

## ABSTRAK

---

Perpustakaan adalah tempat untuk membaca dan meminjam buku. Di setiap sekolah biasanya terdapat perpustakaan, seperti halnya di SMA Negeri Situraja. Pengelolaan perpustakaan sangatlah penting, untuk melihat berapa besarnya minat siswa untuk membaca dan meminjam buku, serta mengelola dan mencatat buku apa saja yang tersedia di perpustakaan. Pengelolaan buku di perpustakaan SMA Negeri Situraja masih menggunakan pencatatan manual yang menjadikannya kurang praktis untuk mengetahui ketersediaan buku, sulitnya mengetahui letak buku yang akan di pinjam, sulitnya dalam membuat laporan bulanan, sulitnya mengetahui buku yang belum dikembalikan, dan sulitnya memberitahu kepada anggota bahwa sudah lewat masa peminjaman. Pada aplikasi ini terdapat fitur-fitur yang di harapkan dapat membantu dalam proses pengelolaan perpustakaan seperti dapat menyimpan data-data dalam bentuk digital kedalam database, mencatat dan menampilkan data pengunjung, pencatatan buku baru, pencatatan peminjaman, pencatatan pengembalian, melihat laporan bulanan, dan pengiriman *sms* pemberitahuan kepada anggota yang telat mengembalikan buku. Dalam pengerjaan aplikasi ini menggunakan metode waterfall, bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java, netbeans untuk *IDE* nya, dan Gammu sebagai *library* untuk proses pengiriman *sms* pemberituannya. Aplikasi perpustakaan ini dapat digunakan dengan baik dan mempermudah dalam proses pencatatan buku yang masuk, pencatatan peminjaman buku, pencatatan pengembalian buku, pencatatan pengunjung perpustakaan, pencarian buku, pembuatan laporan, dan pengiriman *sms* pemberitahuan kepada anggota yang telat mengembalikan buku.

Kata Kunci: Aplikasi, Perpustakaan, Waterfall, Java, Gammu