



Tujuan, Manfaat dan Ruang Lingkup Penelitian

Matakuliah Proposal Seminar Tugas Akhir (PSTA)
Pertemuan 3

Irawan Afrianto, S.T., M.T.
Kelompok Keilmuan C- Sistem Multimedia – Jaringan Komputer – Keamanan Informasi

Teknik Informatika – Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA (UNIKOM) - BANDUNG

Just To Remember...Semangat MataKuliah PSTA

“Membuat skripsi yang berkualitas memerlukan waktu yang tidak sebentar. Skripsi yang baik tidak selesai dalam semalam, namun tetap harus selesai dan tidak molor sampai kelewatan waktu yang ditentukan”

Pertemuan 1 : Sosialisasi PSTA

Pertemuan 2 : Membuat Skripsi yang baik

Pertemuan 3 : *Identifikasi dan Perumusan Masalah*

Pertemuan 4 : Tujuan, Manfaat dan Ruang Lingkup Penelitian

Pertemuan 5-6 : Kajian Pustaka / Literature Review

Pertemuan 7 : Rancangan Penelitian dan Judul Skripsi

Pertemuan 8 : Pembuatan dan pengumpulan proposal (Minggu Tenang – Minggu ke II UTS)

Pertemuan 9 - 15 : Pembimbingan pengembangan proposal

Pertemuan 16 : Seminar kelayakan proposal Skripsi (Min. Dihadiri 2 Dosen + Nilai dan dapat dihadiri mahasiswa, bersifat terbuka / dapat ditonton)

Tujuan Penelitian

- Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian. Rumusan tujuan mengungkapkan keinginan peniliti untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan. Oleh karena itu, rumusan tujuan harus relevan dengan identitas masalah yang ditemukan, rumusan masalah dan mencerminkan proses penelitian. Dalam beberapa penelitian dimana permasalahannya sangat sederhana terlihat bahwa tujuan sepertinya merupakan pengulangan dari rumusan masalah, hanya saja rumusan masalah dinyatakan dengan pertanyaan, sedangkan tujuan dituangkan dalam bentuk pernyataan yang biasanya diawali dengan kata ingin mengetahui.
- Tujuan dari penelitian ini yaitu/adalah :*dalam bentuk daftar urutan*.....

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses merumuskan masalah harus berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Tujuan Penelitian

- Tetapi bila permasalahannya relatif komplek, permasalahan ini menjadi lebih jelas terjawab bila disusun sebuah tujuan penelitian yang lebih tegas yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian. Misalnya, bila rumusan masalah mempertanyakan bagaimanakah penerapan model pembelajaran kontekstual pada pokok bahasan pecahan, maka jelas akan banyak penafsiran tentang jawaban yang diinginkan dari pertanyaan ini, sehingga perumusan tujuannya harus lebih tegas, misalnya ingin mengetahui langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual pada pokok bahasan pemecahan, atau ingin mengetahui bagaimanakah efek penerapan model pembelajaran kontekstual pada pokok bahasan pemecahan terhadap hasil belajar.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Tujuan Penelitian

- Tujuan penelitian yang menguraikan secara tegas dan jelas tujuan dilaksanakan penelitian di objek penelitian yang dipilih tersebut untuk objek penelitian atau organisasi. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian. Tujuan penelitian dijabarkan, biasanya menggunakan kata-kata kerja pembuka antara lain: menemukan, menjelaskan, menganalisis, menguraikan, menilai, menguji, membandingkan, menemukan hubungan antara, memperoleh data atau pengetahuan atau keterangan tentang peneliti.
- **Beberapa sifat yang harus dipenuhi sehingga tujuan penelitian dikatakan baik yaitu: spesifik, terbatas, dapat diukur, dan dapat diperiksa dengan melihat hasil penelitian.**

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Tujuan Penelitian

Contoh Penulisan Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis jaringan yang sedang berjalan pada Dinas Informasi dan Komunikasi.
2. Merancang topologi jaringan komputer baru yang relevan pada Dinas Informasi dan Komunikasi.
3. Mengurangi *flooding attack* yang terjadi pada jaringan komputer yang ada di Dinas Informasi dan Komunikasi

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Manfaat Penelitian

- Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka apa manfaatnya secara praktis maupun secara teoritis. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti.
- Kegunaan hasil penelitian terhubung dengan saran-saran yang diajukan setelah kesimpulan.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Manfaat Penelitian

- Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, dalam manfaat penelitian ini harus diuraikan secara terperinci manfaat atau apa gunanya hasil penelitian nanti.
- Dengan kata lain, data (informasi) yang akan diperoleh dari penelitian tersebut akan dimanfaatkan untuk apa, dalam rangka pengembangan program/aplikatif. Dari segi ilmu, data atau informasi yang diperoleh dari penelitian tersebut akan mempunyai kontribusi apa bagi pengembangan ilm pengetahuan.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Manfaat Penelitian

Secara spesifik, manfaat penelitian di bidang apapun seyogyanya mencakup dua aspek, yakni:

- Manfaat praktis atau aplikatif : Adalah manfaat penelitian dari aspek praktis atau aplikatif, yakni manfaat penelitian bagi pengguna atau entitas yang memerlukannya .
- Manfaat teoritis atau akademis : Adalah manfaat penelitian dari aspek teoritis yakni manfaat penelitian bagi pengembangan ilmu. Di bidang informatika dengan sendirinya manfaat penelitian tersebut harus dapat menambah khasanah ilmu informatika, khususnya terkait dengan kekhususan bidang informatika yang diteliti. Bagi beberapa penelitian akademis (mahasiswa), kadang-kadang manfaat penelitian ini juga dilihat dari kepentingan pribadi peneliti yakni sebagai pengalaman proses belajar mengajar khususnya dalam bidang metodologi penelitian. Sebenarnya manfaat penelitian seperti ini tidak perlu dicantumkan karena memang penelitian apa saja bagi peneliti otomatis merupakan pengalaman pribadi dalam melakukan penelitian.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Manfaat Penelitian

Secara spesifik, manfaat penelitian di bidang apapun seyogyanya mencakup dua aspek, yakni:

- Manfaat praktis atau aplikatif : Adalah manfaat penelitian dari aspek praktis atau aplikatif, yakni manfaat penelitian bagi pengguna atau entitas yang memerlukannya .
- Manfaat teoritis atau akademis : Adalah manfaat penelitian dari aspek teoritis yakni manfaat penelitian bagi pengembangan ilmu. Di bidang informatika dengan sendirinya manfaat penelitian tersebut harus dapat menambah khasanah ilmu informatika, khususnya terkait dengan kekhususan bidang informatika yang diteliti. Bagi beberapa penelitian akademis (mahasiswa), kadang-kadang manfaat penelitian ini juga dilihat dari kepentingan pribadi peneliti yakni sebagai pengalaman proses belajar mengajar khususnya dalam bidang metodologi penelitian. Sebenarnya manfaat penelitian seperti ini tidak perlu dicantumkan karena memang penelitian apa saja bagi peneliti otomatis merupakan pengalaman pribadi dalam melakukan penelitian.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses mengamati, observasi awal dan identifikasi masalah yang berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Ruang Lingkup Penelitian

Arti Ruang Lingkup Permasalahan :

- Ruang lingkup adalah batasan banyaknya subjek yang tercakup dalam sebuah masalah.
- Secara umum memiliki makna batasan. Dalam arti luas batasan ini bisa dalam bentuk materi, variable yang diteliti, subjek, atau lokasi. Ruang lingkup bisa diartikan secara lebih khusus pada materi atau hal tertentu.
- Dalam sebuah penelitian ruang lingkup bisa berarti pembatasan variable yang digunakan, berapa banyak subjek yang akan diteliti, luas lokasi penelitian, materi yang dikaji, dan sebagainya. adanya pembatasan atau ruang lingkup dalam sebuah penelitian penting adanya karena akan mempengaruhi validitas dari hasil penelitian itu sendiri.
- Sementara secara khusus, ruang lingkup adalah sebuah teknik untuk membatasi materi dari sebuah ilmu. Misalnya saja ilmu psikologi memiliki ruang lingkup psikologi dasar, psikologi kepribadian, psikologi kesehatan, psikologi pendidikan, psikologi anak, psikologi dewasa, dan sebagainya.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses pendefinisian ruang lingkup masalah berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Ruang Lingkup Penelitian

Manfaat Membuat Ruang Lingkup Permasalahan :

Ruang lingkup sering digunakan untuk membahas sesuatu. Jadi dengan adanya ruang lingkup pembahasan akan lebih fokus dan tidak akan melebar kemana-mana. Adapun beberapa manfaat membuat ruang lingkup dalam kajian suatu masalah adalah sebagai berikut :

- Membatasi masalah, sehingga masalah tidak melebar kepada hal yang tidak berkaitan dan tidak perlu.
- Mempermudah pembahasan, dengan membuat ruang lingkup pembahasan akan lebih mudah menemukan teori dan pembahasannya.
- Mempercepat penyelesaian masalah. Dengan adanya ruang lingkup maka masalah yang akan dikaji akan lebih cepat terselesaikan karena sudah terarah bagaimana langkah yang harus dilakukan.
- Ruang lingkup permasalahan sering juga disebut sebagai **Batasan Masalah**.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses pendefinisian ruang lingkup masalah berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Ruang Lingkup Penelitian

Contoh Ruang Lingkup Permasalahan Dalam Suatu Penelitian :

- Melakukan simulasi jaringan komputer yang sedang berjalan dengan menggunakan software network simulator dari informasi yang didapat pada saat penelitian.
- Hasil simulasi digunakan untuk mengetahui permasalahan. Setelah mengetahui permasalahannya akan dilakukan analisis mengenai penyebab dari permasalahan tersebut.
- Hasil analisis akan dijadikan dasar dalam membuat rancangan jaringan komputer yang baru sebagai solusi dari permasalahan.
- Rancangan jaringan komputer yang baru disimulasikan dengan menggunakan software network simulator. Hasil simulasi tersebut dapat dilihat dalam konektivitas dan kecepatan yang dibandingkan dengan hasil simulasi jaringan komputer yang lama untuk diambil kesimpulan.

Khusus di bidang Informatika, tentunya proses pendefinisian ruang lingkup masalah berkolerasi dengan keilmuan informatika dan disesuaikan dengan Kelompok Keilmuan!

Penugasan – Pertemuan 3

- Silahkan Melakukan Latihan Pembuatan Tujuan, Manfaat dan Ruang lingkup Permasalahan Penelitian anda Secara lengkap dan Jelas
 - Tugas berlaku 1 Minggu
 - Buat dalam bentuk makalah, dan kumpulkan pada kelas online anda dalam bentuk .pdf.
 - Cover Mencakup Judul Tema, Tugas PSTA Ke-...., NIM, Nama, logo Unikom, Prodi, Fakultas, dan tahun.

Terima Kasih