

# RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP PADA SMA NEGERI 1 KOTAGAJAH

Muhammad Ade Kurniawan <sup>1)</sup>, Mustika <sup>2)</sup>, Arif Hidayat <sup>3)</sup>

<sup>(1-2)</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Metro

Jalan Gatot Subroto No. 100, Yosodadi, Metro Timur, Kota Metro – Lampung

Telepon: 0725 42445

Email: [muhammadadekurniawan98@gmail.com](mailto:muhammadadekurniawan98@gmail.com) <sup>1)</sup> [dosen.mustika@gmail.com](mailto:dosen.mustika@gmail.com) <sup>2)</sup>  
[androidarifhidayat@gmail.com](mailto:androidarifhidayat@gmail.com) <sup>3)</sup>

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop pada SMA Negeri 1 Kotagajah yang masih menggunakan sistem peminjaman dan pengembalian buku secara manual. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* sebagai landasan pengembangan aplikasi yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, sintaksis atau pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop untuk menginputkan, mengedit, menghapus ataupun melakukan pencarian data untuk meningkatkan pelayanan masyarakat di perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan menjadi solusi permasalahan dan mempermudah petugas perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah dalam mencatat peminjaman ataupun pengembalian buku.

**Kata Kunci** : Perpustakaan; *Waterfall*; *Desktop*.