ABSTRAK

Telkom University merupakan gabungan dari empat perguruan tinggi dibawah Yayasan Pendidikan Telkom (YPT). Salah satu bentuk untuk mewujudkan kualitas hasil didiknya Universitas Telkom memberlakukan kebijakan untuk mewajibkan bagi seluruh mahasiswa/i baru tinggal di asrama yang telah disediakan untuk masa 1 (satu) tahun pertama yang bertujuan dalam rangka membentuk karakter mahasiswa dengan pemberian pembinaan dasar-dasar kepribadian. Dibutuhkan pula sebuah sistem yang dapat menampung *experience* dan *idea* dari penghuni asrama. Dengan demikian, *Knowledge Management System* (KMS) perlu untuk diimplementasikan di asrama Universitas Telkom karena dapat membantu pengelola asrama untuk mengambil sikap atau keputusan, mempercepat proses karena lebih cepat memperoleh informasi dan mempermudah penebaran informasi ke seluruh calon penghuni asrama.

Pada pembuatan aplikasi KMS di penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Iterative Incremental* karena pada metode ini proses analisis dan desain aplikasi dilakukan secara iterasi (berulang) dan berkelanjutan sedikit demi sedikit agar mengurangi terjadinya kesalahan pada aplikasi. dalam membangun aplikasi KMS ini, digunakan *framework CI.*

Hasil dari penelitian ini berupa suatu KMS yang berfungsi untuk mendukung kegiatan di asrama Universitas Telkom baik untuk calon penghuni maupun pengelola. Dengan adanya fitur-fitur yang ada pada KMS *dormitory* Universitas Telkom dapat mempermudah *user* dalam berbagi atau mendapatkan pengetahuan baru seputar asrama Universitas Telkom.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi KMS *dormitory* dapat diintegrasikan dengan aplikasi Universitas Telkom seperti i-gracias.

Kata Kunci : KMS, *knowledge management system*, asrama