

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Kotagajah, di temukan permasalahan pada proses peminjaman dan pengembalian buku dimana peminjaman dan pengembalian buku, cetak KAP (Kartu Anggota Perpustakaan) dilakukan secara manual dengan dicatat kedalam catatan peminjaman oleh petugas perpustakaan yang membuat peminjaman memakan waktu dan memiliki resiko kertas robek atau kotor dan salah catat. Penelitian terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang sebuah aplikasi perpustakaan berbasis desktop pada SMA Negeri 1 Kotagajah dan menerapkan metode pengembangan *Waterfall* dalam perancangan aplikasi perpustakaan berbasis desktop di SMA Negeri 1 Kotagajah.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi pihak instansi yaitu petugas perpustakaan dapat dengan mudah memperoleh mencatat data peminjaman dan pengembalian serta mencetak KAP (Kartu Anggota Perpustakaan). Dari pembahasan yang telah diuraikan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan mengenai sistem yang telah dirancang sebagai berikut:

1. Aplikasi perpustakaan dibuat untuk mempermudah petugas dalam menangani hal-hal seperti menginput data anggota, mencetak KAP (Kartu Anggota Perpustakaan) dan menginput data peminjaman dan pengembalian buku.
2. Aplikasi dapat mencetak laporan baik itu laporan buku, laporan anggota ataupun laporan peminjaman dan pengembalian buku.
3. Dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah petugas dalam mencatat peminjaman ataupun pengembalian buku.

B. Saran

Aplikasi perpustakaan berbasis desktop pada SMA Negeri 1 Kotagajah menggunakan metode *Waterfall* ini memiliki kekurangan yang nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

Kekurangan dari aplikasi ini adalah karena dengan berbasis desktop maka belum tersedianya fitur layanan online dimana setiap data dapat diupload diakses online. Saran dari penulis yaitu aplikasi perpustakaan berbasis desktop ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat diakses secara online.