* 1. **Metode *Scrum***

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan mobil lelang ini adalah metode *Scrum.* Menurut Ken Schwaber & Jeff Sutherland (2017, p. 3), *Scrum* adalah sebuah kerangka kerja dimana banyak orang dapat mengatasi masalah kompleks dan pada saat yang bersamaan, mereka juga mengembangkan produk dengan nilai setinggi mungkin.

Menurut Ken Schwaber & Jeff Sutherland (2017, p. 3), Scrum itu bersifat ringan, sederhana untuk dipahami, tetapi sulit untuk dikuasai. Esensi dari Scrum adalah tim kecil yang terdiri dari beberapa orang. Tim ini bersifat fleksibel dan mampu beradaptasi.

Kerangka kerja Scrum terdiri dari Scrum Team dan peran-peran, dan aturan-aturan terkait. Setiap komponen di dalam kerangka kerja ini memiliki tujuan tertentu dan sangat penting bagi keberhasilan penggunaan Scrum. Scrum Team terdiri dari :

## Product Owner

*Product Owner* adalah orang yang bertanggung jawab dalam pengelolaan Product Backlog dan memaksimalkan nilai bisnis dari produk yang dihasilkan oleh Development Team.

* + 1. ***Development Team***

*Development Team* dibentuk dan diberikan wewenang dan tanggung jawab oleh organisasi untuk menyusun dan mengelola pekerjaan yang sudah diambil oleh mereka sendiri.

* + 1. ***Scrum Master***

*Scrum Master* bertanggung jawab untuk mengenalkan dan menyokong penggunaan Scrum sebagaimana dijelaskan di dalam panduan *Scrum* ini.

Berikut ini beberapa hal yang terdapat dalam metode *Scrum* :

* + - 1. *Product Backlog*

Product Backlog adalah daftar dari seluruh fitur, fungsi, kebutuhan, peningkatan, dan perbaikan yang perlu diberlakukan terhadap produk pada rilis mendatang. Product Owner bertanggung jawab terhadap Product Backlog, termasuk isi, ketersediaan dan urutannya. *Product Backlog* berevolusi seiring dengan perkembangan produk dan lingkungan dimana produk tersebut digunakan. *Product Backlog* bersifat dinamis dan berubah terus secara konstan agar produk menjadi layak, kompetitif dan bermanfaat. Selama produk masih ada, *Product Backlog* juga akan selalu ada.

* + - 1. *Sprint Backlog*

*Sprint Backlog* adalah daftar *Product Backlog item* yang terpilih untuk Sprint ditambah perencanaan untuk menghantarkan suatu proyek dan mencapai *Sprint Goal*.

*3. Sprint*

*Sprint* merupakan sebuah proyek dengan durasi tidak lebih dari satu bulan karena *Sprint* dibatasi tidak lebih dari satu bulan kalender yang dijalankan untuk mencapai sebuah tujuan.

* + 1. *Sprint Planning*

Dalam *Sprint Planning,* akan dibahas mengenai apa yang dibutuhkan, prioritas, apa yang bisa diselesaikan dalam *Sprint* ini, bagaimana tugas yang diambil dapat diselesaikan dengan baik, mengetahui dan menetapkan *Sprint Goal* mereka sehingga *Development Team* dapat mengetahui alasan mereka mengembangkan.

* + 1. *Daily Scrum ( Pertemuan harian )*

*Daily Scrum* adalah acara untuk *Development Team* yang memiliki batasan waktu 15 menit. Acara ini dilakukan setiap hari selama Sprint berlangsung.

* + 1. *Sprint Review*

*Sprint Review* adalah pertemuan informal, bukan pertemuan laporan status, dan presentasi hasil pengerjaan dilakukan guna mendapatkan umpan balik dan mengembangkan kemampuan kolaborasi.

* + 1. *Sprint Retrospective*

*Sprint Retrospective* adalah sebuah kesempatan bagi Scrum Team untuk menginspeksi dirinya sendiri dan membuat perencanaan mengenai peningkatan yang akan dilakukan di Sprint berikutnya, biasanya diselenggarakan setelah Sprint Review dan sebelum Sprint Planning berikutnya. mereka, proses, dan alat-alat yang digunakan, Mengidentifikasi dan mengurutkan hal utama yang berjalan dengan baik dan peningkatan yang berpotensi untuk dilakukan dan membuat perencanaan untuk implementasi peningkatan cara kerja *Scrum Team*.