

# Rencana Pengajaran

Metodologi Penelitian

# Deskripsi

Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberi kemampuan kepada mahasiswa untuk memahami konsep dasar penelitian, mencari masalah dan memetakannya dengan solusi SI/TI, merancang latar belakang yang dibangun dari isu relevan, merancang rumusan masalah, mengidentifikasi teori dan penelitian terkait, dan memahami metode dan tahapan dalam penelitian.

# Ruang lingkup perkuliahan

1. Identifikasi masalah
2. Analisis akar masalah
3. Identifikasi solusi SI/TI dan pengenalan kerangka penelitian
4. Konsep dasar penelitian
5. Pemahaman isu
6. Praktik pembuatan latar belakang dan rumusan masalah
7. Sitasi atau penyitiran
8. Tinjauan pustaka
9. Pengelolaan referensi untuk mendukung tinjauan pustaka
10. Praktik pembuatan teori pendukung penelitian
11. Teknik mengkaji dan mengkritik penelitian terkait
12. Praktik pembuatan penelitian terkait
13. *Annotated bibliography*
14. Metode dan rancangan penelitian

# Referensi

1. Hasibuan, Z.A. (2007), “Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi”, Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, Vol. 4 No. 1, pp. 126–130.
2. Jogiyanto (2008), “Metodologi Penelitian Sistem Informasi”, CV Andi Offset, Yogyakarta
3. ASQ (n.d.), Fishbone (Ishikawa Diagram), Diperoleh 4 September 2018, dari <http://asq.org/learn-about-quality/cause-analysis-tools/overview/fishbone.html>
4. UNSW Sydney (n.d.), Annotated Bibliography, Diperoleh 9 September 2018, dari <https://student.unsw.edu.au/annotated-bibliography>.

# Sistem penilaian dan penugasan

## **Komponen Penilaian:**

**UTS : (30%),**

**UAS : (35%),**

**Tugas : (30%)**

**Keaktifan : (5%)**

## **Tugas Individu: 6**

**UTS: Pembuatan proposal Bab 1**

**UTS: Pembuatan proposal Bab 2**

- Terdapat pengurangan poin sebesar 2 bila pengumpulan tugas terlambat dan dihitung setiap 2 hari sekali

# *Rewards and points (1)*

- Mendapat rewards point, jika:
  - Pada awal perkuliahan, mahasiswa mendapat poin 60
  - Top 5 mahasiswa/i yang hadir tepat waktu /sebelum jadwal perkuliahan akan diberikan point tambahan 5/TM
  - Partisipasi aktif di kelas (berupa menjawab pertanyaan dosen, mengajukan pertanyaan yang relevan, aktif diskusi terkait kuliah) maksimal mendapatkan point 5.
  - Sikap & Penampilan di kelas (sesuai aturan yang berlaku di NF)
  - Hadir di kelas
  - **Maksimal reward point per TM : 10**

# *Rewards and points (2)*

- Setiap mahasiswa terlambat  $\geq 20$  Menit, berkurang 5 point, terlambat  $\geq 35$  menit, tidak diperbolehkan masuk kelas, dan pointnya berkurang 10.
- Berpenampilan yang tidak sesuai dengan aturan NF (berpakaian sopan, dan alas kaki sepatu, point berkurang 3) berkurang 5 per TM
- Menunjukkan sikap tidak menghargai terhadap stakeholder yang ada di kelas (misalkan: sesama mahasiswa/i mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas/kasar, mengerjakan tugas MK lain selama TM berlangsung, melakukan duplikasi terhadap pekerjaan kelompok lain)
- **Ketentuan ini dapat berubah sewaktu-waktu**

# Peraturan di kelas

- Handphone dalam keadaan mati/diam
  - (silent/vibrate) mode
- Kehadiran minimal 75%
- Anda berhak mendapat nilai **E** jika melakukan kecurangan saat ujian.

*Peraturan diatas sewaktu-waktu dapat bertambah*



# Keterangan tambahan

Untuk menghubungi dosen, dapat melalui media berikut ini:

- SMS / WA / Telp: +62 817 009 8826
- Email : [wirani.its@gmail.com](mailto:wirani.its@gmail.com)