

LAPORAN KEGIATAN STUDIUM GENERALE

9 November 2020
Via Zoom Conference



Oleh
Demitries Baskhara Rivaldo Tolla / 123180137

Program Studi Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
2020

DAFTAR ISI

COVER	1
DAFTAR ISI	2
PENGANTAR	3
PEMBICARA DAN MODERATOR SEMINAR	4
LAPORAN KEGIATAN	5
A.PEMBUKAAN	5
B.MATERI	5
C.DISKUSI	12
D.PENUTUP	12
LAMPIRAN	13

PENGANTAR
STADIUM GENERALE

**STADIUM
GENERALE**

Narasumber
Tony Dwi Susanto, S.T., M.T., Ph.D. (ITIL, COBIT, TOGAF)
Ketua Program Studi Pascasarjana Sistem Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS),
Konsultan e-Government dan Smartcity, dan
Founder PT Tata Cipta Teknologi Indonesia (TATI)

Moderator
Riza Prapascatama
Agusdin, S.Kom., MIM.

**Penelitian dan Tugas Akhir,
serta Penerapan MBKM
di Prodi Sistem Informasi**

Tanggal : **Waktu :** **VIA**

SENIN **09:00**
9 NOV **WIB**

2020

Link pendaftaran
Batas pendaftaran 8 November
<http://bit.ly/StadiumGeneralRegistrasi>

Gambar 1.1

<https://zoom.us/j/94167404772?pwd=K1RZa3JtS093R2VmNzN3UEl2Zi82Zz09>

PEMBICARA DAN MODERATOR SEMINAR

Pembicara :

- Tony Dwi Susanto, S.T.,M.T.,Ph.D.(ITIL,COBIT,TOGAF)

Moderator :

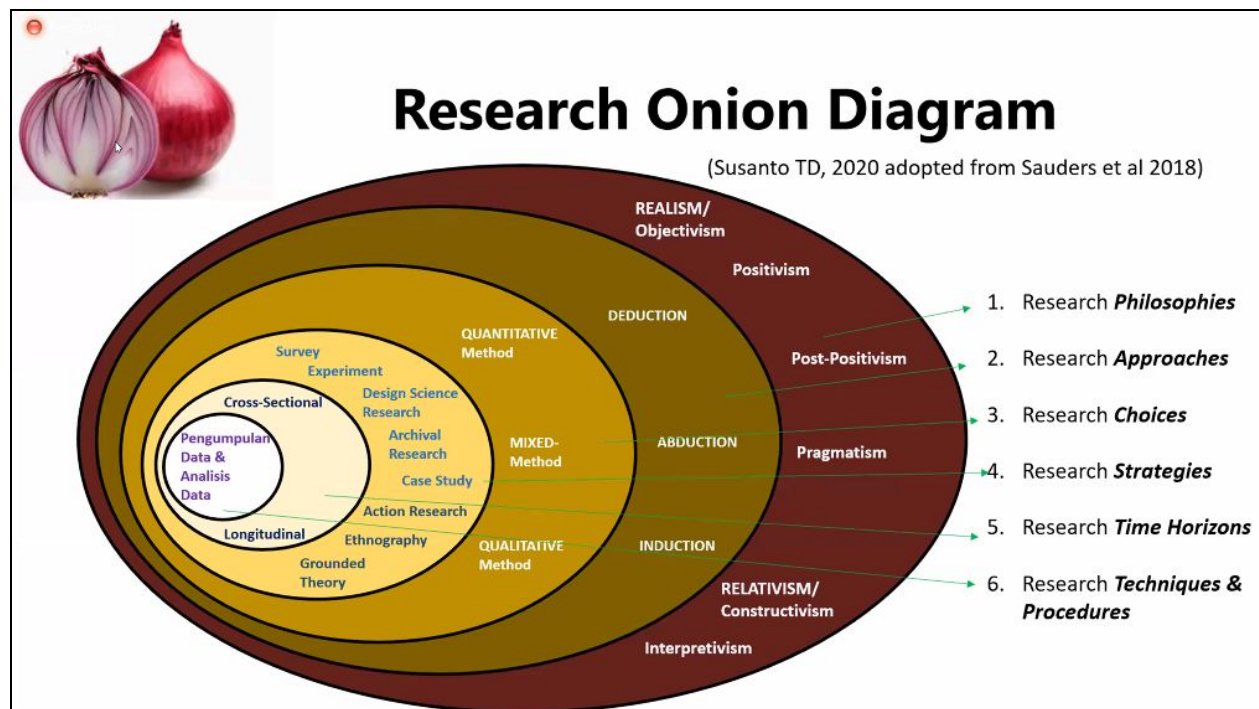
- Riza Prapascatama Agusdin, S.Kom., MIM.

LAPORAN KEGIATAN

A.PEMBUKAAN

Pembukaan dilakukan oleh Bapak Surya Aji Pratama sebagai MC acara , lalu dilanjutkan menyanyikan lagu Kebangsaan dan Bela Negara , sambutan , foto bersama dan dilanjutkan materi. Materi dibuka oleh Bapak Riza Prapascatama Agusdin dan dilanjutkan oleh Bapak Tony Dwi Susanto.

B.MATERI




Gambar 2.1

Resear ch								
Philoso phies	Realis m	Positivi sm	Post-Po sitivism	Pregma tion	Relativi sm	Interpr etivism		
Approa ches	Deducti on	Abduct ion	Inducti on					
Chokes	Quantit ative	Mixed	Qualita tive					
Strategi es	Survey	Experi ment	Design Science Researc h	Archiv al Researc h	Case Study	Action Researc h	Ethnog raphy	Ground ed Theory
Time Horizo n	Data Section al	Longitu dinal						
Techni que & Proced ures	Pengumpulan dan analisis data							

Recording

1. Research Philosophies



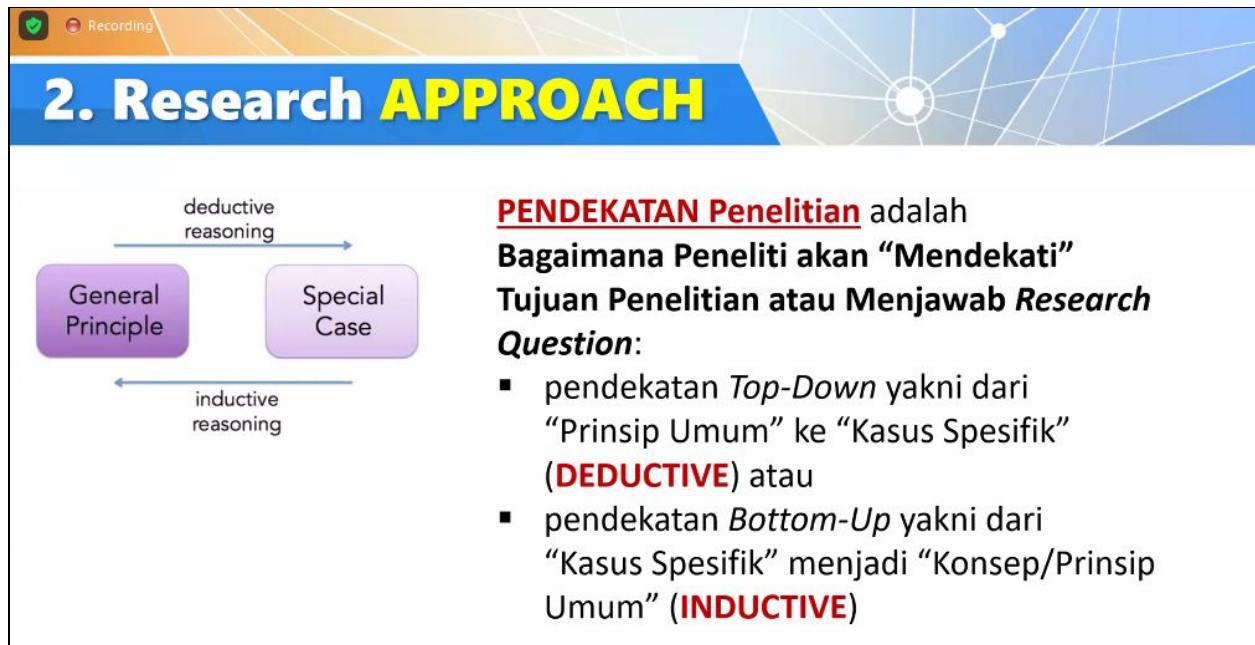
Filosofi/Paradigma Penelitian adalah keyakinan dan asumsi-asumsi yang diyakini oleh Peneliti tentang

- ☐ APA itu Kenyataan? (“**Ontologi**”)
- ☐ BAGAIMANA kita sebagai manusia dapat mengungkap/memperoleh Pengetahuan tentang Kenyataan tersebut? (“**Epistemologi**”)

tonydwisusanto@is.its.ac.id 14

Gambar 2.2

Research Philosophy adalah suatu keyakinan tentang cara bagaimana data tentang suatu fenomena harus dikumpulkan, dianalisis dan digunakan. Istilah epistemologi sebagai lawan dari doksologi (apa yang diyakini benar) meliputi berbagai filosofi pendekatan penelitian. Jadi, tujuan sains adalah proses mentransformasikan hal-hal yang diyakini menjadi sesuatu yang dikenal: doxa menjadi episteme. Dua filosofi penelitian utama telah diidentifikasi dalam tradisi sains Barat, yaitu positivis (kadang-kadang disebut ilmiah) dan interpretivist (juga dikenal sebagai anti positivist)



Gambar 2.3

Tiga pendekatan yaitu metode kuantitatif, kualitatif dan campuran. Pendekatan kuantitatif meliputi pandangan dunia positivisme dan postpositivisme, pendekatan kualitatif meliputi konstruktivisme dan pandangan dunia transformatif, dan pendekatan metode campuran sesuai pragmatisme.

Recording

“Benarkah ada Penelitian yang Benar-Benar INDUKTIF, diawali TANPA TEORI apapun, hanya berawal dari OBSERVASI saja?”

- sangat jarang ditemukan Paper Laporan Penelitian INDUKTIF yang benar-benar diawali tanpa landasan Teori apapun!
- Umumnya Penelitian INDUKTIF dapat **diawali dengan mengadopsi sejumlah kecil Teori-Teori** sebagai referensi awal, selanjutnya dilanjutkan **Pengumpulan DATA-DATA Kualitatif** secara mendalam untuk memahami Polanya, dan selanjutnya **Memodifikasi/Mengembangkan/merumuskan TEORI** sendiri berdasarkan pola-pola Data tersebut.

tonydwisusanto@is.its.ac.id 32

Gambar 2.4

Pendekatan induktif, juga dikenal dalam penalaran induktif, dimulai dengan observasi dan teori yang diajukan menjelang akhir proses penelitian sebagai hasil observasi. Penelitian induktif “melibatkan pencarian pola dari observasi dan pengembangan penjelasan - teori - untuk pola-pola tersebut melalui serangkaian hipotesis”. Tidak ada teori atau hipotesis yang akan diterapkan dalam studi induktif di awal penelitian dan peneliti bebas untuk mengubah arah penelitian setelah proses penelitian dimulai.

Penting untuk ditekankan bahwa pendekatan induktif tidak berarti mengabaikan teori ketika merumuskan pertanyaan dan tujuan penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan makna dari kumpulan data yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi pola dan hubungan untuk membangun teori; Namun pendekatan induktif tidak menghalangi peneliti untuk menggunakan teori yang ada untuk merumuskan pertanyaan penelitian yang akan dieksplorasi. Penalaran induktif didasarkan pada belajar dari pengalaman. Pola, kemiripan dan keteraturan dalam pengalaman (premis) diamati untuk mencapai kesimpulan (atau untuk menghasilkan teori).

Recording

4. STRATEGI/METODE Penelitian

Metode KUANTITATIF	Metode KUALITATIF
1. Survey	1. Case Study
2. Eksperimen	2. Action Research
3. Design-Science Research	3. Ethnography
4. Archival Research	4. Grounded Theory

tonydwisusanto@is.its.ac.id

Follow & Comment at
tonydwisusanto

Gambar 2.5

Metode KUANTITATIF adalah strategi penelitian yang berfokus pada mengkuantifikasi pengumpulan dan analisis data. Ini dibentuk dari pendekatan deduktif di mana penekanan ditempatkan pada pengujian teori, dibentuk oleh filosofi empiris dan positivis.

Metode KUALITATIF mengandalkan data yang diperoleh peneliti dari observasi tangan pertama, wawancara, kuesioner, kelompok fokus, observasi partisipan, rekaman yang dibuat dalam latar alam, dokumen, dan artefak. Data tersebut umumnya non numerik.

Recording

2 PROSES Desain & 4 macam ARTIFACT (DSR)

Dua PROSES Desain dalam Penelitian Sains-Desain SI adalah:

- (1) **Pengembangan** (*Build*)
- (2) **Evaluasi** (*Evaluation*)

Empat ARTIFACTs Produk Penelitian Sains-Desain SI adalah:

- (1) **Constructs**, contoh: Perceived Usefulness, Master Data, Primary Key.
- (2) **Model**, contoh: TAM, *Entity-Relationship Model*.
- (3) **Metode**, contoh: SOP, Prosedur, Kerangka Kerja, Standar.
- (4) **Instantiations**, contoh: aplikasi, prototype hardware, perangkat evaluasi.

tonydwisusanto@is.its.ac.id 48

Gambar 2.6

PROSES desain mengacu pada keseluruhan strategi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian yang mendefinisikan rencana yang ringkas dan logis untuk menangani pertanyaan penelitian yang sudah mapan melalui pengumpulan, interpretasi, analisis, dan diskusi data.

ARTIFACT dianggap sebagai pengetahuan yang mengandung. Pengetahuan ini berkisar dari logika desain, metode konstruksi dan alat hingga asumsi tentang konteks dimana artefak dimaksudkan untuk berfungsi.

C.DISKUSI

- Metodologi penelitian tidak harus diselesaikan dengan pembuatan aplikasi , fokus utama adalah penyelesaian masalah. Permasalahan bila dilihat dari kebutuhan teknologi , orang atau organisasi.
- Tugas Akhir SI harus mencakup intervensi antara teknologi , orang dan organisasi.
- Tugas Akhir bisa dikerjakan kelompok dengan pembagian tugas seperti masalah teknologi , orang atau organisasi yang dibagi per orang , setiap orang akan membahas setiap masalah secara mendalam.
- Tugas Akhir harus menghasilkan penyelesaian sebuah masalah kecuali bisa menjelaskan kenapa masalah tidak bisa diselesaikan.
- Mix Method digunakan untuk explore , validasi , menggabungkan dua data , dan explanatory.

D.PENUTUP

Setelah proses diskusi yang diisi oleh tanya jawab , MC memberikan terima kasih dan melakukan penutupan acara.

LAMPIRAN



Gambar 3.1



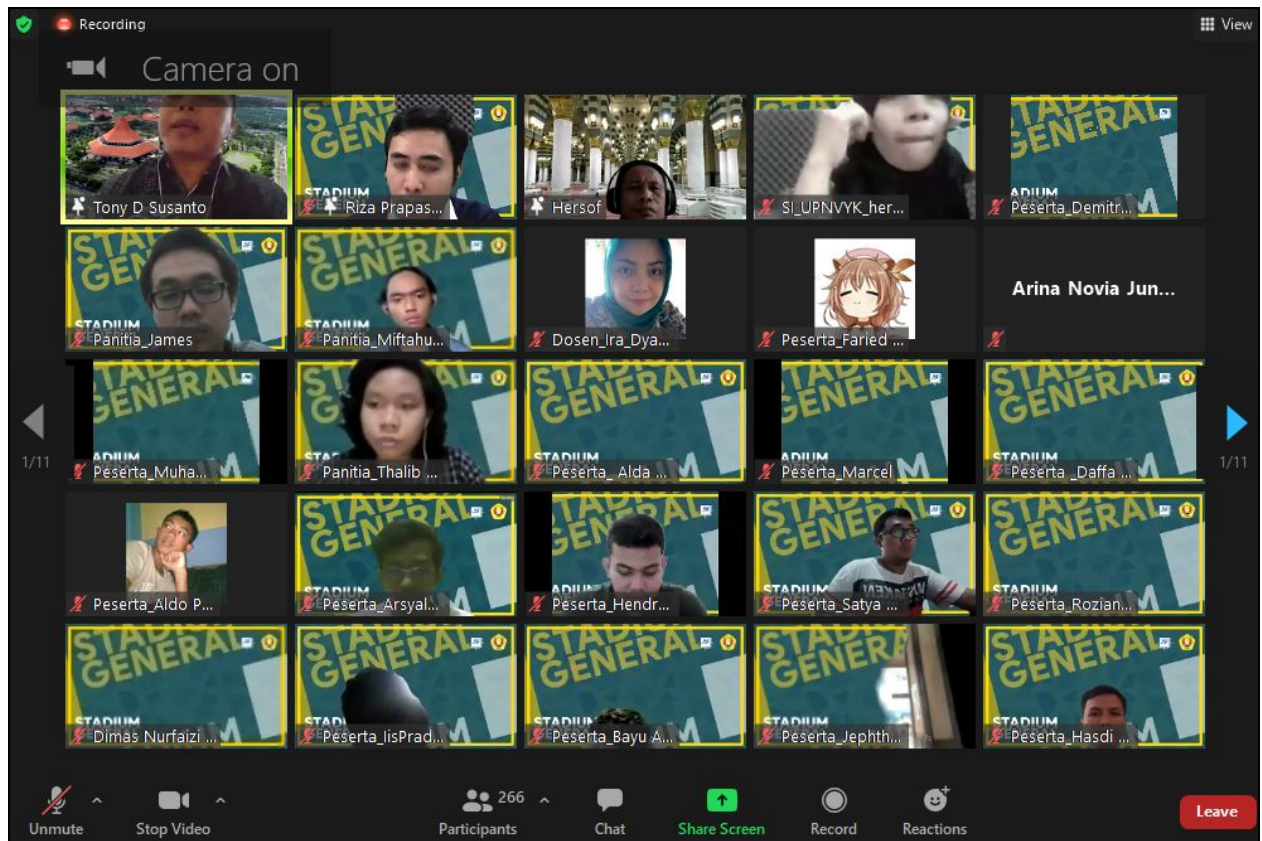
Gambar 3.2



Gambar 3.3



Gambar 3.4



Gambar 3.5