

UTS
Manajemen Proyek IT



Dosen Pengampu : Jusmardi, S.Kom.,M.Pd.T

Nama :Najwa Alawiyah Siregar

Nim : 22346040

PRODI INFORMATIKA
DEPARTEMEN ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

1. Jelaskan apa yang dilakukan seorang manajer proyek untuk mengatasi situasi berikut ini :
 - a. Seorang anggota tim proyek yang bekerja full-time pada pengerjaan satu proyek, suatu saat bisa di perbantukan untuk proyek lain.
 - b. Pembuatan perencanaan waktu pengerjaan proyek terlalu singkat.
 - c. Ruang lingkup dari proyek selalu bertambah untuk memenuhi permintaan customer.
 - d. Produktivitas staff lebih rendah dari yang di harapkan.

Jawab :

a. Anggota Tim Diperbantukan pada Proyek Lain

Evaluasi Dampak: Manajer proyek harus evaluasi dampak pemindahan anggota tim pada proyek lain terhadap proyek saat ini. Hal ini meliputi apakah pengerjaan proyek akan terganggu dan berapa lama anggota tim akan diperbantukan.

Komunikasi: Komunikasikan dengan anggota tim terkait kemungkinan pemindahan ini. Diskusikan apakah ada cara untuk mengatasi dampaknya, seperti menggeser jadwal atau mengalokasikan sumber daya lain.

Koordinasi: Jika perlu, koordinasikan dengan manajer proyek proyek lain untuk mencari solusi bersama yang menguntungkan semua pihak.

B. Perencanaan Waktu Terlalu Singkat

Riset Kembali Perencanaan: Tinjau kembali perencanaan waktu proyek secara menyeluruh. Identifikasi tugas-tugas kritis dan tentukan apakah waktu pengerjaannya realistis.

Diskusi Estimasi Waktu: Diskusikan dengan tim proyek untuk mendapatkan masukan tentang estimasi waktu yang lebih akurat.

Revisi Jadwal Proyek: Pertimbangkan untuk merevisi jadwal proyek dengan menambah waktu pengerjaan jika diperlukan, atau mencari cara untuk mengoptimalkan proses agar sesuai dengan jadwal yang ada.

C. Ruang Lingkup Proyek Selalu Bertambah

Penetapan Batas-Batas: Tetapkan batas-batas ruang lingkup proyek yang jelas dan dokumentasikan secara rinci.

Evaluasi Permintaan Tambahan: Setiap kali ada permintaan tambahan dari customer, evaluasi dampaknya terhadap proyek saat ini.

Komunikasi Implikasi: Komunikasikan dengan tim proyek dan customer mengenai implikasi dari penambahan ruang lingkup, termasuk perubahan jadwal, anggaran, dan sumber daya.

Revisi Perencanaan Proyek: Jika perlu, ajukan perubahan ke dalam perencanaan proyek dengan melibatkan pihak yang terkait.

D. Produktivitas Staff Lebih Rendah dari Yang Diharapkan

Identifikasi Faktor-Faktor: Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi produktivitas rendah. Apakah ada hambatan atau masalah tertentu yang menghambat kinerja tim?

Diskusi Bersama Tim: Diskusikan dengan tim untuk memahami penyebab produktivitas rendah dan cari solusi bersama.

Dukungan Tambahan: Berikan dukungan dan sumber daya yang diperlukan untuk membantu tim meningkatkan produktivitas, seperti pelatihan, peralatan, atau bantuan tambahan.

Evaluasi Berkala: Pertimbangkan untuk melakukan evaluasi kinerja secara berkala dan memberikan umpan balik konstruktif kepada anggota tim

Dalam semua situasi tersebut, komunikasi yang jelas, kolaborasi tim, dan kemampuan untuk mengadaptasi perencanaan proyek sangat penting. Tugas utama seorang Manajer Proyek adalah mengelola resiko dan tantangan proyek dengan efektif untuk mencapai tujuan proyek dengan sukses.

2. Sebagai seorang manajer proyek. Anda memiliki tim yang masing-masing anggotanya memiliki keterampilan yang tepat untuk mengerjakan tugas masing-masing. Akan tetapi jumlah anggota tim yang anda miliki tidak cukup untuk mengerjakan deadline proyek. Sebutkan 5 (lima) Langkah yang harus diambil oleh manajer proyek dalam menyelesaikan persoalan ini!

Jawab:

Langkah-Langkah Mengatasi Kekurangan Anggota Tim Proyek :

a. Analisis dan Prioritasi Tugas

- Identifikasi Tugas Kritis: Tinjau semua tugas dalam proyek dan identifikasi mana yang paling kritis untuk diselesaikan agar proyek tetap berjalan sesuai rencana.
- Prioritaskan: Fokuskan sumber daya pada tugas-tugas yang memiliki dampak terbesar terhadap keberhasilan proyek. Hal ini akan membantu memastikan bahwa pekerjaan yang paling penting diselesaikan terlebih dahulu.

b. Alokasikan Ulang Sumber Daya

- Tinjau Keterampilan Anggota Tim: Evaluasi keterampilan setiap anggota tim dan alokasikan ulang tugas berdasarkan kemampuan mereka. Mungkin ada anggota tim yang bisa mengambil alih beberapa tugas dari rekan lainnya.
- Cross-Training: Pertimbangkan untuk melakukan cross-training agar anggota tim dapat saling menggantikan dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tugas.

c. Rekrutmen Sementara atau Outsourcing

- Rekrut Anggota Tim Sementara: Jika memungkinkan, rekrut anggota tim sementara atau freelance untuk membantu menyelesaikan pekerjaan dalam jangka pendek.
- Outsource Tugas Tertentu: Jika ada tugas yang bisa dioutsourcing, pertimbangkan untuk menggunakan jasa pihak ketiga untuk mengurangi beban kerja tim.

d. Negosiasi Ulang Deadline

- Diskusikan dengan Stakeholder: Jika setelah melakukan analisis dan alokasi ulang sumber daya masih tidak cukup, diskusikan dengan stakeholder mengenai kemungkinan penundaan deadline.
- Jelaskan Alasan: Berikan penjelasan yang jelas mengenai alasan penundaan dan dampaknya terhadap kualitas hasil akhir proyek. Ini penting untuk menjaga kepercayaan stakeholder.

e. Tingkatkan Komunikasi dan Kolaborasi

- Rapat Tim Rutin: Adakan rapat rutin untuk memantau kemajuan proyek dan mendiskusikan tantangan yang dihadapi. Ini juga memberikan kesempatan bagi anggota tim untuk berkolaborasi lebih baik.
- Gunakan Alat Manajemen Proyek: Manfaatkan alat manajemen proyek untuk meningkatkan transparansi, memudahkan komunikasi, dan memantau kemajuan secara real-time.

3. Jelaskan 3 (tiga) perbedaan antara jaminan kualitas (quality assurance) dan kontrol kualitas (quality control) !

Jawab:

a. Fokus Kerja

- Quality Assurance (QA): QA berfokus pada proses dan sistem yang digunakan untuk memastikan bahwa produk atau layanan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Tujuannya adalah untuk mencegah masalah kualitas sebelum terjadi dengan cara merencanakan dan mengatur proses secara sistematis,
- Quality Control (QC): QC, di sisi lain, berfokus pada produk akhir. Ini melibatkan inspeksi dan pengujian untuk mendeteksi cacat atau ketidaksesuaian dalam produk yang sudah selesai. Tujuan utama QC adalah untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi spesifikasi dan standar kualitas sebelum dikirim ke pelanggan.

b. Waktu Pelaksanaan

- Quality Assurance (QA): QA dilakukan sepanjang siklus hidup proyek, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian. Ini mencakup semua kegiatan yang dilakukan untuk memastikan bahwa proses produksi berjalan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
- Quality Control (QC): QC dilakukan setelah produk selesai diproduksi. Ini merupakan langkah akhir untuk memverifikasi bahwa produk memenuhi standar kualitas sebelum dipasarkan atau digunakan.

c. Tujuan Utama

- Quality Assurance (QA): Tujuan QA adalah untuk menciptakan proses yang dapat mencegah kesalahan dan cacat, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam produksi. QA berfokus pada pengembangan dan penerapan prosedur serta kebijakan yang mendukung kualitas.
- Quality Control (QC): Tujuan QC adalah untuk mendeteksi dan mengoreksi cacat dalam produk akhir. QC bertujuan untuk memastikan bahwa semua produk yang

keluar dari proses produksi telah memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan, sehingga mengurangi risiko produk cacat sampai ke tangan konsumen.

4. Dalam suatu keadaan tertentu, seorang manajer proyek dapat memutuskan untuk mengambil dan menerima resiko yang dihadapi. Sebutkan 3 (tiga) keadaan yang mencerminkan bahwa pengambilan resiko merupakan pilihan terbaik !

Jawab:

- a. Risiko yang Relatif Besar Tetapi Peluang Manfaatnya juga Besar

Dalam situasi ini, manajer proyek harus mempertimbangkan apakah potensi manfaat dari mengambil risiko melebihi biaya dan kerugian yang mungkin timbul. Contohnya, sebuah proyek teknologi baru yang memiliki peluang besar meningkatkan efisiensi operasional namun juga memiliki risiko implementasi yang tinggi.

Analisis:

- Peluang Manfaat: Risiko yang diambil memiliki potensi memberikan manfaat besar bagi bisnis.
- Biaya dan Kerugian: Biaya dan kerugian yang mungkin timbul masih dapat dikelola dan diminimalkan.
- Strategi Mitigasi: Mengembangkan rencana mitigasi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif.

- b. Tidak Memiliki Alternatif Lain yang Lebih Baik

Jika tidak ada alternatif lain yang lebih baik untuk mencapai tujuan proyek, maka pengambilan risiko dapat menjadi opsi logis. Misalnya, ketika deadline proyek sangat ketat dan tidak cukup waktu lagi untuk merevisi timeline tanpa mengganggu proses produksi utama.

Analisis:

- Alternatif: Tidak ada alternatif lain yang lebih baik untuk mencapai target proyek.
- Konsekuensi Gagal: Konsekuensi gagal tidaklah fatal dan dapat dikelola.

- Manajemen Respon: Siapkan rencana responsif untuk menghadapi masalah yang mungkin timbul.

c. Menguntungkan Bagi Bisnis Secara Jangka Panjang

Pengambilan risiko juga dapat dibenarkan jika risiko tersebut memiliki manfaat jangka panjang yang signifikan bagi bisnis. Hal ini biasanya terkait dengan investasi masa depan yang membutuhkan komitmen awal yang kuat.

Analisis:

- Manfaat Jangka Panjang: Potensi manfaat jangka panjang yang signifikan.
- Investasi Awal: Investasi awal yang kuat dibutuhkan untuk mendapatkan manfaat tersebut.
- Mitigasi Risiko: Mengembangkan strategi mitigasi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif.

Saol Kasus :

Anugerah Desa Wisata Indonesia 2022 merupakan program dari Pemerintah yang bertujuan mempercepat pemulihan sector pariwisata dan ekonomi kreatif. Untuk mensukseskan Program ini, pemerintah akan mengadakan sebuah kegiatan yang bertujuan menarik minat wisatawan baik dalam dan luar negeri untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini. Sebagai seorang IT anda di minta untuk membuat proposal project tersebut.

Proposal Project IT: Sistem Informasi untuk Anugerah Desa Wisata Indonesia 2022

1. Latar Belakang

Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2022 merupakan program yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia dengan tujuan untuk mempercepat pemulihan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif setelah dampak dari pandemi global. Program ini bertujuan untuk mengangkat potensi desa wisata di seluruh Indonesia, menarik wisatawan domestik dan mancanegara, serta mendorong pengembangan ekonomi lokal melalui pariwisata berbasis masyarakat.

Untuk mendukung pelaksanaan program ini, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis teknologi yang dapat memperkuat branding desa wisata, mempermudah akses informasi, serta memfasilitasi partisipasi wisatawan. Sebagai seorang IT, saya mengusulkan pembangunan **Sistem Informasi Anugerah Desa Wisata Indonesia 2022** yang diharapkan mampu menjadi platform promosi, komunikasi, dan interaksi yang efektif.

2. Tujuan Proyek

Proyek ini bertujuan untuk:

- Membuat sebuah platform digital yang dapat mempromosikan desa wisata yang berpartisipasi dalam ADWI 2022.
 - Memfasilitasi pengunjung untuk mendapatkan informasi yang lengkap tentang desa wisata, seperti fasilitas, budaya, paket wisata, dan event yang ada.
 - Menyediakan sistem registrasi online bagi wisatawan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diselenggarakan dalam program ADWI.
 - Memfasilitasi interaksi antara wisatawan dan pihak pengelola desa wisata melalui fitur tanya jawab, review, dan rekomendasi.
 - Menyediakan laporan dan analisis data terkait jumlah pengunjung, partisipasi, dan evaluasi kegiatan.
-

3. Ruang Lingkup Proyek

Sistem informasi yang akan dikembangkan meliputi fitur-fitur sebagai berikut:

- **Website & Mobile Application:** Platform berbasis web dan aplikasi seluler untuk promosi dan interaksi dengan wisatawan.
 - Fitur-fitur:
 - Profil lengkap setiap desa wisata yang berpartisipasi.
 - Galeri foto dan video desa wisata.
 - Informasi fasilitas wisata dan aktivitas yang tersedia.
 - Sistem pencarian dan filter berdasarkan lokasi, jenis wisata, dan preferensi.
 - Kalender acara desa wisata yang dapat diikuti oleh wisatawan.
- **Sistem Registrasi Wisatawan:** Wisatawan dapat mendaftar untuk mengikuti acara, memesan paket wisata, dan membeli tiket secara online.

- **Sistem Evaluasi dan Umpan Balik:** Wisatawan dapat memberikan review, rating, dan rekomendasi untuk desa wisata yang mereka kunjungi.
 - **Dashboard Pengelola:** Fitur yang memudahkan pemerintah dan pengelola desa wisata untuk mengelola profil desa, memantau partisipasi wisatawan, dan menganalisis data statistik kunjungan.
 - **Integrasi dengan Media Sosial:** Sistem ini dapat terhubung dengan media sosial untuk memudahkan promosi desa wisata melalui platform yang lebih luas.
-

4. Teknologi yang Digunakan

- **Frontend:** HTML5, CSS3, JavaScript, Vue.js/React.js (untuk pengembangan website), dan Flutter/React Native (untuk pengembangan aplikasi mobile).
 - **Backend:** Node.js atau Django (Python) untuk pengelolaan server-side, API, dan manajemen data.
 - **Database:** MySQL/PostgreSQL sebagai database utama untuk menyimpan informasi terkait desa wisata, pengunjung, dan acara.
 - **Cloud Hosting:** Platform cloud (AWS, Google Cloud, atau Microsoft Azure) untuk hosting dan penyimpanan data dengan kapasitas yang scalable.
 - **Security:** Sistem akan dilengkapi dengan fitur keamanan seperti enkripsi SSL, otentikasi dua faktor, dan firewall untuk melindungi data wisatawan dan pengelola.
-

5. Tim yang Diperlukan

- **Project Manager:** Bertanggung jawab atas manajemen proyek secara keseluruhan, termasuk perencanaan, eksekusi, dan monitoring.
- **Frontend Developer:** Bertanggung jawab atas pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk website dan aplikasi mobile.
- **Backend Developer:** Bertanggung jawab atas pengembangan sistem logika di belakang layar (server-side) dan pengelolaan database.
- **UI/UX Designer:** Menciptakan desain yang user-friendly untuk pengalaman pengguna yang maksimal.
- **Tester/QA Engineer:** Memastikan sistem berjalan dengan baik tanpa bug melalui proses pengujian yang berkelanjutan.

- **DevOps Engineer:** Bertanggung jawab atas manajemen server, deployment, dan pemeliharaan infrastruktur cloud.
-

6. Estimasi Waktu Pelaksanaan

- **Fase 1: Analisis Kebutuhan** (2 minggu)
 - Mengidentifikasi kebutuhan bisnis, pengguna, dan teknis.
 - Membuat dokumen requirement.
 - **Fase 2: Desain Sistem** (4 minggu)
 - Membuat desain sistem, wireframe, dan mockup.
 - Mendesain database dan arsitektur sistem.
 - **Fase 3: Pengembangan** (8 minggu)
 - Pengembangan frontend dan backend.
 - Integrasi sistem dan API.
 - **Fase 4: Pengujian** (3 minggu)
 - Pengujian fungsionalitas, keamanan, dan performa sistem.
 - Perbaikan bug dan optimasi.
 - **Fase 5: Deployment dan Pelatihan** (2 minggu)
 - Deployment sistem ke cloud.
 - Pelatihan pengguna dan pengelola.
-

7. Estimasi Anggaran

- **Pengembangan Sistem:** Rp 300.000.000
 - **Hosting dan Cloud Services:** Rp 50.000.000/tahun
 - **Biaya Operasional Tim (salaries):** Rp 500.000.000
 - **Promosi dan Marketing:** Rp 200.000.000
 - **Kontingensi:** Rp 100.000.000
 - **Total Estimasi Anggaran:** Rp 1.150.000.000
-

8. Penutup

Sistem Informasi Anugerah Desa Wisata Indonesia 2022 diharapkan mampu menjadi alat yang efektif untuk mendukung kesuksesan program ini. Dengan memanfaatkan teknologi digital,

program ini dapat menarik lebih banyak wisatawan, mempromosikan desa-desa wisata di Indonesia, dan berkontribusi pada pemulihan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif.

Proposal	Disusun	Oleh:
<i>Nama</i>	<i>IT</i>	<i>Najwa</i>
<i>Tanggal Proposal: 16 Oktober 2024</i>		