TUGAS MINGGU 1 ACARA 1 MENCARI METODE RPL



Dosen Pengampu:

Trismayanti Dwi P, S.Kom, M.Cs

Disusun Oleh:

Abdul Aziz Rahmawan (E41191468)

TIF BWS / Gol (B)

D-(IV) TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI POLITEKNIK NEGERI JEMBER 2020

Metode Scrum

Definisi Scrum

Scrum adalah salah satu metode rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan prinsipprinsip pendekatan AGILE, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir.

Di dalam setiap iterasi scrum, semua anggota tim saling berkolaborasi untuk menyelesaikan setiap incremental product yang telah direncanakan dan disepakati bersama. Dalam proses, setiap iterasi juga akan melakukan kegiatan analisis, merencanakan desain dan selanjutnya program siap untuk dikembangkan. Setelah program selesai, program juga akan diuji melalui proses testing yang telah direncanakan oleh tim, sehingga akhirnya program tersebut menjadi sebuah incremental product yang siap untuk di-deploy dan di-integrasi-kan dengan semua program yang telah dibuat sebelumnya.

Semua kegiatan diatas akan dilakukan oleh tim dengan konsep self-organizing, artinya semua anggota tim akan bekerja sama untuk mengelola kerja mereka sesuai dengan kesepakatan mereka. Anggota tim akan merencanakan tugas secara bersama dan melakukannya secara bersama sebagai sebuah kolaborasi tim.

Tahapan Scrum

1. Product backlog

Product backlog merupakan tahap pertama Scrum untuk *product developer* yang mesti kamu pahami.

Semua anggota tim terlibat dalam proses *product backlog*. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan daftar persyaratan proyek tentang deskripsi singkat fungsionalitas yang diinginkan dari sebuah produk.

Setelah tujuan itu diketahui kemudian dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang memiliki nilai dan layak dikembangkan.

Biasanya pemilik proyek akan menentukan skala prioritas dalam pengerjaan bagain-bagian terkecil tersebut yang menghasilkan *to do list*.

2. Backlog Refinement

Product *backlog* tadi harus diperhatikan oleh tim Scrum untuk dilakukan perencanaan. Tak heran hal-hal yang harus diperhatian dalam proses ini yaitu melakukan *breakdown* kebutuhan dan proses estimasi penghalusan *backlog refinement* sambil membuat perencanaan sprint.

3. Sprint planning meeting

Proses *sprint planning* menjadi yang terpenting sebelum menjalankan suatu *sprint*.

Apa itu *sprint*? *Sprint* dapat diilustrasikan sebagai kotak waktu dengan durasi satu hingga empat pekan. Dalam jangka waktu ini, para pengembang fokus mencapai target tertentu.

Pada fase ini semua tim berkumpul untuk mengidentifikasi tugas masing-masing. Selain itu, jadwal rilis dari masing-masing tim pun dibicarakan di sini.

4. Daily scrum

Tahap Scrum ini bisa dikatakan sebagai evaluasi, karena para anggota tim menyampaikan update pekerjaan harian masing-masing. Berbagai kendala pun bisa didiskusikan di sini.

Proses daily scrum ini dijalankan setiap hari, selama sprint berlangsung.

5. Sprint review meeting

Dalam tahapan ini, setiap anggota tim mendemonstrasikan yang sudah diselesaikan dalam periode satu *sprint*. Dengan kata lain, *sprint review* ini dilakukan setiap satu *sprint* selesai.

6. Sprint retrospective

Pada setiap *sprint* yang berakhir, akan ada *sprint restrospective*. Semua anggota tim bisa menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja selama menerapkan Scrum. Namun, hal-hal teknis dari proyek yang digarap, tidak ikut dibahas di sini.

Kekurangan dan Kelebihan Metode Scrum

Kelebihan dari metode *scrum* terletak pada kemampuannya untuk menghasilkan perangkat lunak bernilai tinggi. Pun dipandang lebih efektif karena mampu mengatasi permasalahan kompleks dengan mendelegasikan tugas-tugas spesifik kepada beberapa tim yang mandiri.

Masalah baru muncul ketika terjadi kendala yang membuat salah satu tim gagal mencapai target *sprint*-nya. Imbasnya akan memengaruhi ritme kerja tim yang lain. Metode ini juga memungkinkan improvisasi bebas sehingga membutuhkan tim dengan fleksibilitas tinggi.