

**Pokok Bahasan** : Peran dalam Scrum  
**Acara Praktikum/Praktek** : Minggu 2 / 1-2  
**Tempat** : Politeknik Negeri Jember  
**Alokasi Waktu** : 320 menit

**a. Indikator**

1. Mahasiswa mampu memahami Peran dalam Scrum: Scrum Master, Product Owner, Tim Pengembang
2. Mahasiswa mampu mensimulasikan proyek sederhana menggunakan Scrum

**b. Dasar Teori**

Sebuah tim Scrum membutuhkan tiga peran spesifik untuk menuju kesuksesan kerangka kerja tersebut yaitu, Product Owner, Scrum Master, dan Development Team atau tim pengembang. Development Team hanya mencakup tester, designer, UX specialist, dan Ops Engineer selain Software Engineer, karena sifatnya yang lintas fungsional.

1. Product Owner: Product Owner adalah ahli dari produk mereka. Mereka berfokus pada pemahaman kebutuhan bisnis, pelanggan, dan pasar, kemudian memprioritaskan pekerjaan yang harus dilakukan oleh tim teknik. Product Owner yang efektif:
  - a. Bangun dan kelola simpanan produk.
  - b. Bermitra erat dengan bisnis dan tim untuk memastikan semua orang memahami item pekerjaan dalam jaminan produk.
  - c. Berikan panduan yang jelas kepada tim tentang fitur mana yang akan disampaikan selanjutnya.
  - d. Putuskan kapan akan mengirimkan produk dengan kecenderungan ke arah pengiriman yang lebih sering.

Product Owner tidak selalu seorang produk manajer. Product Owner fokus untuk memastikan Development Team memberikan value tertinggi bagi bisnis. Juga, penting bahwa Product Owner hanya diperankan oleh seorang individu. Tidak ada Development Team yang menginginkan panduan campuran dari beberapa Product Owner.

2. Scrum Master: Scrum Master adalah seseorang yang ahli Scrum dalam tim mereka. Mereka melatih tim, Product Owner, dan bisnis pada proses Scrum, dan mencari cara untuk menyempurnakan praktek mereka. Seorang Scrum Master yang efektif sangat

memahami pekerjaan yang dilakukan oleh tim dan dapat membantu tim mengoptimalkan transparansi dan alur pengiriman mereka. Sebagai fasilitator, ia menjadwalkan sumber daya yang dibutuhkan (manusia dan logistik) untuk perencanaan sprint, stand-up, sprint review, dan sprint retrospective.

3. Development Team: Tim Scrum menyelesaikan segala backlog dan pekerjaan. Mereka adalah ahli dalam pengembangan dan perbaikan berkelanjutan. Tim Scrum akan bekerja paling efektif bila tim berisi orang-orang yang memiliki ikatan kuat, berada pada satu lokasi dan beranggotakan lima hingga tujuh orang. Salah satu cara untuk mengetahui ukuran tim adalah dengan menggunakan 'aturan dua pizza' yang terkenal ciptaan Jeff Bezos, CEO Amazon (tim harus cukup kecil untuk berbagi dua pizza).

Anggota tim memiliki keahlian yang berbeda, dan saling silang sehingga tidak ada orang yang menjadi hambatan dalam penyampaian pekerjaan. Tim Scrum yang kuat mengorganisir diri dan mendekati proyek-proyek mereka dengan sikap 'kami' yang jelas. Semua anggota tim saling membantu untuk memastikan penyelesaian sprint yang berhasil.

Tim Scrum menggerakkan rencana untuk setiap sprint. Mereka memperkirakan berapa banyak pekerjaan yang mereka yakini dapat mereka selesaikan selama iterasi menggunakan kecepatan historis mereka sebagai panduan. Menjaga panjang iterasi tetap memberi Development Team umpan balik penting pada estimasi dan proses pengiriman mereka, yang pada gilirannya membuat perkiraan mereka semakin akurat seiring waktu.

Kerangka Scrum itu sendiri sederhana. Aturan, artefak, ceremony, dan peran mudah dipahami. Pendekatan semi-preskriptifnya sebenarnya membantu menghilangkan ambiguitas dalam proses pengembangan, sambil memberi ruang yang cukup bagi perusahaan untuk memperkenalkan cita rasa masing-masing.

Pengorganisasian tugas-tugas kompleks menjadi user stories yang mudah dikelola membuatnya ideal untuk proyek-proyek sulit. Juga, demarkasi peran dan acara yang jelas memastikan adanya transparansi dan kepemilikan kolektif di sepanjang siklus pembangunan. Quick release menjaga tim tetap termotivasi dan user senang karena mereka dapat melihat kemajuan dalam waktu singkat.

Akan tetapi untuk mengaplikasikan Scrum secara ahli membutuhkan waktu. Terutama jika Development Team menyesuaikan diri dengan model waterfall. Konsep

iterasi yang lebih kecil, Daily Scrum, Sprint Review, dan mengidentifikasi Scrum Master bisa menjadi perubahan budaya yang menantang bagi tim baru.

Namun, manfaat jangka panjang jauh lebih besar daripada kurva pembelajaran awal. Keberhasilan Scrum dalam mengembangkan produk perangkat keras dan perangkat lunak yang kompleks di berbagai industri dan vertikal menjadikannya kerangka kerja yang menarik untuk diadopsi untuk organisasi kamu.

**c. Alat dan Bahan**

1. Komputer
2. Google Document
3. Google Slide
4. Kertas A4

**d. Instruksi dan Praktikum**

**Minggu Ke 2 Tatap Muka 1**

1. Bagi anggota tim untuk memiliki peranan sebagai product owner, scrum master, dan development team.
2. Diskusikan dengan anggota team untuk membuat prototype rencana pengembangan aplikasi yang baru di google slide.
3. Contoh prototype dan akses pengerjaan terdapat pada link [https://drive.google.com/drive/folders/1jurGvgjsNxI44MJEyEnXFgUujU1P\\_Nz3?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1jurGvgjsNxI44MJEyEnXFgUujU1P_Nz3?usp=sharing)
4. Ketua Kelompok mengumpulkan tugas tersebut .ppt pada elearning JTI (Slide 1 berisikan judul aplikasi dan peran anggota tim pada scrum, Slide berikutnya berisikan prototype)

**Minggu Ke 2 Tatap Muka 2**

1. Diskusikan dengan anggota tim untuk membuat daftar pertanyaan yang akan ditanyakan pada saat wawancara berlangsung. Pertanyaan paling tidak memenuhi untuk 5 W (What, Why, Where, When, Who) + 1 H (How). Buka google doc untuk membuat form wawancara dan letakan pada link tersebut [https://drive.google.com/drive/folders/1jurGvgjsNxI44MJEyEnXFgUujU1P\\_Nz3?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1jurGvgjsNxI44MJEyEnXFgUujU1P_Nz3?usp=sharing)

### Contoh Form Wawancara

Nama Narasumber : Bambang  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Lokasi : SMA Negeri 1 Jember  
No HP :

No	Pertanyaan	Jawaban
1		
2		
3	... dst	

Jember, ..... Februari 2024

( )

- Lakukan kegiatan ini di luar dengan mengunjungi lokasi mitra untuk mempresentasikan prototype yang telah dibuat pada tatap muka 1.
- Ketua kelompok mengumpulkan hasil form wawancara yang telah ditandatangani dan dilengkapi dengan foto/ bukti screenshot zoom atau media lainnya yang digunakan untuk wawancara (.pdf) pada e learning jti

#### e. Kesimpulan

- Mahasiswa memahami memahami identity stakeholder, mahasiswa mampu membuat daftar pertanyaan wawancara untuk bertemu dengan stakeholder, mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil wawancara dengan stakeholder.
- Mahasiswa Mensimulasikan proyek sederhana menggunakan Scrum

#### f. Rubrik Penilaian

No	Indikator	Skor*			
1	Ketepatan waktu dan kelengkapan dalam mengumpulkan tugas yang ditunjang dengan referensi	1	2	3	4
2	Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas dengan tidak dilengkapi referensi	1	2	3	4
3	Ketepatan waktu akan tetapi kurang tepat dalam menjelaskan tugas	1	2	3	4
4	Keterlambatan pengumpulan tugas dan ketidaktepatan dalam menjelaskan tugas	1	2	3	4
Jumlah skor					