

Diringkas oleh	: Kelompok 255
Anggota Kelompok	: Ikhsan Putra Kurniawan - 1204000432
Mata Kuliah	: Kelas Seminar (IKI140991)
Semester	: Genap 2007/2008
Ringkasan Jurnal	: Kekuasaan dan otoritas berlebih terhadap professional oleh klien
Judul Asli	: <i>“POWER AND AUTHORITY OVER SYSTEMS PROFESSIONALS BY THE BUSINESS CLIENT”</i>
Penulis	: Bruce H. Rowlands School of ICT Griffith University Brisbane, AUSTRALIA b.rowlands@griffith.edu.au
Publikasi	: International Conference on Information Systems, Montreal 2007

Kekuasaan dan Otoritas berlebih terhadap Professional oleh Klien

I. Kata Kunci

Kekuasaan, *IT practice*, model aktor sosial, informatika sosial, metodologi pengembangan SI, *agency*.

II. Tujuan

Paper ini menjelaskan bagaimana para pengembang suatu sistem membuat metodologi pengembangan sistem dengan fokus pada seberapa kuat pengaruh pembuatannya terhadap kehidupan sosial dan struktur organisasi. Objek yang digunakan adalah sebuah departemen IT pada institusi finansial, penelitiannya menelusuri pengaruh dari struktur kekuasaan dan otoritas yang dibuat pada pengembangan *information systems development methodology* (ISDM). Studi kasus memberikan argumen bahwa struktur otoritas seperti peraturan dan pelatihan kerja yang ada pada ISDM aktif mendorong proses pengembangan sistem. Penemuannya menggambarkan pelatihan bisnis hampir mengatur secara sempurna proses pengembangan dan para pengembang yang enggan berperan akan tetapi terpaksa tunduk pada aturan. Penelitian ini juga menunjukkan kesatuan analisis yang baik terhadap relasi diantara para pengembang sistem, klien, dan ISDM, serta lingkungan pengembangannya.

III. Pendahuluan

Hubungan kekuasaan antara pengembang dan klien menjadi topik penting untuk penelitian di bidang SI (Markus and Bjorn-Andersen, 1987). Di paper tersebut dikatakan klien menginginkan kekuasaan lebih para pengembang sistem. Hal ini ditunjukkan dengan pembuatan struktur organisasi dan *routine operating procedures* yang terdapat juga pada ISDM yang memberikan kekuasaan lebih pada klien atas pengembang. Pertanyaan-pertanyaan seputar pembagian kekuasaan pada pengembangan SI semakin diabaikan pada literatur. Paper ini sendiri tidak setuju dengan pernyataan

Markus dan Bjorn-Andersen yang menyatakan kekuasaan pengembang lebih dari developer. Tren pada pengembangan SI menunjukkan bahwa klien semakin tidak tergantung terhadap pengembang. Pada paper ini dijelaskan bahwa kekuasaan didefinisikan lebih pada hasil dari kebiasaan ketimbang keinginan atau kecenderungan dari penggunaan kekuasaan. Studi kasus pada paper ini menunjukkan bahwa ISDM secara signifikan menginformasikan dan membentuk pengertian dan tindakan terhadap anggota organisasi yang ada pada pengembangan SI. ISDM juga dilaporkan memerankan peran penting dalam memandu pengembangan dan pemeliharaan software. Tiga alasan penelitian ini menjadi penting: (1) ISDM diakui berguna menurut Avison dan Fitzgerald(2006), (2) Penelitian sebelumnya mengenai ISDM jarang yang meneliti dari konteks peran, struktur organisasi sosial yang ada pada metodologi pengembangan. (3) Literatur SI secara keseluruhan lebih banyak didominasi pada kebiasaan manusia.

IV. **Review of Literature**

Methodology Enactment

Sudah banyak penelitian yang dilakukan mengenai pembuatan metodologi. Penelitian-penelitian ini dibatasi oleh kemampuan untuk mempertimbangkan kompleksnya konteks sosial dan organisasi dalam pengembangan metodologi. Fitzgerald *et al*(2002:12) mengajukan sebuah *framework* untuk memahami kompleksitas alami dari pengembangan sistem dan bagaimana metode dibuat biasanya. Dalam penelitian mengenai seberapa luas *object-oriented* ISDM diadaptasi dan diperkenalkan di organisasi, Backlund(2004) mengidentifikasi interaksi diantara relasi dari kebiasaan kerja dan proyek nyatanya sebagai kombinasi antara pengetahuan eksplisit dan implisit.

Power

Jasperson *et al*(2002) memiliki definisi mengenai basis kekuasaan dari kerja oleh Hall(1999). Secara umum kekuasaan harus berhubungan dengan relasi diantara dua atau lebih aktor dimana kebiasaan dari salah satunya dipengaruhi oleh kebiasaan yang lainnya. Memahami bahwa kekuasaan memiliki banyak makna Jasperson *et al* (2002) mendefinisikan kekuasaan dengan memasukkan otoritas, hak memutuskan, dan pengaruh. Pada paper ini, penulis menganggap ada dua tipe aktor: (1) pengembang dan (2) klien. Dimana motivasi kedua aktor ini bervariasi bergantung individu dan situasi, penulis paper berpendapat bahwa pengembang dan klien memiliki ketertarikan yang sama atau identik. Sedikit sekali penelitian yang memfokuskan pada hubungan kekuasaan antara klien dan pengembang pada konteks kehidupan sosial dan organisasi, tetapi Robey dan Markus(1984) dan Bjorn-Andersen(1987) memiliki referensi yang sama terhadap keberadaannya.

V. **Theoretical Framework**

Social Informatics

Usaha penulis paper untuk memahami pembuatan dari metodologi pada organisasi berskala besar menjadikan penulis paper lebih perhatian kepada kebutuhan terhadap teori dan analisis *framework* yang berkaitan dengan isu-

isu *artefact* teknologi, peran dari aktor-aktor yang membangun teknologi, dan level-level berbeda dari analisis. Penelitian terhadap informatika sosial telah mencurahkan perhatian terhadap bagaimana teknologi informasi memasuki sebuah aksi. Penelitian Scott(1995) dan Lamb(2006) menjelaskan bagaimana konsep aktor sosial secara teori didukung oleh pendekatan para ahli institusi, lainnya institusi-institusi menyediakan konteks dimana aktor sosial membuat pilihan tentang penggunaan ICT, terutama ketika mereka disituasikan dalam organisasi.

Two Key Assumptions of Social Informatics

Perspektif asumsi fundamental dari informatika sosial menyokong paper ini bahwa ISDM lebih dari sekedar *artefacts* akan tetapi juga institusi sosial yang menekankan tipe dari *agency*, dan ISDM juga berinteraksi dengan *agency* manusia pada proses pengembangan sistem. Teori Pickering(1995) pada ilmu pengetahuan(dikutip dari Chae dan Poole, 2005) menyediakan kunci pengetahuan dari analisa mengenai *agency* pengembangan sistem. Pikering berargumentasi bahwa *agency* mengacu pada sesuatu atau orang yang beraksi untuk menghasilkan hasil tertentu. Bidang *agency* didefinisikan sebagai bentuk dan saluran dari aksi manusia terhadap sistem konseptual dan kultural. Asumsi fundamental kedua dari perspektif informatika sosial yang menyokong paper ini bahwa ISDM dan masyarakat hanya dapat diuji secara menyeluruh secara sosio-teknik dan perspektif institusional, dan komponen teknis dari metodologi tidak dapat dipahami secara terpisah dari konteks sosial dan organisasi dimana mereka berada.

Social Actor Model

Aktor sosial adalah individu yang profesional yang memiliki peran, grup dari perusahaan, atau organisasi yang berinteraksi dengan pengatur industri atau standard industri(Basel dan Sarbannes-Oxley). Model aktor sosial menggambarkan empat dimensi yang menghubungkan para aktor dengan jaringan-jaringan dan lingkungan dan posisi pembangunannya terhadap ICT sebagai satu keutuhan terhadap interaksi organisasinya. Empat dimensi dari karakteristik spesifik tersebut adalah:

Afiliasi	Merepresentasikan relasi internal dan intra-organisasi yang dibuat dan didukung oleh para anggota organisasi sebagai hasil dari aktivitas mereka sehari-hari sebagai bagian dari organisasi. Pengembang sistem bekerja sama dengan metodologi sebagai bagian dari jaringan sosial. Jaringan ini ada diantara Bank tetapi juga mengaplikasikan IT dan industri finansial, dan untuk konteks yang lebih luas atau internasional.
Lingkungan	Lingkungan dan organisasi beroperasi dibentuk oleh beberapa afiliasi yang dibentuk oleh industri, institusi finansial dan kliennya. Pembentukan metodologi dibutuhkan untuk mengenali kebiasaan dari Bank, dan asosiasi lainnya yang membatasi aksi organisasi.
Interaksi	Pengembang sistem melihat dirinya sebagai anggota organisasi yang bekerja dengan pihak lain membentuk

	metodologi untuk mendukung interaksinya.
Identitas	Pengembang sistem secara rutin membentuk ISDM untuk mempresentasikan informasi ke afiliasi lain.

Tiap-tiap dari empat dimensi tersebut dari model aktor sosial terdiri dari empat kebiasaan. Enam belas kebiasaan tersebut digunakan untuk mengembangkan skema awal untuk analisa kualitas data. Aktor model sosial membantu memahami apa yang terjadi di lapangan, dengan menyediakan set bangunan untuk diinvestigasi.

Research Approach

Pendekatan riset yang diadopsi pada penelitian ini adalah bahwa interpretasi studi kasus (Walsham, 1995). Seperti yang disampaikan oleh Kling *et al*(2005), interpretasi masyarakat terhadap ICT didasari oleh keyakinan peluang-peluang baru dan tawaran-tawaran baru yang dibuat.

VI. Case Analysis and Findings

Institutional Context. Bank dikatakan besar dalam konteks korporasi Australia dan tua, serta stabil dan birokratis. Divisi IT terdiri dari kurang lebih 700 orang yang separuhnya bekerja pada *application support*.

The ISDM. Didasarkan pada tradisional *lifecycle phases* yaitu “waterfall”.

The Case. Model aktor sosial yang terlibat empat dimensi – interaksi, identitas, afiliasi, dan lingkungan dalam konteks ICT.

Interaction. Didasarkan pada model aktor sosial yang terlibat di dalam jaringan yang membentuk organisasi.

Affiliations. Menggambarkan perhatian terhadap interaksi diantara Bank dan organisasi-organisasi lainnya.

Environment. Fokus terhadap organisasi-organisasi di luar organisasi, lingkungan menggambarkan perhatian untuk menstabilkan dan menginstitutionalkan kegiatan-kegiatan di dalam Bank.

Identities. Menjelaskan identitas dari individu suatu pengembang sistem sebagai anggota organisasi.

VII. Discussion of Findings, and Conclusion

Penulis paper yakin bahwa memahami konteks dan peran terhadap metodologi pada pengembangan sistem membuat kita mudah memahami klien atau pengembang dengan lebih baik pada pengembangan sistem. Ketimbang mempertanyakan struktur distribusi kekuasaan, otoritas dan kontrol, dan *resources* yang terdapat pada konteks institusi pada pengembangan sistem.