

Abstrak

Tingkat efisiensi proses pembangunan perangkat lunak *Waterfall* untuk proyek kecil-menengah makin memburuk dalam dasawarsa ini. Konsep metodologi pembangunan perangkat lunak baru yaitu *Scrum*, salah satu keluarga agile dicoba untuk menyelesaikan masalah tersebut. *Scrum* membutuhkan metode agile lain seperti *XP* dan *RUP* sebagai komplemen supaya benar-benar dapat dipakai di lapangan. *Scrum* adalah istilah yang umum, untuk membedakan dengan *Scrum* versi lain maka penulis dalam TA ini menggantikannya dengan *F-Scrum*.

Hasil perbandingan *Waterfall* dengan *Scrum (F-Scrum)* dengan parameter ”*Relative Effort*” dan ”*Time to Develop*” (COCOMO) adalah bahwa *Scrum* lebih baik dibandingkan *Waterfall* untuk kasus tugas akhir ini.

Kata kunci: *Waterfall, Scrum, F-Scrum, COCOMO.*