

VERSION 2.0

22 MAY, 2022



# MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK

## SPRINT & SPRINT REPORT MODUL 4

TIM PENYUSUN: - ILYAS NUR S.KOM, M.KOM  
- DWIKY APRIAN ASHARI  
- DICKY PRABOWO OCTIANTO

PRESENTED BY: LAB. TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

## MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK

---

### CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Dapat membuat dan menjalankan sebuah sprint dari backlog yang dipilih

Dapat membuat dan menjelaskan sprint report

---

### SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mahasiswa dapat memahami & melakukan sprint

---

### KEBUTUHAN HARDWARE & SOFTWARE

JIRA Software

---

### MATERI POKOK

Detak jantung dari Scrum adalah Sprint, sebuah batasan waktu (timebox) untuk pengembangan produk yang siap digunakan oleh pengguna atau dimasukkan ke lingkungan produksi dalam konteks pengembangan piranti lunak yang berdurasi tidak lebih dari 30 hari. Karena durasi Sprint lebih singkat dibandingkan durasi pengembangan produk, maka dalam daur hidup pengembangan produk akan ada beberapa Sprint. Artinya pengembangan produk menggunakan Scrum dilakukan secara iteratif dan inkremental. Karena durasi Sprint lebih singkat dibandingkan durasi pengembangan produk, maka dalam daur hidup pengembangan produk akan ada beberapa Sprint. Artinya pengembangan produk menggunakan Scrum dilakukan secara iteratif dan inkremental.

**Sebagai kontainer, sprint memuat dan terdiri dari:**

- 1) Sprint planning meeting,
- 2) Daily Scrum,
- 3) Pengembangan,
- 4) Sprint Review,
- 5) Sprint Retrospective.

Semua event tersebut harus ada di dalam sprint. Tidak adanya salah satu event tersebut akan mengurangi transparansi dan menghilangkan kesempatan untuk meninjau dan membuat perubahan.

**Hal-hal yang harus dipatuhi ketika sprint berlangsung:**

1. Tidak boleh ada perubahan yang dapat membahayakan tercapainya Sprint Goal
2. Kualitas Sprint Goal tidak boleh menurun
3. Scope dapat diklarifikasikan dan dinegosiasikan ulang diantara Product Owner dan Tim Pengembang seiring dengan bertambahnya pengetahuan pada event sprint review.
4. Durasi sprint tidak boleh berubah
5. Sprint boleh dibatalkan sebelum batasan waktu sprint selesai dan hanya bisa dilakukan oleh product owner.

### **Pembatalan sprint**

Sprint dapat dibatalkan jika Sprint Goal sudah tidak sesuai dengan harapan mula-mula dan apabila sprint sudah tidak masuk akal lagi apabila dilanjutkan. Ketika sprint dibatalkan, item “Product Backlog” yang selesai harus ditinjau kembali karena berpotensi dirilis dan diterima oleh product owner. Semua item product backlog yang tidak selesai, diestimasi ulang, dan dimasukkan kembali ke product backlog.

Pembatalan sprint akan memakan banyak tenaga, karena semua orang harus menyusun kembali timnya untuk memulai sprint baru. Pembatalan sprint berdampak buruk pada tim scrum karena sering menyebabkan trauma bagi tim scrum, walaupun pembatalan tersebut sangat jarang terjadi.

Obj

---

## **MATERI PRAKTIKUM**

1. <http://www.scrum.co.id/what-is-scrum>
2. <https://www.jagoanhosting.com/blog/kamu-harus-tahu-ini-sprint-dan-aturannya-di-dalam-scrum>
3. <https://support.atlassian.com/jira-software-cloud/docs/use-active-sprints/>

---

## **LEMBAR KERJA**

### **KEGIATAN 1**

Buatlah sprint planning pada pengembangan proyek di kelompok kalian dengan menggunakan JIRA Software dan jelaskan kepada asisten

### **KEGIATAN 2**

Simulasikan jalannya sprint dengan JIRA Software kepada asisten

NB : Batasan untuk praktikum ini adalah tidak sampai membuat sprint report

---

## **RUBRIK PENILAIAN**

Kegiatan 1 : 50%

Kegiatan 2 : 50%