

PENGARUH DARI “PLAN IT POKER” PADA EFEKTIVITAS SPRINT PLANNING DI METODE SCRUM

Muhamad Mujahid Biagi Usama, Dr. Yuliant Sibaroni, S.Si., M.T., Muhammad Johan
Alibasa, S.T., M.T., Ph.D.

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung, ¹arviadc@students.telkomuniversity.ac.id,

²yuliant@telkomuniversity.ac.id, ³MuhammadJohanAlibasa @telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pada pedoman Scrum versi tahun 2020, kegiatan scrum planning tidak menyebutkan perlunya pendefinisian kompleksitas atau persyaratan waktu pemrosesan setiap task. Akan tetapi, dalam kondisi real project, sebagian besar instansi melakukan proses "planning poker" untuk menentukan berapa banyak usaha maupun estimasi waktu pengerjaan dari setiap task. Estimasi pengerjaan ini biasanya dikenal dengan "User story", sering yang digunakan untuk menentukan jumlah tugas yang dapat diselesaikan dalam suatu sprint. Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk menganalisis apakah planning poker efektif dan bermanfaat dalam project yang nyata pada framework Scrum. Hasil analisis dari penelitian ini dapat menjadi rekomendasi kepada industri dan pengembang Scrum Guidelines untuk menentukan apakah kegiatan planning poker memang perlu dilakukan. Hasil riset berupa diagram velocity chart yang membandingkan planning poker dengan tidak menggunakan planning poker.

Kata kunci: Scrum, User story, Planning poker, Estimasi

Abstract

In the 2020 version of the Scrum guidelines, scrum planning activities do not mention the need to define the complexity or processing time requirements of each task. However, in real project conditions, most agencies perform a "planning poker" process to determine how much effort as well as the estimated processing time of each task. This estimated work is usually known as "User story", often used to determine the number of tasks that can be completed in a sprint. The purpose of this final project research is to analyze whether planning poker is effective and useful in real projects in the Scrum framework. The analysis results from this research can be a recommendation to the industry and Scrum Guidelines developers to determine whether planning poker activities need to be carried out.

Keywords: Scrum, User story, Planning poker, Estimation, The research results in the form of a velocity chart that compares planning poker with not using planning poker.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dalam scrum guidelines versi tahun 2020, aktifitas scrum planning tidak menyebutkan perlu adanya menentukan kompleksitas atau estimasi waktu pengerjaan dari tiap task atau pekerjaan yang harus dilakukan, akan tetapi di kondisi nyata, banyak yang melakukan “planning poker” untuk menentukan seberapa besar usaha yang harus dikerjakan dari suatu task. Dari total usaha ini atau yang biasa dikenal dengan “user story point”, biasanya bisa ditentukan jumlah task yang akan dikerjakan di suatu sprint.

Di dalam salah satu dari metode scrum planning yaitu perencanaan poker atau planning poker yang diperkenalkan oleh James Greening pada tahun 2002 [1], dalam sebuah perencanaan, user story akan dipecah ke dalam sebuah tugas dan setiap tugas akan di pertanggung jawabkan pada masing-masing anggota tim, estimasi pembagian ini akan sangat rinci, tetapi banyak industry perangkat lunak yang tidak memakai perencanaan atau estimasi ini.