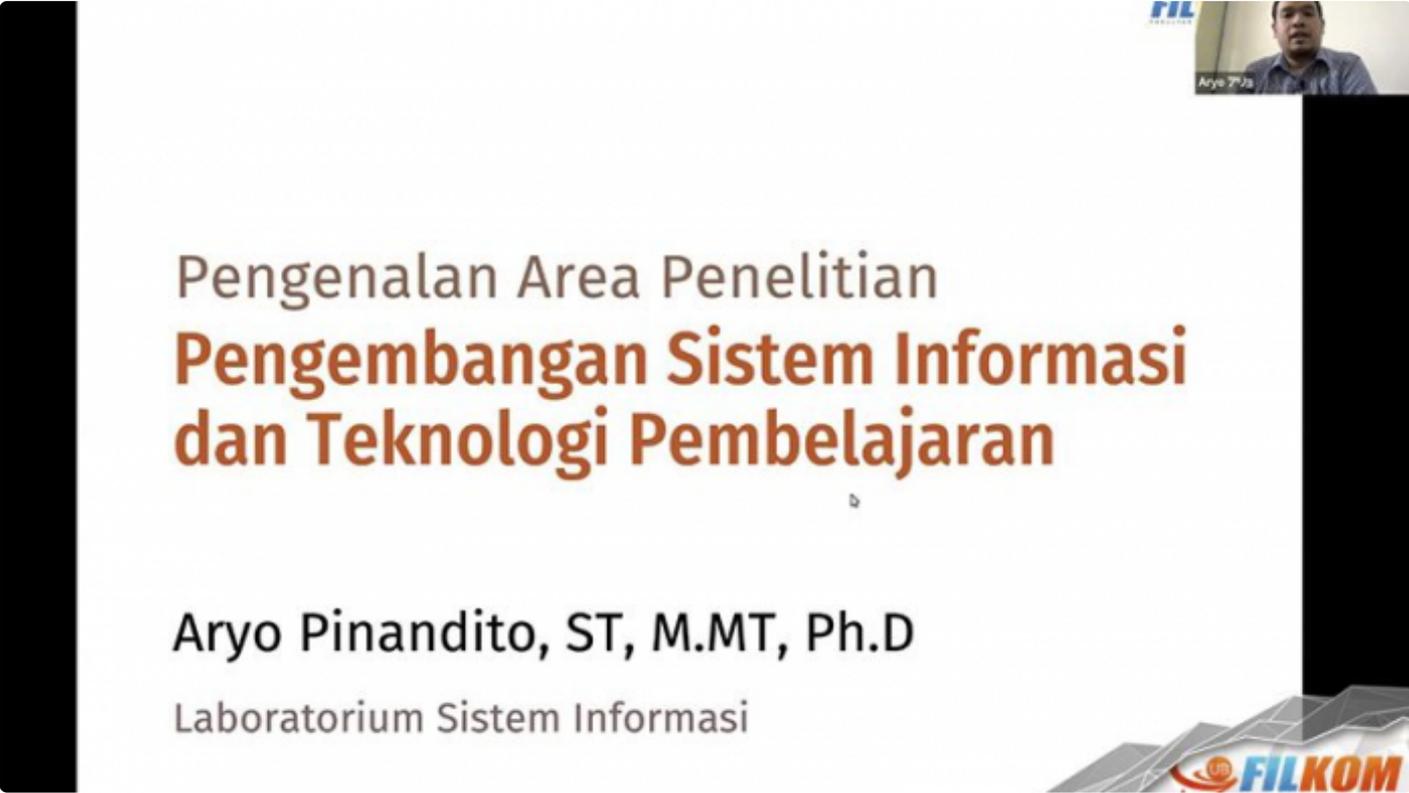


Pengenalan Area Penelitian Lab Sistem Informasi FILKOM UB

Achmad Sarjono - JATIM.JURNALIS.ID

Jul 9, 2022 - 17:57



Pengenalan Area Penelitian **Pengembangan Sistem Informasi dan Teknologi Pembelajaran**

Aryo Pinandito, ST, M.MT, Ph.D

Laboratorium Sistem Informasi

KOTA MALANG - Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya (FILKOM UB) melalui Laboratorium Sistem Informasi (Lab SI) menyelenggarakan kegiatan pengenalan area penelitian Lab Sistem Informasi bagi mahasiswa sebagai persiapan menghadapi skripsi (4/7-7/7/2022) secara berani. Ketua panitia Diah Priharsari, ST.,MT., Ph.D. mengatakan kegiatan tersebut diadakan dalam rangka membantu mahasiswa-mahasiswa untuk mendapatkan topik skripsi lebih cepat sehingga dapat mempercepat kelulusannya. Kegiatan tersebut sekaligus memperkenalkan berbagai penelitian di laboratorium Sistem Informasi.

Melalui acara tersebut, mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan langsung dengan dosen-dosen Laboratorium Sistem Informasi dan akan mendapatkan banyak penjelasan mengenai berbagai topik penelitian, antarlain mengenai tranformasi digital, perkembangan media sosial, pemanfaatan AI, Big Data/Data Mining dan IT Governance .

Selain untuk keperluan skripsi, mahasiswa juga memanfaatkan kesempatan ini untuk mendapatkan ide-ide yang akan digunakan dalam kompetisi atau perlombaan serta menambah wawasan mengenai perkembangan IT di era modern saat ini.

Pada hari pertama pemaparan Diah Priharsari menjelaskan mengenai topik-topik terkait transformasi digital. Dilanjutkan dengan Intan Sartika Eris Maghfiroh, SE, MBA yang menyampaikan topik-topik terkait Technology for sustainability dan business process analysis and close dengan penjelasan dari Andi Reza Perdanakusuma, S.Kom., M.MT mengenai topik-topik terkait IT Governance , business process analisis , mata uang kripto .

Definisi Mental Model

Model mental dalam bidang UI/UX (User Interface/User Experience) didefinisikan sebagai sebuah model untuk merepresentasikan sudut pandang pengguna terkait sistem yang digunakan.

DESIGN principle Goal-directed interactions reflect user mental models.

About Face
The Essentials of Interaction Design 3

An international bestseller, now completely revised and updated

Alan Cooper
Robert Reimann, and Dan Sellen

UB **FILKOM**

Retno Indah Rokhma

Pada hari kedua materi pertama disampaikan Ir. Admaja Dwi Herlambang, S.Pd., M.Pd. mengenai topik-topik berpikir komputasi; pengembangan sistem instruksional jarak jauh dilanjut pemaparan Buce Trias Hanggara, S.Kom., M.Kom. mengenai UI/UX; Teknologi integrasi; Aplikasi seluler dan ditutup oleh Retno Indah Rokhmawati, S.Pd., M.Pd. yang menjelaskan topik-topik UI/UX dan desain pengalaman belajar .

Di hari ketiga materi pertama disampaikan Aryo Pinandito, ST, M.MT., Ph.D. yang menjelaskan topik-topik teknologi di bidang pendidikan dilanjut Satrio Hadi Wijoyo , S.Si., S.Pd., M.Kom. yang menyampaikan topik-topik data mining (EMIS) dan ditutup Welly Purnomo, ST., M.Kom yang menyampaikan topik-topik data management , data analytics , business intelligent .

TOPIC 04: SEMANTIC WEB FOR PERSONALIZED INSTRUCTIONAL SYSTEM

Web Semantik untuk Personalisasi Sistem Instruksional



Semantic web (SW) menjadi salah satu topik terhangat pada beberapa bidang penelitian dalam dekade terakhir ini, salah satunya di bidang pendidikan (Bashir & Warraich, 2020). Tujuan dari penerapan SW di dalam sistem instruksional adalah agar terwujud *personalized knowledge retrieving* dan *collaborative knowledge construction* berdasarkan keunikan preferensi/karakteristik setiap individu/siswa (Ouf, et al., 2016). Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan sistem pembelajaran daring dengan mengimplementasikan teknologi SW sehingga bisa mendukung *personalized learning* (atau mengembangkan ODICIS agar lebih terpersonalisasi); mengetahui efektifitas sistem pembelajaran daring yang menggunakan teknologi SW dalam meningkatkan transfer belajar di bidang studi teknologi informasi.



Sebagai penutup hari materi terakhir yang disampaikan oleh Ismiarta Aknurada, ST, M.Sc., Ph.D. yang menjelaskan topik-topik terkait dengan desain yang berorientasi pada manusia dan tata kelola sistem informasi. Harapannya dengan penyelenggaraan kegiatan ini, selain mendapatkan banyak wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa demi kebutuhan skripsi yaitu wadah silaturahmi antara dosen dan mahasiswa FILKOM untuk lebih mengenal satu sama lain situasi pembelajaran mata kuliah dalam kelas. (drn/Humas UB)