak.
- 5.11.9. Pemustaka yang telah selesai memainkan games wajib menata games kembali ke rak.
- 5.11.10. Pemustaka dilarang tidur di layanan Interactive Edugame Corner.
- 5.11.11. Pemustaka wajib menjaga kebersihan Layanan Interactive Edugame Corner.

**6. KONDISI KHUSUS**

**7. LAMPIRAN**

## Bagan Alur Manual Prosedur Layanan Interactive Edugame Corner

