

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Asrama merupakan bangunan tempat tinggal bagi kelompok orang sebagai tempat penginapan. Asrama merupakan sebuah bangunan dengan kamar-kamar yang dapat ditempati oleh beberapa penghuni di setiap kamarnya. Para penghuni biasanya menginap di asrama untuk jangka waktu yang lebih lama. Alasan memilih untuk menghuni di asrama karena asal tempat tinggal penghuni jauh dari tempat belajar, asrama masih termasuk dalam lingkungan kampus, dan biayanya lebih murah dibandingkan dengan penginapan lainnya, seperti kos-kosan atau kontrakan. Asrama mahasiswa bukan sekedar tempat tinggal bersama, melainkan suatu wadah yang mempersatukan sekumpulan ide-ide muda kreatif yang mengarah pada proses pertumbuhan dan perkembangan bagi mahasiswa yang bersangkutan[1].

UTM (Universitas Trunojoyo Madura) memiliki asrama yang berada di dalam lingkungan kampus. Masalah yang dihadapi, sering sekali mahasiswa kesulitan mendapatkan tempat tinggal yang aman dan nyaman untuk jangka waktu yang lebih lama. Maka dari itu, asrama UTM adalah tempat yang baik bagi mahasiswa UTM. Selain itu, pengurus asrama mengalami kesulitan untuk pengelolaan data asrama, seperti data mahasiswa, data kegiatan, data inventaris barang, dan data pemesanan kamar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tugas akhir ini akan membuat Sistem Informasi Pengelolaan Asrama UTM (Universitas Trunojoyo Madura). Sistem ini menyediakan informasi secara cepat dan tepat tentang asrama di UTM (Universitas Trunojoyo Madura). Pembuatan sistem informasi ini menggunakan *Use Case Driven Object Modeling*, dimana *Use Case* ini merupakan salah satu metode yang berkesinambungan dalam pengembangan aplikasi dari *use case* sampai proses pembuatan program. Alur Proses : Proses diawali dari pendefinisian kebutuhan. Kebutuhan ada 2 yaitu :

1. Kebutuhan fungsional, menjelaskan apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem.
2. Kebutuhan perilaku mendefinisikan bagaimana *user* dan sistem akan berinteraksi. Interaksi antara pengguna dan sistem terjadi melalui *screens*, *windows*, atau *pages*[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Pengelolaan Asrama UTM (Universitas Trunojoyo Madura) ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Pengelolaan Asrama UTM (Universitas Trunojoyo Madura).

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi mencakup tentang aplikasi pembayaran pengelolaan keuangan asrama UTM (Universitas Trunojoyo Madura).
2. Sistem Informasi ini hanya bisa mengolah data mahasiswa, data riwayat pendidikan, data orang tua, data fakultas, data prodi, data gedung, data prodi, data kamar, data inventaris, data pembayaran, dan pemesanan kamar .
3. Sistem Informasi dibuat berbasis *web*.

1.5 Metodologi Penulisan

Dalam penulisan ini terdapat beberapa metode yang akan mengacu pada perancangan sistem aplikasinya diantaranya :

1. Pendahuluan

Pada pendahuluan ini berisi latar belakang penulis mengerjakan Tugas Akhir, rumusan masalah, batasan masalah yang diperoleh, latar belakang yang ada, menjelaskan tujuan dari pembuatan Tugas akhir, dan menjabarkan metode pengerjaan Tugas Akhir.

2. Studi Pustaka (*Library Research*).

Dalam metode ini, penulis melakukan pencarian bahan yang didukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku, artikel, jurnal dan internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Asrama Mahasiswa UTM (Universitas Trunojoyo Madura).

4. Implementasi

Dalam tahap ini menjelaskan tentang penjelasan implementasi yang mencakup hasil dari pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Asrama Mahasiswa UTM (Universitas Trunojoyo Madura).

5. Kesimpulan dan Saran

Pada pembuatan sistem informasi ini kesimpulan disusun guna menjawab tujuan dari pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Asrama Mahasiswa UTM (Universitas Trunojoyo Madura). Saran diberikan guna membangun aplikasi untuk dikembangkan lagi.

(halaman ini sengaja dikosongkan)