



Praktikum 3 Rekayasa Perangkat Lunak
Program Studi Sarjana Ilmu Komputer
Departemen Ilmu Komputer
Institut Pertanian Bogor

Project Management Board

Konteks

Sebagian besar tim pengembang perangkat lunak profesional menggunakan papan manajemen proyek (*project management board*) untuk melacak tugas dan mengoordinasikan pekerjaan mereka. Pengembang perangkat lunak akan merujuk ke *board* secara ekstensif selama pengembangan proyek, dan mengembangkan kebiasaan untuk selalu memperbarui progress pekerjaan di *board*.

Berbagai perangkat (tools) tersedia baik berbayar ataupun gratis yang dapat digunakan untuk mengelola papan manajemen proyek (*project management board*). Beberapa pengembang saling berpendapat tentang perangkat mana yang paling baik, seperti halnya berpendapat tentang bahasa pemrograman atau editor teks. Pembahasan ini adalah preferensi subjektif. Meskipun sebagian besar pengembang setuju bahwa tidak ada perangkat yang sempurna, Kita akan menggunakan **Trello** karena sederhana dan gratis.

Tugas Praktikum

- Buat papan di Trello dan tambahkan semua anggota tim ke dalamnya, buat akun sesuai kebutuhan.
- Undang mentor (Asisten praktikum) ke proyek yang kelompok Anda buat di Trello. Papan Trello ini bisa menjadi alat komunikasi yang berguna untuk menunjukkan apa yang telah kelompok Anda lakukan dan mengundang masukan tentang prioritas pekerjaan apa yang perlu dilakukan selanjutnya.
- Papan proyek Anda harus memiliki setidaknya kolom-kolom berikut:
 - **Backlog** - untuk tugas-tugas yang perlu diselesaikan tetapi belum sepenuhnya ditentukan, tidak akan dikerjakan dalam waktu dekat, atau ditunda hingga hal lain selesai terlebih dahulu.
 - **Ready** - untuk tugas-tugas yang siap dikerjakan dalam waktu dekat, tetapi belum dimulai.
 - **In Progress** - untuk tugas-tugas yang sedang dikerjakan. Orang (atau orang-orang) yang mengerjakannya harus ditunjukkan di papan, dan tidak boleh ada ada yang mengerjakan lebih dari 2-3 tugas sekaligus.
 - **Done** - untuk tugas yang sudah selesai, digabungkan, dan diterapkan.

Kelompok Anda dapat menggunakan format yang lain sesuai kreativitas dan kebutuhan dari software yang akan dikembangkan. Bergantung pada proses pengembangan yang dipilih kelompok Anda, Anda dapat menambahkan kolom seperti "Peninjauan Kode (Code Review)", "Untuk Menggabungkan (To Review)", "Untuk Menerapkan (To Deploy)", atau apa pun yang merupakan tahap umum dari proses pengembangan.

- Setelah kolom-kolom tersebut dibuat, tambahkan kartu (card) yang mewakili tugas yang sudah selesai (done), tugas yang sedang berlangsung (on going), tugas siap (ready), dan tugas yang ditumpuk (backlog). Sumber utama tugas (task) yang ada pada saat ini adalah dari cerita pengguna (user story). Kartu yang sudah lengkap dan kartu yang sedang diproses tidak perlu di-review, tetapi harus ditautkan ke atau melampirkan artefak (hasil) apa pun dari pekerjaan tersebut.
- Kartu siap (**Ready cards**) harus menjelaskan tugas dan cakupannya dengan cukup rinci sehingga setiap anggota tim dengan keterampilan yang diperlukan dapat menyelesaikan tugas tanpa meminta klarifikasi atau detail tambahan. Tunjukkan dengan jelas kriteria penerimaan (acceptance criteria) dari setiap tugas, yaitu apa yang perlu dilakukan sebelum kartu dapat dipindahkan dari kolom In progress.
- Kartu backlog (Backlogger cards) dapat berisi detail yang setara, tetapi kelompok Anda juga dapat menambahkan detailnya nanti saat bagian lain memiliki fokus yang lebih tajam. Berikan setidaknya detail yang cukup sehingga seseorang dapat mengingat apa yang dimaksudkan. Juga sebutkan dan/atau tautkan ke setiap prasyarat tugas yang dikerjakan. Sortir kartu yang tertimbun dalam perkiraan urutan prioritas, sehingga prioritas tertinggi ada di bagian atas daftar.
- Tambahkan tenggat waktu yang relevan. Setiap tugas memiliki tenggat waktu yang harus dicantumkan di kartu. Kelompok Anda dapat menggunakan tenggat waktu yang fleksibel atau tenggat waktu kaku (*stricted*) sesuai keinginan tim Anda.