

## Summary

---

Judul artikel: The Identity Crisis Within the IS Discipline: Defining and Communicating The Discipline's Core Properties

Sumber: MIS Quarterly, Vol.27 No.2, pp. 183-194/June 2003

Penulis: Izak Benbasat dan Robert W. Zmud

Perangkum: Agvitarina Lubis [1202000052]

Sylvia Susanto [1202001016]

Vita Amanda [1202001067]

### Abstraksi dan Pendahuluan

Penulis mengawali artikel ini dengan sebuah pendapat bahwa komunitas riset di bidang IS telah menciptakan suatu identitas utama disiplin ilmu yang ambigu. Keambiguan ini dikarenakan karena fenomena investigasi yang kurang secara rinci mengenai sistem berbasis IT dan fenomena investigasi yang berlebihan secara jarak jauh mengenai sistem berbasis IT yang sudah terlalu sering terjadi. Keambiguan dan penyebabnya inilah yang menjadi perhatian utama penulis dalam menyusun artikel ini.

Penulis juga menggambarkan struktur artikel secara garis besar, yaitu dimulai dengan diskusi tentang pentingnya suatu identitas di dalam bidang ilmu IS, kemudian dilanjutkan dengan gambaran identitas seperti apa yang diperlukan dengan menyarankan suatu set properti dasar seperti konsep dan fenomena yang mendefinisikan bidang IS, lalu diskusi tentang riset atau penelitian oleh spesialis IS yang gagal mengalamatkan set properti dasar tadi (disebut *error of exclusion*) ataupun yang berhasil mengalamatkan konsep atau fenomena yang berada di luar set properti tersebut (disebut *error of inclusion*), dan terakhir ditutup dengan kesimpulan yang menyarankan untuk mengarahkan kembali studi akademis di bidang IS ke arah konsep dan fenomena yang dapat mendefinisikan inti dasar dari disiplin ilmu IS yang diargumentasikan oleh penulis.

### Pentingnya identitas organisasi untuk IS

Menurut Albert dan Whetten (1985), identitas suatu organisasi harus memenuhi tiga kriteria yaitu dituntut memiliki karakter utama, dituntut memiliki perbedaan dan dituntut untuk memiliki hubungan sementara. Kriteria inilah yang menjadi karakteristik yang membedakan suatu organisasi dengan organisasi yang lain dalam suatu lingkungan.

Dua masalah yang dihadapi para anggota populasi baru ketika mereka berjuang untuk mencapai sukses di lingkungannya yaitu mereka harus menemukan aktivitas efektif dan bersaing dalam

lingkungannya dan mereka juga harus menjalin hubungan dengan elemen lingkungannya yang mungkin tidak mengerti dan mengakui keberadaan mereka. Aldrich mengategorikan masalah pertama sebagai pembelajaran dan yang kedua sebagai legitimasi. Legitimasi ini dikategorikan menjadi dua tipe yaitu *Cognitive legitimacy* (Penerimaan terhadap jenis pekerjaan baru sehingga diizinkan oleh lingkungan) dan *Sociopolitical legitimacy* (Penerimaan oleh *key stakeholders*, masyarakat umum, pemimpin dan para pejabat pemerintah terhadap jenis pekerjaan baru). *Sociopolitical legitimacy* ini memiliki dua komponen yaitu penerimaan secara moral (Penyesuaian dengan norma budaya dan nilai) dan penerimaan peraturan (Penyesuaian dengan peraturan pemerintah dan peraturan lainnya).

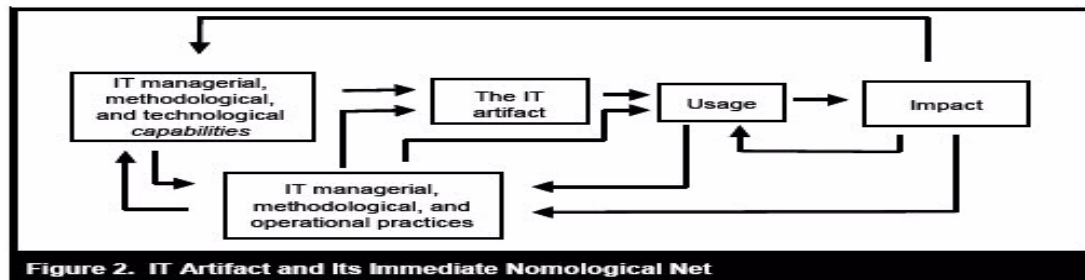
Seperti yang kita lihat ilmu disiplin IS telah membuat perkembangan yang cukup pesat dalam hal pembelajaran yang dicerminkan dari metode dan teori yang meluas dan telah menghasilkan jurnal. Selain itu juga dalam hal legitimasi di bidang sosial politik yang terlihat dari banyaknya lembaga IT sebagai bagian utama dari kesatuan organisasi saat ini.

Karena banyaknya ilmu disiplin IS yang muncul dengan latar belakang ilmu-ilmu yang lain, hal ini mengakibatkan teori yang dipegang, metode yang diterapkan dan topik yang diberikan untuk pendidikan IS bervariasi dan menyebar. Sifat yang menyebar ini menjadi masalah karakteristik identitas organisasi diantaranya yaitu memiliki karakter utama dan perbedaan. Jika *stakeholders* tidak dapat menyadari pentingnya akan perbedaan peranan yang diberikan ilmu disiplin IS, *stakeholders* tidak mengakui legitimasinya dalam organisasi.

### **Identitas untuk ilmu disiplin IS**

Kumpulan proses dan struktur mengikat subdisiplin ilmu IS bersama-sama seperti IT *artifact* dan *immediate nomological net*. IT *artifact* merupakan aplikasi yang mendukung tugas yang terkandung dalam struktur dan struktur itu sendiri terkandung dalam konteks. Pada desain *hardware* atau *software*, IT *artifact* membungkus struktur, peraturan, norma dan nilai implisit dalam konteks *artifact*.

Ilmu disiplin IS memiliki jangkauan yang lebih luas dibanding IT *artifact*. Contohnya spesialis IS dan praktisi IS berusaha meningkatkan pengetahuan dalam bidangnya masing-masing dengan memahami bagaimana IT *artifact* digambarkan, dibangun dan diimplementasikan, bagaimana IT *artifact* digunakan, didukung dan berkembang, serta bagaimana IT *artifact* mempengaruhi konteks yang terdapat didalamnya.



Gejala yang dipelajari oleh spesialis IS (Figure 2) sehingga menghasilkan kumpulan elemen utama pada ilmu disiplin IS, diantaranya yaitu kemampuan manajerial, metodologi dan teknologi seperti praktek manajerial, metodologi dan operasional termasuk (1) perencanaan, desain, konstruksi dan implementasi *IT artifact*, tingkah laku manusia yang merefleksikan dan dipengaruhi oleh perencanaan, desain, konstruksi dan implementasi (2) penggunaan langsung dan tidak langsung *IT artifact*, praktek manajerial, metodologi dan operasional mengarahkan dan memfasilitasi penggunaan *IT artifact* dan perubahannya, konsekuensi penggunaan berdampak pada manusia, struktur dan konteks organisasi.

Dua aspek dari *nomological net* berdasarkan Figure 2 yaitu pembangunan yang terkait dengan *IT artifact* dan *nomological net* memperhitungkan sebab dan akibat yang mungkin terjadi.

Dua masalah mengenai arah penelitian IS sekarang ini, yaitu (1) *errors of exclusion* dalam mengkonstruksikan cerminan properti inti dari ilmu disiplin IS, contohnya *IT artifact* dan *nomological net* dan (2) *errors of inclusion* mengkonstruksikan yang terdapat diluar *scope*.

**Error of Exclusion**

*Error of exclusion* pada disiplin ilmu sistem informasi dapat dilihat dari artikel-artikel yang diterbitkan pada tahun 2001 dan 2002, bahwa sekitar sepertiga dari artikel tersebut tidak membahas topik yang tidak berhubungan dengan *IT artifact* dan *nomological net*. Secara umum, yang dimaksud dengan *error of Exclusion* adalah kesalahan pada suatu penelitian sistem informasi yang tidak memasukkan beberapa elemen dari properti dasar sistem informasi yang seharusnya ada.

Sebagai contoh *error of exclusion* dicontohkan dalam penelitian tentang pengembangan perangkat lunak dimana hasilnya dicerminkan dalam kepuasan klien dan dipengaruhi juga oleh saling pengertian antar anggota proyek, ketergantungan antar *task*, ketergantungan antar *task* di dalam target yang rendah. Hal ini merupakan sebuah penyimpangan dari penelitian IS karena

teori-teori dasar yang digunakan adalah bidang ilmu perilaku dalam organisasi dan kelompok. Penelitian ini tidak menyinggung IS sama sekali.

### ***Error of Inclusion***

*Error of inclusion* terjadi jika sebuah penelitian memasukkan terlalu banyak hal-hal yang tidak termasuk di dalam properti dasar dari IS. Sebagai contoh seorang peneliti *e-commerce* terlalu membahas dalam tentang *e-commerce* sehingga penelitian lebih fokus kepada ilmu *marketing* daripada IS itu sendiri sehingga penelitian melebar dari ruang lingkup IS.

### **Kesimpulan**

Problem berupa *error of exclusion* dan *error of inclusion* dapat menghambat usaha-usaha pengembangan dan penekanan mengenai identitas disiplin ilmu IS. Hal ini akibat konsekuensi yang harus ditanggung karena pengadopsian yang berlebihan dari berbagai disiplin ilmu lain yang tidak memiliki basis yang berhubungan dengan IT. Fenomena ini justru akan mengalihkan perhatian utama dari studi akademis IS. Penulis berpendapat sah-sah saja mengadopsi teori-teori dari disiplin ilmu lain sebagai referensi selama mengaplikasikannya dalam investigasi fenomena yang meliputi gambaran atau potret dari disiplin ilmu IS yang sudah diberikan (sesuai dengan gambar 2) atau mengadaptasikan teori-teori lain tersebut untuk merefleksikan komponen unik IT tau IS.

Lebih jauh, peneliti IS tidak boleh memperlakukan IT *artifact* atau sistem IS sebagai *black box* maupun menyamakannya dengan entitas yang lebih umum, sebaliknya aspek IS dari fenomena yang diteliti harusnya dapat dibawa ke permukaan untuk memperjelas keunikannya, yaitu kontribusi husus dari studi akademis IS. Kemudian dianjurkan juga untuk tetap fokus dalam menggambarkan kontribusi yang tercipta dan akan tercipta dalam meningkatkan pemahaman mengenai fenomena IS. Penelitian tidak dianjurkan terfokus pada variabel di luar *nomological net* maupun secara khusus pada variabel level menengah seperti kemudahan penggunaan, manfaat, atau tujuan-tujuan secara perilaku tanpa mengklarifikasi nuansa IS yang terlibat. Sebaliknya identifikasi terhadap kontribusi yang tercipta pada level global (seperti pada GSS atau tim pengembangan virtual) sangat dianjurkan atau lebih baik lagi pada level analisis (seperti mekanisme untuk penempatan ulang tenaga kerja, untuk peningkatan kognitif, untuk peningkatan hubungan, dan untuk kemudahan pencarian). Penulis menyatakan kepercayaannya bahwa dengan anjuran-anjuran tersebut dapat memungkinkan terciptanya perkembangan secara substansial dalam mengklarifikasi dasar studi akademis IS sehingga akhirnya akan diperoleh identitas disiplin ilmu IS itu sendiri.