

## ABSTRAK

Telah teridentifikasi beberapa masalah pada manajemen proyek PT. Agate International, sebuah perusahaan pengembang *Video Game*. Kendala pada perusahaan yang berhubungan dengan manajemen proyek meliputi optimalisasi kerja tim, belum terdefinisinya metrik standar, dan manajemen perubahan, dimana perusahaan dan klien sering kesulitan untuk mengkomunikasikan kebutuhan mereka untuk mendefinisikan tujuan sebuah proyek. Oleh karena itu penelitian bertujuan untuk melakukan analisis kesenjangan antara praktik perusahaan dengan *best practice* CMMI agar evaluasi dan saran untuk perbaikan dapat dibentuk. Model CMMI digunakan karena dapat mendukung praktik perusahaan yang bersifat Agile.

Jenis penelitian adalah kualitatif deskriptif. Informan dari perusahaan adalah kepala HR sekaligus Co-founder perusahaan, produser senior, dan produser perusahaan. Analisis kesenjangan disajikan lewat narasi yang menjelaskan perbandingan antara praktik area proses perusahaan dengan CMMI. Bukti pendukung dokumentasi artifak juga dikumpulkan dan disajikan untuk mendukung keabsahan data.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa perusahaan telah mencapai kapabilitas tingkat satu untuk area proses *Requirement Management*, *Project Planning*, dan *Project Monitoring & Control*. Saran yang dapat diberikan adalah pendefinisian beberapa praktik perusahaan yang sifatnya masih *ad-hoc* agar sebuah proses dapat lebih mudah dikomunikasikan, dimengerti, dan dijadikan panduan untuk melakukan estimasi proyek kerja yang lebih akurat. Pendefinisian proses yang lebih mendetail juga diperlukan agar tingkat kapabilitas area proses perusahaan dapat ditingkatkan.

**Kata kunci:** CMMI, Analisis Kesenjangan, Manajemen Proyek.