

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana memfasilitasi mahasiswa penghuni asrama dalam mengakses layanan informasi kamar dan kegiatan asrama?
2. Bagaimana membantu mahasiswa penghuni asrama dalam mengirimkan laporan dan keluhan terkait layanan dan fasilitas asrama?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memfasilitasi mahasiswa penghuni asrama dalam mengakses layanan informasi kamar dan kegiatan asrama.
2. Menyediakan layanan dalam mengirimkan laporan dan keluhan terkait layanan dan fasilitas asrama.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang dibangun menggunakan platform Android,
2. Pada penelitian ini membahas masalah yang berhubungan dengan pencatatan dan informasi kamar Asrama Universitas Telkom,
3. Informasi yang dapat ditampilkan adalah dalam lingkup Asrama Universitas Telkom,
4. Target pengguna aplikasi ini adalah mahasiswa penghuni Asrama Universitas Telkom.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengembangan Aplikasi perlu digunakan metodologi *Software Development Life Cycle* (SDLC) sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama

melaksanakan pengembangan sistem. Adapun metode pengembangan yang digunakan adalah metode prototipe (*Prototype*). Metode ini dirasa cocok digunakan untuk membangun aplikasi Smart Dormitory karena melibatkan partisipasi pelanggan yang dalam kasus ini yaitu Bagian Kegiatan dan Asrama Direktorat Pengelolaan Mahasiswa untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa asrama.

Secara garis besar model prototipe mempunyai langkah-langkah seperti Pengumpulan Kebutuhan, Membangun Prototipe, Evaluasi Prototipe, Mengkodekan Sistem, Menguji Sistem, Evaluasi Sistem dan Menggunakan Sistem.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel dari jadwal pembangunan Aplikasi Bergerak Layanan Digital Asrama Universitas Telkom.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pembangunan Aplikasi

No.	Rencana Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	Pengajuan Judul	■	■	■											
2.	Pengumpulan Kebutuhan		■	■	■	■									
3.	Pembangunan Prototipe						■	■							
4.	Evaluasi Prototipe							■	■						
5.	Mengkodekan Sistem								■	■					
6.	Menguji Sistem									■	■				
7.	Evaluasi Sistem										■	■	■		
8.	Menggunakan Sistem												■	■	■