

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manajemen proyek adalah aplikasi pengetahuan (knowledges), keterampilan (*skills*), alat (*tools*) dan teknik (*techniques*) dalam aktivitas-aktivitas proyek untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhan proyek [1]. Setiap perusahaan pasti membutuhkan adanya manajemen proyek yang optimal dalam merencanakan, mengalokasikan, dan mengerjakan sebuah proyek. Untuk menjalankan proses manajemen proyek terdapat beberapa metode yang dapat diimplementasikan, antara lain metode *Waterfall*, *Iterative*, *Spiral*, *V- Method*, *Big Bang*, *RAD* (*Rapid Application Development*), *Agile*.

Metode tersebut dapat dipilih untuk menjadi landasan dalam manajemen proyek. Untuk menentukan metode yang dapat digunakan, terlebih dahulu dianalisa tentang kebutuhan – kebutuhan proyek yang akan dikerjakan, waktu pengerjaan proyek yang diberikan, serta sumber daya manusia yang tersedia. Penentuan metode ini nanti akan berakibat pada hasil sebuah proyek tersebut. Pemilihan metode yang tepat, akan menghasilkan produk / hasil proyek yang sesuai keinginan klien.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, pemilihan metode ini kurang diperhatikan. Proses manajemen proyek cenderung akan memilih metode yang bersifat tradisional. Hal ini terjadi karena *stakeholder* yang memiliki kendali dalam pengerjaan proyek kurang memperhatikan kebutuhan proyek dan keadaan yang kemungkinan akan terjadi. Metode yang bersifat tradisional, seperti metode *waterfall*, memiliki kecenderungan untuk memberikan kebutuhan proyek yang jelas pada saat proyek diberikan. Padahal, ada kemungkinan untuk terjadi perubahan pada saat proses pengerjaan proyek [2]. Perubahan yang dimaksud merupakan perubahan yang bersifat teknis, sehingga akan membuat produk / hasil dari sebuah proyek berubah. Banyak penelitian yang sudah dilakukan yang membuktikan bahwa metodologi tradisional seperti *waterfall* dianggap sebagai salah satu sebab kegagalan pada proyek *system informasi* [2]. Hal ini disebabkan karena alur pada *waterfall* yang sangat ketat dan mengharuskan untuk menyelesaikan alur sesuai dengan aturan [2].

Oleh karena itu, diperlukan adanya metode yang mampu menanggulangi perubahan yang terjadi. Metode yang paling cocok untuk



kasus tersebut adalah metode *Agile*. Metode ini memfokuskan pada proses pengerjaan yang bersifat iterasi dan berkelanjutan. Iterasi atau perulangan yang dimaksud adalah perulangan pada modul – modul proyek yang telah dibagi untuk dikerjakan. Sebuah proyek akan dibagi pekerjaan berdasarkan modul – modul yang dibutuhkan. Pada saat proses pengerjaan, modul tersebut akan dikerjakan satu persatu, secara bertahap. Setiap mengerjakan sebuah modul, diberikan waktu yang relatif pendek, umumnya dua sampai empat minggu [2]. Iterasi ini biasanya memiliki durasi yang konsisten sepanjang proses pengembangan produk. Setelah satu modul selesai dikerjakan, iterasi selanjutnya akan dilakukan untuk mengerjakan modul berikutnya. Jika terdapat perubahan yang terjadi, perubahan tersebut akan dianalisa dan dimasukkan pada proses iterasi berikutnya. Dengan demikian, perubahan yang terjadi tidak akan mengganggu proses pengerjaan proyek selanjutnya. Selain itu, setelah proses iterasi tersebut selesai, modul dapat dipresentasikan pada klien untuk menunjukkan perkembangan pengerjaan proyek juga untuk menanyakan kepada klien apakah modul sesuai keinginan atau perlu dilakukan perubahan.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah dari penyusunan Skripsi adalah bagaimana membuat aplikasi manajemen proyek yang efisien dengan menggunakan metode *Agile* dengan *Scrum Framework*?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang dapat diambil dari permasalahan diatas antara lain :

1.3.1. Tujuan

- a. Membuat aplikasi manajemen proyek yang efisien dengan metode *Agile* menggunakan *Scrum Framework*.

1.3.2. Manfaat

Bagi *project manager* dan *project team*, mampu mempermudah dalam membagi pekerjaan menjadi lebih terstruktur, serta mampu menanggulangi dan mengimplementasi perubahan bersifat teknis yang sewaktu – waktu dapat terjadi.



1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam pengerjaan penelitian ini adalah :

1. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel dan database MySQL.
2. Studi kasus yang digunakan pada CV. Dokternet Indonesia.
3. Pengambilan data dilakukan pada bulan Januari 2019.

1.5. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan berguna untuk memberikan Gambaran umum dari keseluruhan isi laporan. Penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab.

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang dari Skripsi ini sehingga dapat menjelaskan secara rinci permasalahan yang sedang dihadapi ketika melakukan manajemen proyek. Selain itu, bab ini juga berisi rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan metodologi.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi uraian tentang ladsan teori yang mendukung pengerjaan sistem dan penulisan Skripsi. Teori – teori ini juga akan menjadi acuan dalam implementasi sistem.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang materi untuk kebutuhan sistem berdasarkan fungsionalitas maupun non-fungsionalitas, alur kerja sistem dan desain dari sistem yang dimiliki user dan admin yang akan digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab ini menjelaskan tentang implementasi aplikasi manajemen proyek dengan menggunakan metode *agile* dengan *framework scrum*. Meliputi penjelasan tentang arsitektur sistem, desain sistem, dan analisa kinerja.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran terhadap penerapan sistem yang baru.

