

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Menurut buku *An Introduction to Project Management, Fifth Edition* ^[1] Project Management adalah penerapan pengetahuan, keterampilan, alat dan teknik untuk memenuhi kegiatan dan kebutuhan proyek, sedangkan proyek sendiri adalah “Upaya sementara yang dilakukan untuk menciptakan sebuah produk, layanan atau sesuatu yang bersifat unik.” Proyek untuk menciptakan sebuah perangkat lunak biasanya dilakukan oleh Developer, production house dan orang-orang terkait untuk membuat sebuah perangkat lunak yang memenuhi standar kualitas perangkat lunak. Di dalam buku tersebut juga disebutkan Proyek bisa mempunyai skala yang besar maupun kecil, bisa melibatkan hanya satu orang individu ataupun melibatkan perusahaan besar maupun pemerintah. Hal ini tentu saja membutuhkan banyak faktor seperti perancangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, target pasar maupun permintaan dari client, sehingga sebuah proyek biasanya memerlukan sebuah Manajemen agar dapat berjalan dengan lancar.

Project Management tidak hanya harus memenuhi lingkup, waktu, biaya dan kualitas proyek, tapi harus juga bisa memfasilitasi seluruh proses untuk memenuhi kebutuhan dan harapan orang-orang yang terlibat di dalam proyek. Dalam Project management sendiri ada beberapa metode yang dapat digunakan, mulai dari metode linear berupa waterfall maupun metode iteratif berupa agile. Metode Agile sendiri adalah sebuah metode yang memecah sebuah proyek menjadi segment-segment kecil yang memungkinkan sebuah project menggunakan pendekatan iteratif. Dan didalam metode agile itu sendiri terdapat salah satu pendekatan yang dinamakan Scrum.

Scrum sendiri meski berdasarkan metode agile, mempunyai beberapa karakteristik seperti jumlah team yang tak lebih dari 10 orang, Membuat tim cenderung bekerja lebih mandiri dan lebih efisien dikarenakan jumlah timnya yang cenderung kecil. Namun Dalam penerapannya, memungkinkan terjadinya permasalahan. Scrum sendiri mempunyai banyak sekali informasi yang tersebar dalam sebuah Artikel Ilmiah, Buku, dan lainnya, sehingga banyak sekali referensi tentang scrum yang tersebar luas di mesin pencarian seperti google maupun google scholar. Informasi tentang scrum pada zaman sekarang juga bisa diakses melalui chat GPT, sebuah platform pintar berbasis web yang dapat meladeni tanya jawab seputar informasi yang ingin dicari dengan penggunaanya.

Namun masih ada kekurangannya, seperti Google yang belum benar-benar fokus, pengguna harus menelusuri satu persatu website maupun laman yang disediakan oleh hasil pencarian google atau pengguna harus menelusuri satu persatu buku maupun karya ilmiah yang disediakan google scholar. Solusi yang ditawarkan oleh chat GPT juga masih mempunyai kelemahan seperti yang dituliskan dalam halaman utama mereka yaitu, adanya kemungkinan informasi yang salah, bias ataupun berbahaya. Chat GPT sendiri mengambil banyak sumber dan tidak bisa ditelusuri satu persatu serta diperiksa keabsahannya

Dalam penelitian ini, penulis mengobservasi sebuah proyek perangkat lunak yang menggunakan metode scrum dalam manajemen proyeknya, lalu penulis mencari tahu apakah proyek tersebut dapat berjalan lancar menggunakan metode scrum, jika ada masalah, bagaimana proyek tersebut dapat terselesaikan dengan prinsip prinsip scrum? Kemudian penulis membuat sebuah aplikasi berbasis web yang berbentuk Katalog yang menyimpan problem yang biasa ditemukan dalam proyek scrum dan solusi yang ditawarkan. Web aplikasi nantinya diisi dari solusi yang ditawarkan dari berbagai artikel ilmiah, buku. Web aplikasi juga menerima solusi dari real life experience penggunaanya yang terkait dengan permasalahan pada scrum.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang tersebut adalah

1. Bagaimana mengembangkan Katalog untuk membantu menyelesaikan permasalahan Proyek Perangkat Lunak yang menggunakan Metode Scrum?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah pembuatan sebuah aplikasi berbasis web yang berbentuk Katalog yang menyimpan problem yang biasa ditemukan dalam proyek scrum dan solusi yang ditawarkan.

1.4 Organisasi Tulisan

Laporan tugas akhir ini disusun atas lima bagian. Bagian pertama menjelaskan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini; bagian kedua menjelaskan studi terkait dan penelitian yang berhubungan dengan metode scrum; bagian ketiga menjelaskan alur proses pembuatan website katalog; bagian keempat menjelaskan tentang analisis hasil dari pembuatan website katalog; dan bagian kelima merupakan penjelasan kesimpulan dari hasil penelitian ini.