

ABSTRAK

Aplikasi peminjaman barang adalah aplikasi yang dibuat bertujuan untuk meminjamkan barang kepada mahasiswa yang akan mengadakan suatu acara. Acara tersebut bertujuan melatih *soft skill* dan *hard skill* dari mahasiswa. Sebagai penunjang dari acara yg digelar dibutuhkan divisi logistik untuk mencari kebutuhan peralatan dan bahan yang akan digunakan. Berdasarkan hasil survei, beberapa mahasiswa kesulitan mencari informasi vendor dan barang yang dibutuhkan, seperti kontak, alamat, *sound system*, *mic*, meja, dan kursi. Selain itu, jadwal peminjaman juga sulit disesuaikan. Maka dari itu membuat aplikasi peminjaman barang adalah salah satu cara agar mempermudah mahasiswa menemukan vendor yang mereka butuhkan. Dalam proses pembuatan aplikasi ini, metode yg digunakan adalah metode *waterfall* dengan proses pembuatan yang terdiri dari beberapa fase, yaitu perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian. Fase-fase tersebut bertujuan agar aplikasi dapat digunakan dan bermanfaat sesuai dengan perencanaan dan pemodelan.

Kata Kunci: *SAP financial*, Sistem Informasi, *waterfall*