

## FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGIMPLEMENTASIAN SCRUM PADA SOFTWARE ENGINEER YANG BARU PERTAMA KALI MENERAPKAN SCRUM

Alif Farhan Widyanto<sup>1</sup>, Dana Sulistiyono Kusumo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

[aliffhrn@students.telkomuniversity.ac.id](mailto:aliffhrn@students.telkomuniversity.ac.id), [danakusumo@telkomuniversity.ac.id](mailto:danakusumo@telkomuniversity.ac.id)

### Abstrak

Penerapan *agile* dengan metodologi *scrum* telah banyak diterapkan oleh perusahaan untuk memperoleh cara yang lebih efektif dan untuk mendapatkan hasil yang terbaik pada manajemen proyek. Dalam penerapan *scrum* terdapat tantangan seperti pekerjaan yang harus spesifik, kultur organisasi, perubahan yang sering terjadi, serta komunikasi yang minim. Tantangan terbesar dalam penerapan *scrum* adalah minimnya pengetahuan atau kemampuan sumber daya pada *scrum* itu sendiri. Dengan permasalahan tersebut, perlu diketahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi *software engineers*, khususnya yang baru pertama kali menjalankan *scrum*. Dalam penelitian ini, digunakan data *sprint* dari suatu perusahaan teknologi, lalu dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Dengan mempertimbangkan waktu yang akan dihabiskan, data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa jumlah *planned velocity* dan *actual velocity* untuk menghitung *plan fulfillment*. Untuk mendapatkan hasil yang mempengaruhi penerapan *scrum* dilakukan survei menggunakan skala *likert* kepada *software engineers* dengan melihat kontribusi faktor yang terbesar pada penerapan *scrum*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap tim *software engineer* yang baru menerapkan *scrum* pertama kali, akan mengalami peningkatan seiring waktu dalam *plan fulfillment* yang berarti penerapan *scrum* meningkat; dan mengalami peningkatan dari segi produktivitas. Didapatkan faktor yang paling mempengaruhi penerapan *scrum* yang telah diurutkan dari yang terbesar hingga terkecil yaitu pentingnya kerja sama tim dan komunikasi sesama anggota, kejelasan kebutuhan *product backlog* dan *sprint retrospective* serta komunikasi dengan *product owner*. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran dari proses yang terjadi bagi perusahaan-perusahaan yang tidak memiliki waktu untuk melakukan eksperimen dan ingin mengetahui apa saja yang berpengaruh pada penerapan *scrum*.

Kata kunci: *scrum*, *software engineer*, *planned velocity*, *actual velocity*, *plan fulfillment*, *sprint retrospective*

---