A

***Acceptance criteria* (Kriteria penerimaan):** Daftar periksa (checklist) yang digunakan manajer proyek untuk memutuskan apakah sebuah proyek sudah selesai

***Adaptation* (Adaptasi):** Menyesuaikan proyek, produk, atau proses untuk meminimalkan penyimpangan atau masalah lebih lanjut; salah satu dari tiga pilar *Scrum*

***Agile Manifesto* (Manifesto *Agile*):** Kumpulan empat nilai dan 12 prinsip yang mendefinisikan pola pikir yang harus diperjuangkan oleh semua tim *Agile*

***Agile project management* (Manajemen Proyek *Agile*):** Pendekatan terhadap manajemen proyek dan tim yang mewujudkan "kelincahan" berdasarkan Manifesto *Agile*

***Ambiguity* (Ambiguitas):** Keadaan di mana kondisi dan akar penyebab peristiwa atau keadaan tidak tampak jelas, yang menyebabkan kemungkinan kesalahpahaman

B

***Backlog refinement* (Penyempurnaan *Backlog*):** Tindakan yang menjaga agar *Backlog* diprioritaskan, diperkirakan, dan dijelaskan sehingga Tim *Scrum* dapat beroperasi secara efektif

***Burndown chart* (Diagram *Burndown*):** Diagram/Visualisasi yang mengukur waktu terhadap jumlah pekerjaan yang dilakukan dan jumlah pekerjaan yang tersisa

***Business agility* (Kelincahan Bisnis):** Mengacu pada penggabungan prinsip-prinsip *Agile* ke dalam lingkup manajemen yang luas

***Business collaboration* (Kolaborasi bisnis):** Konsep bahwa berkolaborasi dengan pelanggan memberikan informasi bisnis yang penting kepada tim dengan segera, sehingga mereka dapat menyesuaikan dan mengadaptasi informasi baru secara instan; salah satu dari empat tema prinsip *Agile*

C

***Capacity* (Kapasitas):** Jumlah pekerjaan yang dapat ditangani oleh tim dalam jangka waktu tertentu

***Case studies* (Studi kasus):** Analisis mendalam tentang bisnis, komunitas, atau organisasi berdasarkan data

***Change control board* (Komite yang bertanggungjawab atas perubahan):** Proses formal dan ketat untuk mengelola setiap perubahan persyaratan

***Change management* (Manajemen perubahan):** Proses untuk membuat anggota organisasi mengadopsi produk, proses, atau sistem nilai baru

***Coaching* (Pembinaan/Pelatihan):** Gaya komunikasi dua arah yang ditujukan untuk mempengaruhi dan mengembangkan keterampilan, motivasi, dan kemampuan penilaian anggota tim.

***Complexity* (Kompleksitas):** Mengacu pada banyaknya kekuatan, isu, organisasi, dan faktor yang saling terkait yang akan mempengaruhi sebuah proyek

***Continuous integration and continuous refactoring* (Integrasi berkelanjutan dan penataan ulang faktor secara berkelanjutan):** Praktik Pemrograman Ekstrim yang menggabungkan perubahan produk ke dalam versi bersama beberapa kali sehari untuk mendapatkan *feedback* cepat tentang kualitas suatu kode atau produk

***CSV file*** **(*File* CSV):** Jenis *file* yang menyimpan data *spreadsheet*; singkatan dari "*Comma Separated Value*" karena menggunakan koma untuk memisahkan nilai

***Cynefin framework* (Kerangka kerja Cynefin):** Kerangka kerja yang digunakan untuk mengukur kompleksitas proyek; menunjukkan lima bagian kompleksitas yang dapat dikategorikan ke dalam berbagai proyek: jelas, kompleks, rumit, kacau, dan tidak teratur

D

***Daily Scrum* (*Scrum* Harian):** Pertemuan singkat hingga 15 menit yang berlangsung setiap hari selama *Sprint* untuk memeriksa kemajuan menuju tujuan; juga disebut *stand-up*

***Definition of Done* (Definisi Selesai):** Sekumpulan item yang telah disepakati yang harus diselesaikan sebelum proyek atau cerita pengguna dapat dianggap selesai

***Deliverable* (Hasil kerja):** Hasil nyata dari suatu proyek

***Development Team* (Tim Pengembangan):** Dalam *Scrum*, orang-orang yang melakukan pekerjaan untuk membangun produk; juga disebut Pengembang

**DevOps:** Gerakan organisasi dan budaya yang bertujuan untuk meningkatkan kecepatan penyelesaian dan penyerahan perangkat lunak, meningkatkan keandalan layanan, dan membangun kepemilikan bersama di antara para pemangku kepentingan perangkat lunak

***Disciplined Agile Delivery (DAD):*** Pendekatan hibrida yang menggabungkan strategi dari berbagai kerangka kerja *Agile*, termasuk Kanban, LeSS, *Lean Development*, *Extreme Programming*, dan *Agile Modeling*; memandu orang melalui keputusan terkait proses dan membantu mengembangkan strategi *Agile* yang terukur berdasarkan konteks dan hasil yang diinginkan

E

***Empiricism* (Empirisme):** Gagasan bahwa pengetahuan sejati berasal dari pengalaman hidup yang nyata.

***Epic* (Epik):** Sekelompok atau kumpulan cerita pengguna

***Extreme Programming* (Pemrograman Ekstrim, XP):** Metodologi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk dan kemampuan untuk merespons perubahan kebutuhan pelanggan; menggunakan praktik terbaik untuk proses pengembangan ke tingkat yang ekstrem

F

***Five values of Scrum* (Lima nilai dari *Scrum*):** Nilai-nilai inti yang memandu bagaimana Tim *Scrum* bekerja dan berperilaku: komitmen, keberanian, fokus, keterbukaan, dan rasa hormat

***Flow* (Mengalir):** Prinsip utama Kanban yang bertujuan untuk memaksimalkan efisiensi

I

**I.N.V.E.S.T:** Singkatan dari kriteria yang harus dipenuhi oleh setiap cerita pengguna; singkatan dari: independen, dapat dinegosiasikan, berharga, dapat diperkirakan, kecil, dan dapat diuji *(independent*, *negotiable*, *valuable, estimable*, *small*, *testable*)

***Incremental* (Inkremental):** Menggambarkan pekerjaan yang dibagi menjadi potongan-potongan kecil yang dibangun di atas satu sama lain

***Influencer*:** Seseorang yang mampu memimpin dan mempengaruhi orang lain untuk mengubah perilaku, hati, dan pikiran mereka untuk menghasilkan hasil yang bermakna dan berkelanjutan

***Inspection* (Inspeksi):** Pemeriksaan tepat waktu terhadap hasil dari Sasaran *Sprint* untuk mendeteksi varian yang tidak diinginkan; salah satu dari tiga pilar *Scrum*

***Iterative* (Iteratif):** Mengacu pada siklus pengiriman yang berulang

K

**Kanban:** Metodologi yang memberika*n feedback* visual kepada semua orang yang mungkin tertarik dengan status pekerjaan yang sedang berjalan; menampilkan kemajuan proyek sebagai "untuk dilakukan", "sedang berlangsung", dan "selesai"

L

***Large-Scale Scrum* (*Scrum* Berskala Besar - LeSS):** Kerangka kerja yang bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan tim *Scrum* untuk memberikan nilai dan mengurangi pemborosan pada organisasi yang lebih besar.

***Lean* (Ramping):** Metodologi di mana prinsip utamanya adalah mengurangi pemborosan dalam suatu operasi

M

***Managing*** **(Mengelola):** Tindakan mengawasi pekerjaan orang lain; dapat mencakup orientasi karyawan baru, mengadakan rapat, mendelegasikan tugas dan penugasan, memantau kemajuan dan kinerja terhadap tugas-tugas tersebut, membuat keputusan, dan menangani konflik

***Minimum viable produc*t (Produk minimum yang layak - MVP):** Versi produk dengan fitur yang cukup untuk memuaskan pelanggan awal

***Mission* (Misi):** Pernyataan singkat yang tetap konstan untuk tim selama proyek berlangsung dan memberi mereka sesuatu untuk dikerjakan

O

***Organizational culture* (Budaya organisasi):** Menggambarkan nilai-nilai bersama di tempat kerja dan muncul dalam perilaku, aktivitas, cara berkomunikasi, dan cara mereka bekerja satu sama lain

P

***Pair Programming* (Pemrograman Berpasangan):** Praktik XP yang mengacu pada saat di mana dua anggota tim bekerja bersama di waktu yang sama dalam satu tugas

***Product Backlog* (*Backlog* Produk):** Sumber resmi tunggal untuk hal-hal yang dikerjakan oleh tim; berisi semua fitur, persyaratan, dan aktivitas yang terkait dengan hasil kerja untuk mencapai tujuan proyek

***Product Goal* (Tujuan Produk):** Keadaan produk yang diinginkan di masa depan; dapat berfungsi sebagai target untuk direncanakan oleh Tim *Scrum*

***Product increment* (Peningkatan pada produk):** Apa yang dihasilkan setelah *Sprint*

***Product Owner* (Pemilik Produk):** Dalam *Scrum*, peran yang bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai produk dan pekerjaan tim

***Product requirements document* (Dokumen persyaratan produk):** Dokumen yang mencantumkan ruang lingkup dan persyaratan proyek; digunakan dalam manajemen proyek *Waterfall*

***Product roadmap* (Peta jalan produk):** Visualisasi atau dokumen yang memberikan pandangan tingkat tinggi tentang produk yang diharapkan, persyaratannya, dan perkiraan jadwal untuk mencapai tonggak capaian

***Product vision* (Visi produk):** Mendefinisikan produk, bagaimana produk tersebut mendukung strategi bisnis pelanggan, dan siapa yang akan menggunakannya; memperjelas hasil apa yang menjadi tanggung jawab tim dan di mana batas-batasnya

R

***Relative estimation* (Estimasi relatif):** Perbandingan upaya untuk suatu tugas dengan upaya untuk tugas lain

***Releasable* (Dapat dirilis):** Mengacu pada saat tim telah mengembangkan produk yang secara minimum layak dari fitur atau persyaratan tertentu

***Release plans* (Rencana rilis):** Menunjukkan perkiraan tanggal ketika tim diharapkan untuk merilis dan memberikan fitur tertentu kepada pelanggan atau pengguna; berisi tujuan rilis, daftar item *Backlog*, perkiraan tanggal rilis, dan tanggal lain yang relevan yang berdampak   
pada rilis itu

***Requirements* (Persyaratan):** Kondisi yang harus dipenuhi atau tugas yang harus diselesaikan untuk memastikan keberhasilan penyelesaian proyek

***Retrospectives and continuous learning* (Retrospektif dan pembelajaran berkelanjutan):** Mengacu pada upaya terus-menerus untuk belajar dan beradaptasi terhadap apa yang berhasil dan apa yang tidak; salah satu dari empat tema prinsip *Agile*

S

***Scaled Agile Framework - SAFe*** **(Kerangka *Agile* Berskala):** Kerangka kerja penskalaan *Lean-Agile* yang menggabungkan konsep-konsep dari metodologi Kanban, *Scrum*, *Extreme Programming* (XP), DevOps, dan *Design Thinking*; menempatkan tujuan untuk menghantarkan nilai di atas segalanya

***Scrum Master:*** Dalam *Scrum*, peran yang bertanggung jawab untuk memastikan tim menjalankan nilai-nilai dan prinsip-prinsip *Agile* dan mengikuti proses dan praktik yang disepakati tim; berbagi informasi dengan tim proyek yang lebih besar dan membantu tim fokus untuk melakukan pekerjaan terbaik mereka

***Scrum of Scrums*** **(*Scrum* dari semua *Scrum*):** Suatu teknik untuk mengintegrasikan pekerjaan beberapa tim *Scrum* yang lebih kecil yang mengerjakan proyek atau   
solusi yang sama.

***Scrum*:** Kerangka kerja untuk mengembangkan, memberikan, dan mempertahankan produk yang kompleks

***Solution Design* *Sprint* (*Sprint* untuk Solusi Desain):** Suatu *Sprint* yang seluruhnya dihabiskan untuk bekerja hanya pada desain solusi

***Spotify Model* (Model Spotify):** Pendekatan *Agile* versi organisasi Spotify; berfokus pada budaya, otonomi tim, komunikasi, akuntabilitas, dan kualitas untuk meningkatkan kelincahan

***Sprint Backlog* (*Backlog Sprint*):** Kumpulan item *Product Backlog* yang dipilih untuk diselesaikan selama *Sprint* yang akan datang

***Sprint Planning* (Perencanaan *Sprint*):** Mengacu pada saat di mana seluruh Tim *Scrum* berkumpul untuk memetakan apa yang akan dilakukan selama *Sprint*

***Sprint Retrospective* (Retrospektif *Sprint*):** Rapat penting hingga tiga jam bagi Tim *Scrum* untuk mengambil langkah mundur, merefleksikan, dan mengidentifikasi perbaikan tentang cara bekerja sama sebagai tim

***Sprint Review*****(Ulasan/Tinjauan *Sprint*):** Pertemuan dengan seluruh Tim *Scrum* di mana produk didemonstrasikan untuk menentukan aspek mana yang sudah selesai dan   
mana yang belum

***Sprint*:** Iterasi terbatas waktu di mana sejumlah pekerjaan yang direncanakan dilakukan

***Stacey Matrix*:** Kerangka kerja yang dikembangkan untuk membantu manajer proyek mengidentifikasi kompleksitas lingkungan mereka sehingga mereka dapat menyesuaikan gaya pengambilan keputusan mereka; memungkinkan manajer proyek untuk mempertimbangkan hal-hal yang diketahui dan yang tidak diketahui dalam proyek mereka berdasarkan implementasi dan persyaratan

***Story points* (Poin cerita):** Metode untuk memperkirakan cerita pengguna, tugas, dan item *backlog* dengan menetapkan nilai poin berdasarkan upaya dan risiko

T

***Team dynamics and culture* (Dinamika dan budaya tim):** Mengacu pada penciptaan budaya tim yang efektif yang inklusif, mendukung, dan memberdayakan; salah satu dari empat tema prinsip *Agile*

***Three pillars of Scrum* (Tiga pilar *Scrum*):** Konsep dasar yang menjadi dasar *Scrum*: transparansi, inspeksi, dan adaptasi

***Timebox* (Kotak waktu):** Konsep *Scrum* yang mengacu pada perkiraan durasi untuk   
suatu kegiatan

***Transparency* (Transparansi):** Membuat aspek yang paling signifikan dari pekerjaan terlihat oleh mereka yang bertanggung jawab atas hasilnya; salah satu dari tiga pilar *Scrum*

***T-shirt sizes* (Ukuran kaos):** Cara untuk memperkirakan upaya yang dibutuhkan dalam hal waktu, anggaran, dan energi dengan mengelompokkannya dalam kategori XS, S, M, L, XL, atau XXL

U

***Uncertainty* (Ketidakpastian):** Keadaan yang kurang dapat diperkirakan atau memiliki potensi kejutan yang tinggi

***User story* (Cerita pengguna):** Deskripsi singkat dan sederhana tentang fitur yang diceritakan dari sudut pandang pengguna

V

***Value delivery* (Penghantaran nilai):** Mengacu pada menyelesaikan pekerjaan secepat mungkin untuk mendapatkan *feedback* dan mengurangi risiko waktu; salah satu dari empat tema prinsip *Agile*

***Value roadmap*****(Peta jalan nilai):** Cara yang tangkas (*Agile*) untuk memetakan jadwal dan persyaratan untuk proses pengembangan produk

***Velocity* (Kecepatan):** Ukuran jumlah pekerjaan yang dapat dilakukan oleh suatu tim selama satu *Sprint*

***Volatility* (Volatilitas):** Tingkat perubahan dan gejolak dalam bisnis atau situasi

**VUCA:** Kondisi yang mempengaruhi organisasi dalam dunia yang berubah dan kompleks; singkatan dari volatilitas (*volatility*), ketidakpastian (*uncertainty*), kompleksitas (*complexity*), dan ambiguitas (*ambiguity*).

W

***Waterfall project management*** (**manajemen proyek *Waterfall*):** Metodologi manajemen proyek yang mengacu pada pengaturan fase secara berurutan atau linear

***Work-in-progress (WIP) limit*****(Batasan jumlah barang yang sedang diproses):** Batasan pada berapa banyak item pekerjaan yang sedang dikerjakan secara aktif pada waktu tertentu