

**Work BreakDown Structure(WBS)  
&  
Penjadwalan Proyek Sistem  
Informasi**

## ***Work Breakdown Structure (WBS)***

**WBS** adalah penguraian atau pembagian proyek secara detail menjadi aktivitas yang hierarkis, dimana setiap aktivitas ini akan dialokasikan kepada pelaksanaan masing-masing.

Dengan kata lain suatu proyek yang besar akan dibagi-bagi menjadi *task* yang lebih kecil.

Setiap sistem informasi memiliki metode khusus mulai dari awal pengembangan sampai dengan produk jadi yang disebut siklus pengembangan software (*Software Development Life Cycle*) .

Salah satu model yang banyak digunakan adalah the *waterfall model* yang merupakan bagian yang terintegrasi dalam struktur kerja manajemen proyek.

Dengan demikian penerapan WBS adalah berdasarkan SDLC

# **Prinsip-prinsip dasar dalam menjalankan** ***Work Breakdown Structure***

1. Aturan 100%
2. Hubungan antar bagian yang eksklusif
3. Rencanakan hasil yang ingin dicapai, bukan pelaksanaannya.
4. Tingkatan detail
5. Komponen terminal

## 1. Aturan 100%

Aturan ini menegaskan bahwa dalam menyusun WBS harus memasukkan seluruh lingkup dan deliverables proyek yang telah didefinisikan sebelumnya

## 2. Hubungan antar bagian yang eksklusif

Setiap bagian atau komponen dari WBS tidak boleh tumpang tindih dalam hal lingkup kerja yang merupakan bagiannya. Hal ini harus dihindari karena dapat menyebabkan duplikasi pekerjaan dan kerancuan dalam perhitungan durasi maupun sumberdaya.

### **3. Rencanakan hasil yang ingin dicapai, bukan pelaksanaannya.**

Dengan berorientasi pada hasil atau deliverables maka WBS akan lebih terstruktur dalam memenuhi semua kriteria yang telah ditentukan dalam lingkup proyek sehingga akan memenuhi aturan 100%.

### **4. Tingkatan detail**

Beberapa aturan yang diterapkan dalam menentukan tingkatan detail adalah:

- a. Setiap komponen dalam WBS tidak melebihi 80 jam kerja
- b. Setiap komponen harus tidak melebihi satu periode pelaporan
- c. Batas kewajaran yakni gunakan pertimbangan yang masuk akal dalam melakukan penguraian

## 5. Komponen terminal

Suatu task yang dapat diestimasi baik untuk kebutuhan sumberdaya, anggaran maupun durasi, terhubung satu sama lain dan dapat dijadwalkan.

# Bentuk atau format pembuatan WBS

1. Outline
2. Graphical Tree



# 1. WBS Bentuk Outline

0.0 Retail Web Site

1.0 Project Management

2.0 Requirements Gathering

3.0 Analysis & Design

4.0 Site Software Development

4.1 HTML Design and Creation

4.2 Backend Software

4.2.1 Database Implementation

4.2.2 Middleware Development

4.2.3 Security Subsystems

4.2.4 Catalog Engine

4.2.5 Transaction Processing

4.3 Graphics and Interface

4.4 Content Creation

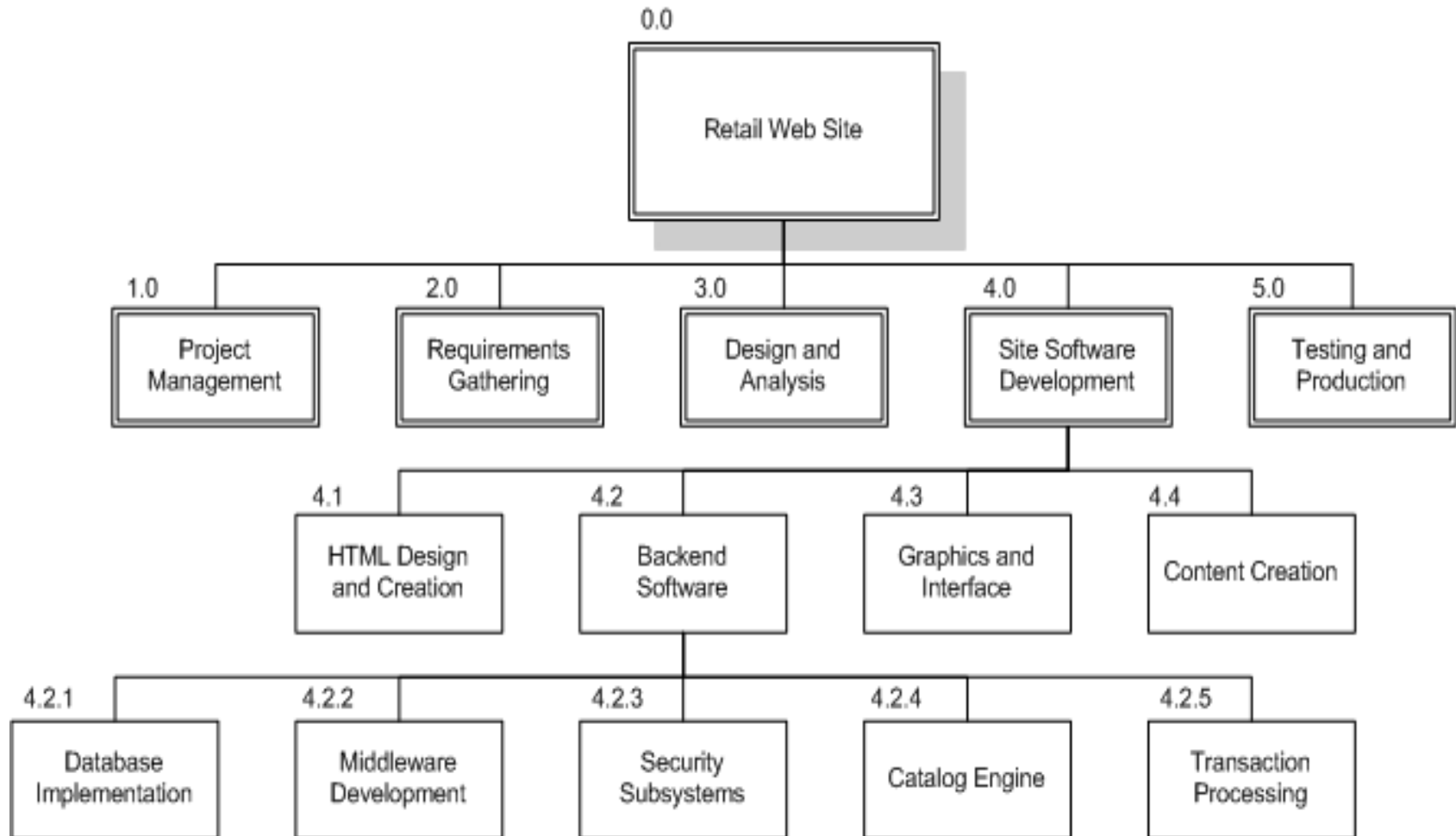
5.0 Testing and Production

## Sistem Penomoran WBS

Sistem penomoran dalam WBS seperti pada gambar 3.2 :

- Untuk Level 0 atau judul proyek adalah 0.0.
- Pada Level 1 masing-masing *item* diberi nomor N.0.  
Contoh : 1.0, 2.0, dst.
- Kemudian masing-masing *item* pada Level 2 dibawah *item* N.0 pada Level 1 diberi nomor N.1, N.2, dst.  
Contoh : di bawah Level 1 *item* Analysis yang bernomor 2.0, kita mempunyai item 2.1, 2.2, dst.
- Sedangkan untuk Level 3, kita tambahkan titik dan digit dari nomor di Level 2. Sebagai contoh, dibawah 2.1 kita harus menuliskan 2.1.1, 2.1.2, dst.

## 2. WBS Chart (Graphical Tree)



# Penjadwalan Proyek Sistem Informasi

Jadwal implementasi adalah suatu prosedur atau uraian mengenai tahapan yang akan dilakukan dan menjelaskan segala sesuatu dalam proses implementasi.

Dalam implementasi ini dibutuhkan jadwal yang berfungsi sebagai panduan dan pedoman terhadap kegiatan dan tahapan yang harus dilakukan

## Contoh penjadwalan

[illegible]