



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dormitory atau Asrama, Apa bila, merujuk pada kamus besar Bahasa Indonesia merupakan bangunan tempat tinggal bagi kelompok orang untuk sementara waktu, terdiri atas sejumlah kamar dan dipimpin oleh kepala asrama. Asrama, Atau *Dormitory*, tidak terbatas hanya pada penyediaan kamar tidur bagi para penghuninya, dan juga terdapat Fasilitas Pendukung lainnya yang mana bertujuan untuk memperlengkapi Mahasiswa Selama Studi. di kutip dari jurnal yang bertajuk International Journal of Enngineering Research and Advanced Technology (IJERAT) oleh Sadiku *et al* (2016) dalam memilih tempat tinggal yang nyaman dan tentunya memberikan rasa aman sebagai berikut (1)kapasitas ruang untuk mahasiswa tinggal (2)kondisi tempat istirahat bagi mahasiswa saat hendak beristirahat, (3)fasilitas belajar mahasiswa, (4)Fasilitas ruang untuk bersosialisasinya mahasiswa dimana agar bisa berkumpul, (5)makan-minum, ataupun aktivitas domestik lainnya seperti mencuci ataupun (6)memasak, atau kegiatan domestik lainnya yang berkaitan dengan privasi dan kehygienisan.

Tidak Hanya itu, Kelebihan tinggal di Asrama juga bisa di rasakan dari sisi Fasilitas. Merujuk KBBI. arti kata Fasilitas, Fasisilitas merupakan sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi. Sementara itu, di kutip dari jurnal Studi Komparasi Fasilitas Dan Standar Asrama di Indonesia, oleh Wulandari (2016, p. 195) “Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 40/1981 Asrama mahasiswa diartikan sebagai suatu lingkungan perumahan sebagai tempat tinggal mahasiswa, yang dalam perkembangan lebih lanjut, dimungkinkan memiliki sarana lingkungan untuk melengkapinya, seperti perpustakaan, pengadaan buku, kantin, olah raga dan sarana lainnya yang

diperlukan yang dikelola oleh mahasiswa dalam bentuk koperasi. dari keppres tersebut dapat disimpulkan bahwa. Asrama Mahasiswa, tidak hanya fasilitas tidur biasa tetapi, suatu lingkungan perumahan (terdapat fasilitas tinggal dan berkegiatan domestik), yang dapat diberi fasilitas tambahan seperti perpustakaan, kantin, koperasi, sarana olahraga”.

Menurut Muslim et al (2012) dalam studi Kepuasan mahasiswa terhadap tempat tinggalnya terkait jenis layanan dan fasilitas yang ditawarkan, mengemukakan bahwa di asrama, mahasiswa senang dengan keberadaan ruang makan dan akses internet berkecepatan tinggi, sementara mereka tidak menyukai kesulitan memasak (tidak tersedia Fasilitas Memasak), Kamar mandi bersama, minim tempat parkir, peluang belajar di tempat tinggal (ketiadaan fasilitas belajar, serta muslim juga menambahkan bahwa kiranya pada saat ini terdapat kebutuhan terhadap fasilitas tambahan seperti area Olahraga/fitness, Area Rekreasi, Jaringan Nirkabel). Dan dari tulisan Muslim di atas dapat disimpulkan bahwa setidaknya diperlukan Fasilitas bersama sebagai berikut dalam Sebuah Asrama:

- a. Ruang Makan
- b. Dapur
- c. Kamar Mandi Pribadi
- d. Area Belajar
- e. Area Olahraga
- f. Area Rekreasi
- g. Jaringan Internet Kecepatan tinggi
- h. Area Parkir

Serta perlu mempersiapkan asrama dengan fasilitas tambahan pelengkap seperti:

- a. Perpustakaan
- b. Kantin

- c. Perkoperasian
- d. Sarana Olahraga

Kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi atau kesan terhadap kinerja atau hasil suatu produk dan harapan-harapannya. Jadi, kepuasan merupakan fungsi dari persepsi atau kesan atas kinerja dan harapan. Jika kinerja berada dibawah harapan maka pelanggan tidak puas. Jika kinerja memenuhi harapan maka pelanggan akan puas. Jika kinerja melebihi harapan maka pelanggan akan amat puas atau senang. (Philip, 2002) untuk itu maka amat lah bijak bilamana dalam pengelolaan suatu bisnis perlu di lakukan sebuah evaluasi yang tujuannya yakni untuk mencari keuntungan dari pada customer misalnya saja kepercayaan sehingga menghasilkan loyalitas, dan awal mula dari pada kedua hal tersebut adalah kepuasan dari pada pelanggan itu sendiri.

Menurut Shneiderman (1998), visualisasi merupakan penggunaan komputer pendukung, penggambaran data visual interaktif untuk memperkuat pengamatan. Dan Informasi berarti item-item, entity-entity, hal-hal yang tidak memiliki korespondensi fisik secara langsung. Dengan kata lain Visualisai Informasi itu sendiri berarti rekayasa dalam Pembuatan Gambar, Diagram, Grafik, atau Animasi untuk Penampilan suatu Informasi. Secara Umum, Visualisasi dalam bentuk Gambar baik, bersifat Abstrak, maupun Nyata telah Dikenal, sejak awal dari Peradaban Manusia. Mengutip, Tulisan, dari Sumber International Journal of Ennginering Research and Advanced Technology “IJERAT” (2016) terkait Data Visualisasi *“Visualisasi data juga dianggap sebagai visualisasi informasi atau visualisasi ilmiah. Manusia, Selalu Menggunakan, Visualisas untuk membuat Pesan, atau Informasi bertahan lama. Apapun Yang Tidak Dapat Disentuh, Dicum, atau Dirasakan, Dapat Direpresentasikan. Secara Visual”*.

Universitas Multimedia Nusantara, merupakan. Salah Satu Kampus Ternama. Yang mana juga, Memiliki Fasilitas *Dormitory/ Asrama* Yang Beralamatkan di Jalan Boulevard Raya Blok M5 No.3, Pondok Hijau Golf, Summarecon Gading Serpong, Tangerang. yang mana sudah di persiapkan untuk menyambut serta memfasilitasi para calon mahasiswa yang hendak mencari tempat tinggal sementara/ *Asrama/ Dormitory. Dormitory* Atau *Asrama* Universitas Multimedia Nusantara Telah Berdiri, sebelum Berdirinya Kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dan Dipegunakan Untuk *Asrama* Karyawan. Kemudian, Diambil Alih. Oleh, Kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dan Menjadikannya *Asrama* Mahasiswa. Dalam Perjalanannya. Tentulah Pihak Pengelola *Dormitory*, telah Menghadapi berbagai macam Permasalahan dan Keluhan dari pada Penghuni. Terlebih Khusus, berkaitan dengan Permasalahan, yang Ditemukan Pada Fasilitas, Baik Sarana Ataupun Prasarana Yang Ada Dalam *Dormitory* Universitas Multimedia Nusantara. Seperti Halnya, yang telah dibahas di atas yang menyingung tentang seberapa besar pengaruh pemenuhan standar serta kualitas fasilitas yang ada pada *dormitory* Universitas Multimedia Nusantara terhadap tingkat kepuasan penghuni. Maka Penulis, Berinisiatif untuk membuat suatu Karya Ilmiah sekaligus sebagai penggenap dalam pemenuhan tugas akhir, Dengan Judul “Analisis dan Visualisasi Data Tingkat Kepuasan Mahasiswa UMN terhadap Fasilitas *Dormitory* Universitas Multimedia Nusantara” di karenakan dalam menganalisa angka dan akan lebih menarik bila di tuangkan dalam bentuk visual yang interaktif sehingga data yang di sampaikan lebih bisa di fahami dan mengerti informasinya.

1.2 BATASAN MASALAH

Adapaun batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut

1. Visualisasi data penghuni di lakukan mulai dari angkatan 2014-2019

2. Analisa data penghuni, yang digunakan dalam penelitian ini adalah, data Penghuni angkatan 2016-2019.
3. Ruang lingkup yang di hendak di teliti dalam penelitian ini, hanya di tujukan pada *Dormitory* UMN.
4. Metode untuk menentukan tingkat kepuasan, hanya menggunakan metode CSI.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Adapun Rumusan masalah yang hendak ingin di angkat, adalah

1. Bagaimana menampilkan data penghuni tiap tahunnya
2. Bagaimana menampilkan data kamar yang terhuni tiap tahunnya
3. Bagaimana menampilkan Data tingkat kepuasan Penghuni.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Yakni visualisasi data terkait dengan tingkat kepuasan penghuni dormitory UMN

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang di harapkan daripada penelitian ini ialah kedepannya sebagai masukan kepada pihak dormitory UMN dalam mengambil keputusan terkait fasilitas secara terarah

1.6 SISTEMATIKA PENYAJIAN

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang, latar belakang permasalahan, ruang lingkup penulisan, tujuan dan manfaat penulisan,

metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan yang dilakukan pada penulisan laporan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam Bab ini, akan menjelaskan secara singkat Dormitory/Asrama, *data mining*, visualisasi, dan teori-teori yang digunakan dalam pembuatan langkah-langkah visualisasi.

BAB III GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran objek penelitian, metodologi penelitian, dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab Ini, Berisi Penjelasan tentang Langkah-langkah, Perancangan *Dashboard* Visualisasi, Tingkat Kepuasan Penghuni Dormitory dan juga Hasil Analisa dari Visualisasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab Ini, Berisi Kesimpulan tentang Hal-hal Penting yang telah dibahas pada Bab-Bab Sebelumnya serta saran-saran yang di berikan untuk skripsi dan pengembangan.