**Minutes of Meeting**

Hari, tanggal : Jumat, 29 Desember 2017

Jam : 08:00 WIB – 10:00 WIB

Tempat : Ruang Dosen IF, STEI ITB

Agenda : Bimbingan Tesis – 23515043 Habibie Ed Dien

**Bimbingan dengan Pak Yudis**:

1. Revisi pada rumusan masalah:
   1. Desain interaksi apa yang sesuai untuk visualisasi graf sehingga dapat digunakan untuk memahami kode program graf ?
   2. Apa strategi pengembangan kakas untuk mendeteksi graf di dalam kode program sehingga dapat divisualisasikan ?
2. Bab III “Prelimineri Masalah” diubah menjadi “Analisis Masalah”.
3. Bab IV “Pengembangan Kakas” diubah menjadi “Perancangan dan Implementasi Kakas”
4. Bab III berisi jawaban dari 2 rumusan masalah dengan rincian analisis.
5. Subbab 3.1 Analisis Desain Interaksi, 3.2 Analisis Deteksi Graf dalam Kode Program. Untuk menganalisis desain interaksi harus mengetahui tujuan yang diharapkan.
6. “salah satu contoh kode graf BFS” diubah menjadi “salah satu contoh kode program graf dengan algoritma BFS”.
7. Pengujian terhadap data JSON apakah dapat merepresentasikan graf.
8. *Test case* berisi kelas uji dan butir uji.
9. Kontribusi utama tesis adalah visualisasi kode program graf.

**Bimbingan dengan Bu Inge:**

1. Memperdalam teori dan teknik visualisasi serta analisis.
2. Judul harus diubah karena masih mengandung 2 ranah yang harus dipisah sebagai objektifitas penelitian. Pertama, bidang visualisasi masih dapat dibagi untuk visualisasi besar dan visualisasi kecil. Visualisasi juga terbagi dinamis dan statis. Kedua, belajar pemrograman berkaitan dengan pedagogi. Belajar pemrograman masih dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu algoritma, struktur data, dan problem solving. Di dalam struktur data ada graf.
3. Fokus tesis harus diklarifikasi sebagai *problem statement*.
4. Menjelaskan batasan kode program untuk visualisasi graf.
5. Menjelaskan kekhasan objek dalam visualisasi, yaitu kode program yang berisi algoritma graf.
6. Menjelaskan secara runut proses visualisasi dari *source code* menjadi visual graf. *Input* berupa *source code*, kemudian *workflow* prosesnya seperti apa, dan *output* berupa visual graf.
7. Di dalam proses visualisasi, intervensi apa saja yang dilakukan sehingga menjadi visual graf.
8. Harus dapat membuktikan bahwa dengan visualisasi untuk memahami kode program yang berisi struktur data graf dapat tercapai.
9. Proposal segera diselesaikan dengan merujuk pada *problem statement*.
10. Metodologi penelitian berisi langkah-langkah apa saja yang dilakukan dalam menyusun desain eksperimen.
11. Batasan masalah berisi ukuran *source code* yang digunakan, *platform* yang digunakan, dan batasan ukuran layar.
12. *Bullet numbering* diubah ke abjad (a, b, c, dst), karena harus berbentuk poin yang dapat dirujuk dalam laporan tesis.
13. Penjelasan teori representasi graf kurang relevan, diubah menjadi kajian terhadap kode program graf.
14. Menjelaskan lebih rinci fitur-fitur kakas yang telah dikembangkan, bukan hanya sekadar daftar produk kakas yang ada.

**Diskusi bersama:**

1. Judul yang disepakati: Pengembangan Kakas Visualisasi dari Graf Kode Program Untuk Memahami Eksekusi Kode Program
2. Wadah atau platform yang digunakan adalah web adaptif.
3. Menjelaskan proses runut detail dan analisis masalah.
4. Batasan implementasi seharusnya berada di analisis masalah atau perancangan.