

Asrama mahasiswa Kabupaten Natuna Yogyakarta adalah salah satu tempat penempatan pembentukan kader-kader dan merupakan pusat informasi dan kesekretariatan dan organisasi. Sistem yang digunakan oleh asrama mahasiswa Kabupaten Natuna Yogyakarta baik berupa informasi maupun pengolahan datanya masih berupa system manual oleh karena itu diperlukannya suatu system informasi Asrama Mahasiswa Kabupaten Natuna Yogyakarta yang berbasis Web secara terpadu dengan memanfaatkan teknologi internet.

Adapun penyelesaian pembangunan system ini secara umum menerapkan metode waterfall, yang terdiri dari enam tahapan, yaitu analisis kebutuhan system, spesifikasi, perancangan, implementasi, ujicoba dan pemeliharaan. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySQL. Rancangan antarmuka dibuat dengan menggunakan Sublime text 3.

Sistem yang dihasilkan dapat digunakan oleh user umum, ketua Asrama, ketua IPMKNY. Sistem ini dapat mengolah data warga asrama, data inventaris dan data informasi secara keseluruhan, sedangkan user umum dapat melihat fasilitas, informasi, berita dan kegiatan dari asrama.