

# **METODOLOGI PENELITIAN**

## **Semester Ganjil 2023-2024**

### **MP-05-Judul-Abstrak-BAB I**



**Program Studi S-1 Teknik Informatika**  
**FMIPA Universitas Padjadjaran**

# JUDUL

- Judul mengandung metode
  - BUKAN bahasa pemrograman
  - BUKAN metode umum
- Dari judul harus tersirat apa yang dikembangkan
- Unik dan belum ada di
  - Skripsi Informatika Unpad
  - Judul di internet atau sumber lain
- Metode yang digunakan harus jelas, diharapkan berbeda dengan yang sudah ada
- Data yang digunakan bisa sama tetapi metode berbeda



# ABSTRAK

- Elemen lengkap dari skripsi/penelitian
- Jumlah paragraf 3-5
  - Paragraf 1 : latar belakang dan masalah
  - Paragraf 2 : metode penyelesaian masalah
  - Paragraf 3 : implementasi program komputer yang menerapkan metode untuk menyelesaikan masalah
  - Paragraf 4 : hasil pengujian, pembahasan dan evaluasi
  - Paragraf 5 : kesimpulan
- Justifikasi (3 paragraf)
  - Paragraf 1 dan 2 bisa digabung
  - Paragraf 4 dan 5 bisa digabung



# TATA TULIS

- Gunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- Kata asing ditulis miring kecuali
  - Merek
  - Metode yang sudah terpublikasi
  - *Hardware* atau *software* spesifik
- Optimalkan Sistem Pengolah Kata dalam hal
  - Penggunaan *style*
  - *Table of content*
  - Bibliografi
  - *Spelling checker*
  - Dll.



# BAB I PENDAHULUAN

- Tidak boleh lebih panjang dari BAB 2,3,4
- Banyaknya 4-10 halaman
- Gunakan bahasa Indonesia yang baik
  - Kata asing huruf miring
  - Awal atau preposisi
  - Identasi harap diperhatikan
  - Aturan lain yang sesuai dengan *template* Skripsi Informatika
- Gunakan fasilitas word prosesor yang digunakan secara optimal
  - Fasilitas spelling checker
  - Fasilitas style
  - Fasilitas table of content



# Outline

BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metodologi Penelitian .....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8



# 1.1 Latar Belakang

1. Kondisi dan situasi yang mendasari penelitian
2. Permasalahan yang timbul secara umum
3. Bagaimana Informatika bisa memecahkan masalah yang timbul (yang dijelaskan pada point 2)
4. Jangan terlalu meluas, *to-the-point* ke topik yang akan dibahas



# 1.2 Identifikasi Masalah

- BUKAN bagaimana membuat program
- Penjelasan masalah yang disebutkan pada 1.1 secara lebih rinci per point
- Bukan SOLUSI masalah





# 1.3 Batasan Masalah

- Hal-hal yang membatasi penyelesaian masalah yang bisa meliputi
  - Data
  - Tool/Program
  - Kondisi dan situasi
  - Dll.



# 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- Maksud
  - Penjelasan deskriptif ke arah **outcome**
- Tujuan
  - Penjelasan deskriptif ke arah **output**
- Contoh
  - *Tanggal 19 Desember 2021 saya akan berangkat ke Jakarta dalam rangka menghadiri pernikahan saudara*
  - Tujuan : Jakarta
  - Maksud : menghadiri pernikahan saudara



# Contoh Lain

- Kegiatan : menyelenggarakan pelatihan  
Output : Pelatihan yang selesai dilaksanakan;  
Outcome : pengetahuan peserta bertambah atau perubahan perilaku peserta
- Kegiatan : produksi kursi bayi  
Output : kursi bayi  
Outcome : membuat bayi duduk nyaman dan aman.
- Kegiatan : Pembangunan jalan tol  
Output : Jalan tol  
Outcome : waktu perjalanan lebih cepat, aman dan nyaman.



# 1.5 Manfaat Penelitian

- Manfaat penelitian bagi pemakai (eksternal)
- Manfaat penelitian bagi pembuat (internal)



# 1.6 Metodologi Penelitian

- Jenis Penelitian : Riset dan Pengembangan
- Tujuan :
  1. Menghasilkan Perangkat Lunak Lengkap
  2. Menguji Metode dengan Membuat Perangkat Lunak
- Langkah-langkah
  1. **Studi Literatur**
  2. **Pengumpulan data**
    - a. Aplikasi yang sudah ada sebelumnya
    - b. Pembahasan metode yang pernah dilakukan
    - c. Data dari sumber terpercaya
    - d. Data yang dibuat sendiri
  3. **Pembahasan Metodologi Penelitian**
    - a. Untuk tujuan 1: Analisis dan perancangan
    - b. Untuk tujuan 2: Metode yang dibahas, Analisis dan perancangan
  4. **Penerapan Metode**
    - a. Untuk tujuan 1: Pembuatan program aplikasi lengkap
    - b. Untuk tujuan 2: Pembuatan program implementasi metode
  5. **Evaluasi Metode**
    - a. Skenario pengujian
    - b. Untuk tujuan 1: Pengujian terhadap berbagai kondisi dari aplikasi yang dibuat: Hardware, Software, Environment, User, dll
    - c. Untuk tujuan 2: Pengujian terhadap parameter dari metode terhadap input data yang digunakan
  6. **Penulisan Laporan/Skripsi**



# 1.7 Sistematika Penulisan

- Deskripsi umum tentang isi setiap BAB



# Review Judul, Abstrak, Bab I

- Mockup-P1
- Mockup-P2
- Mockup-P3
- Mockup-P4
- Mockup-P5
- Mockup-P6
- Mockup-P7
- Mockup-P8
- Mockup-P9

