

Glosarium

Ini adalah glosarium dengan istilah umum yang digunakan dalam kelas. Anda dapat membaca sekilas materi ini untuk mengenali istilah-istilah umum yang ada pada materi kelas ini. Selain itu, Anda juga dapat mengunjungi kembali halaman ini setiap kali menemukan istilah yang belum dimengerti. Carilah istilah tersebut pada laman glosarium ini untuk mengidentifikasi makna atau definisinya. Jika masih terdapat kosakata yang tidak dipahami dan belum masuk dalam daftar ini, Anda dapat memberikan saran melalui fitur Laporan Materi.

A

Adaptif

Semangat dan kemampuan berinovasi, kreatif, serta proaktif menghadapi perubahan. Menjadi seorang manajer proyek tentu harus memiliki kemampuan adaptif terhadap kondisi proyek yang fleksibel.

Agile

Kumpulan metode pengembangan software yang dilakukan secara bertahap dan berulang (iterasi). Dalam segi waktu, metode Agile sangat singkat, tetapi setiap karyawan harus dapat multitasking.

B

Brainstorming

Untuk menghasilkan ide-ide baru tanpa mengkritik pemikiran apapun. Menjadi seorang pemimpin tentu harus dapat menghasilkan ide-ide untuk didiskusikan bersama dengan anggota tim.

Budget

Perkiraan pendapatan dan pengeluaran selama periode waktu tertentu di masa depan dan biasanya disusun serta dievaluasi ulang secara rutin.

D

Deadline

Batas waktu yang harus diselesaikan, terkait target tugas-tugas maupun pekerjaan. Pada manajemen proyek tentu batas waktu merupakan hal krusial yang perlu diperhatikan, eksistensi profesi Anda bisa dilihat dari ketepatan waktu saat mengerjakan sebuah proyek.

E

Eksekusi

Pelaksanaan putusan yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap atau pasti. Pada manajemen proyek, eksekusi merupakan tahap ketiga setelah perencanaan.

Eksplorasi

Tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu. Untuk memiliki kemampuan manajemen proyek atau mencari posisi sebagai manajer proyek, tentu Anda harus mampu mengeksplorasi dalam berbagai hal salah satunya adalah mempelajari kata kunci yang digunakan dalam melamar pekerjaan yang sesuai.

Estimasi

Penilaian, perkiraan, atau pendapat. Sebuah proyek tentunya telah memiliki estimasi waktu tersendiri, sebagai manajer proyek tentu harus dapat memperkirakan estimasi yang tepat dalam menyelesaikan sebuah proyek sehingga selesai tepat waktu, serta estimasi biaya yang telah dianggarkan.

F

Fleksibel

Luwes atau mudah menyesuaikan diri. Tentunya, menjadi seorang manajer proyek harus dapat fleksibel terhadap perubahan yang terjadi di proyek agar tidak kaku saat menghadapi hambatan.

I

Inisiasi

Memulai suatu kegiatan. Inisiasi proyek merupakan tahap awal pada siklus manajemen proyek yang Anda pelajari

K

Karier

Perkembangan dan kemajuan dalam pekerjaan seseorang. Mencapai karier yang tinggi tentu diperlukan kemampuan yang mumpuni. Dengan Anda mempelajari manajemen proyek, Anda akan mendapatkan satu keahlian baru yang dapat digunakan untuk jenjang karier kedepannya.

Keyword

Ide dan topik yang mendefinisikan tentang kontenmu. Dalam mencari posisi yang sesuai tentunya Anda perlu memahami keyword atau kata kunci yang digunakan agar tepat sasaran.

O

Objective - Key Result (OKR)

Salah satu metode pengukuran manajemen kerja. OKR digunakan oleh perusahaan dengan tujuan untuk melihat target yang akan dicapai oleh perusahaan tersebut dan cara dalam menggapainya.

Organisasi Klasik

Direktur menjadi pemegang kendali atas organisasi tersebut, setiap departemen dipimpin oleh seorang manajer departemen dan karyawan fungsional yang dikelompokkan sesuai dengan fungsi peran mereka.

Organisasi Matriks

Karyawan memiliki lebih dari dua manajer. Pada organisasi matriks terdapat manajer secara horisontal dan vertikal. Manajer horisontal adalah manajer proyek dan manajer vertikal adalah manajer fungsional.

P

PMBOK (Project Management Body of Knowledge)

Panduan standar dunia dalam manajemen proyek yang dikeluarkan oleh Project Management Institute, Amerika Serikat.

S

Scrum

Kerangka kerja untuk menyelesaikan pekerjaan di dalam Agile.

Sprint

Periode waktu aktual saat Tim Scrum bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas.

Stakeholder

Pemangku kepentingan.

W

Waterfall

Model teknik dalam pengembangan software, di dalamnya sebuah proyek akan dirincikan secara berurutan.