

Muryan Awaludin

- **SDN 09 Petarukan** Pemalang (1997)
- **SMP PGRI 5 Petarukan** Pemalang (2000)
- **SMK ISLAM** Pemalang (2003)
- **S.Kom** di **STIKOM CKI** Jakarta (2010)
- **M.Kom** di **STMIK ERESHA** Jakarta (2014)

KONTAK

- Phone : 08562616116
- Email : muryan_awaludin@yahoo.co.id
- Blog : www.ilmudesaingrafis.blogspot.com
: www.muryanawaludin.blogspot.com
- Twitter : @muryan_awaludin
- FB : muryan.awaludin
- Ym : muryan_awaludin

Manajemen Proyek dalam Praktek

1. Stakeholder
2. Metodologi dalam Manajemen Proyek
3. Alokasi Sumber Daya
4. Subproyek
5. Penjadwalan
6. Kegagalan Proyek Sistem Infirmasi
7. Project Management Office (PMO)



MANAJEMEN PROYEK DALAM PRAKTEK

1. STAKEHOLDER

Apa sih yang dimaksud **Stakeholder** dalam proyek itu?

1.1. Pemilik Proyek

1.3. Pengguna Hasil Proyek

1.2. Komite Pengarah

1.4. Pelaksana Proyek

1. STAKEHODER (LANJUTAN)

1.1. Pemilik Proyek



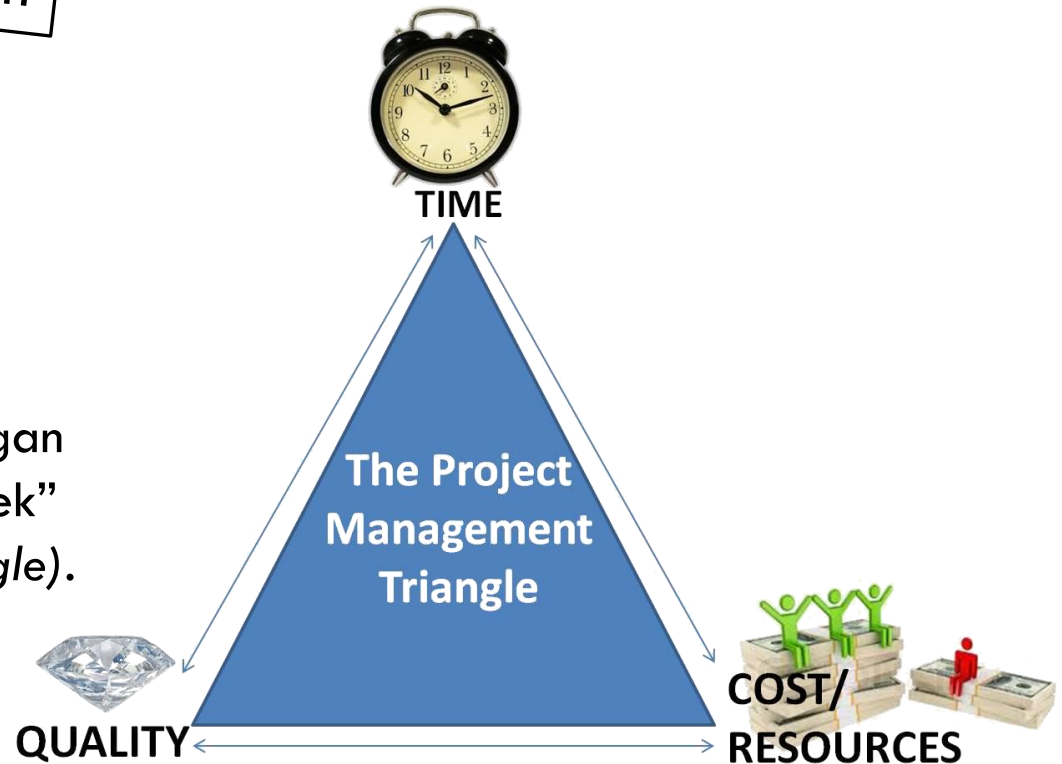
(Gambar dari satuariau.com)

Pemilik proyek biasanya merupakan perusahaan atau individu yang **memiliki kepentingan awal** terhadap hasil proyek

1. STAKEHODER (LANJUTAN)

1.2. Komite Pengarah

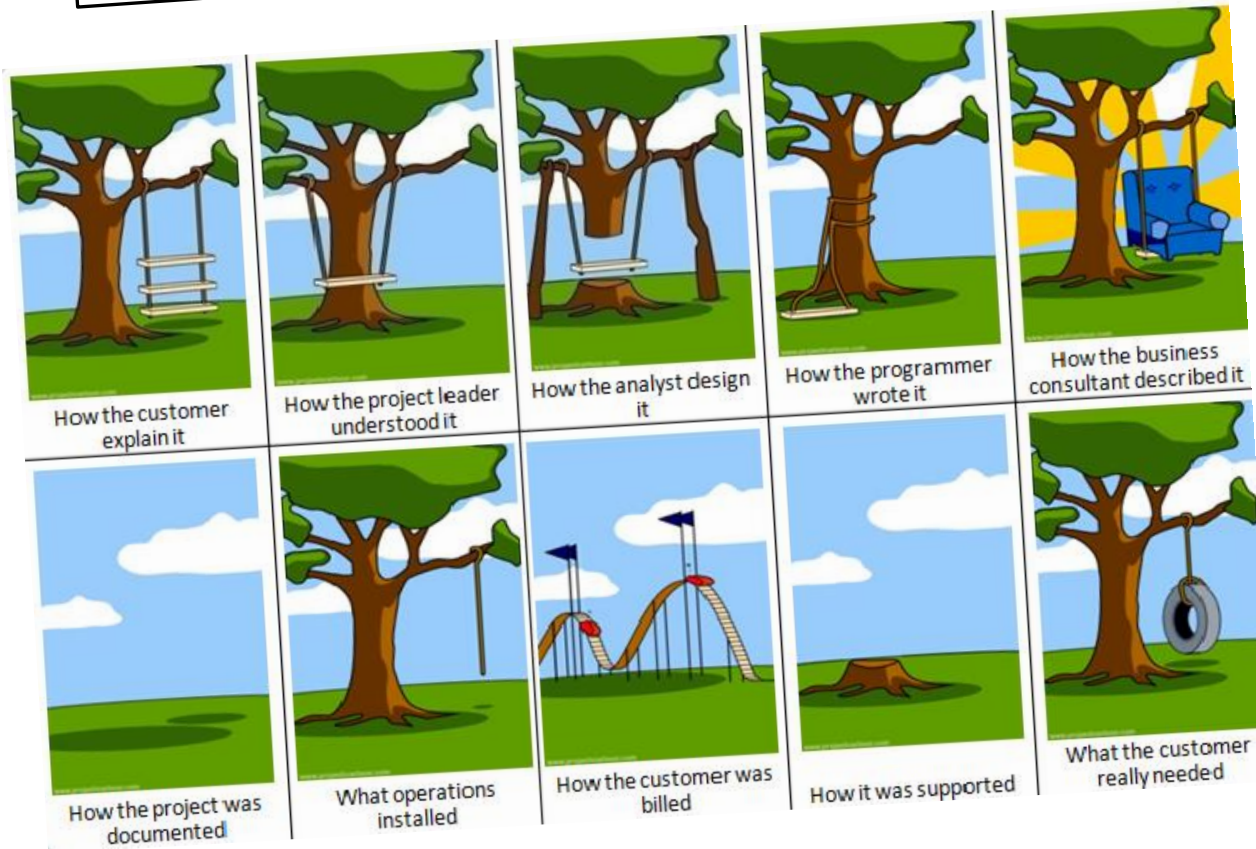
Komite pengarah dibentuk agar **proyek yang dilaksanakan agar tetap berjalan sesuai rencana**, dengan memperhatikan batasan yang disebut dengan “segitiga manajemen proyek” (*Project Management Triangle*).



(Gambar dari rebeccamacfarlane.com)

1. STAKEHODER (LANJUTAN)

1.3. Pengguna Hasil Proyek



Suatu proyek sistem informasi tentu akan menghasilkan produk akhir berupa software yang akan digunakan

(Gambar dari ssw.co..au)

1. STAKEHODER (LANJUTAN)

1.4. Pelaksana Proyek

1.4.1.
Manajer
Proyek

1.4.2.
Analisis
Sistem

1.4.3.
Desainer
Sistem

1.4.4.
Programmer
Sistem

1.4.5.
Tester

1.4.6.
Other

Pelaksana proyek umumnya adalah **sebuah tim**



2. METODOLOGI DALAM MENAJEMEN PROYEK

Dalam pelaksanaanya, pelaksana proyek **membutuhkan pedoman** atau pendekatan **untuk merealisasikannya**

Pedoman (metodologi) dalam melakukan manajemen proyek (Rudy Tantra, 2012):

Agile, Extreme, Interactive, Incremental dan Phases

Selain itu, dalam penerapan metodologi tersebut, banyak organisasi/perusahaan yang menerapkan RUP (*Rational Unified Process*) yang dikembangkan oleh Rational® Software

2. METODOLOGI DALAM MENAJEMEN PROYEK (LANJUTAN)

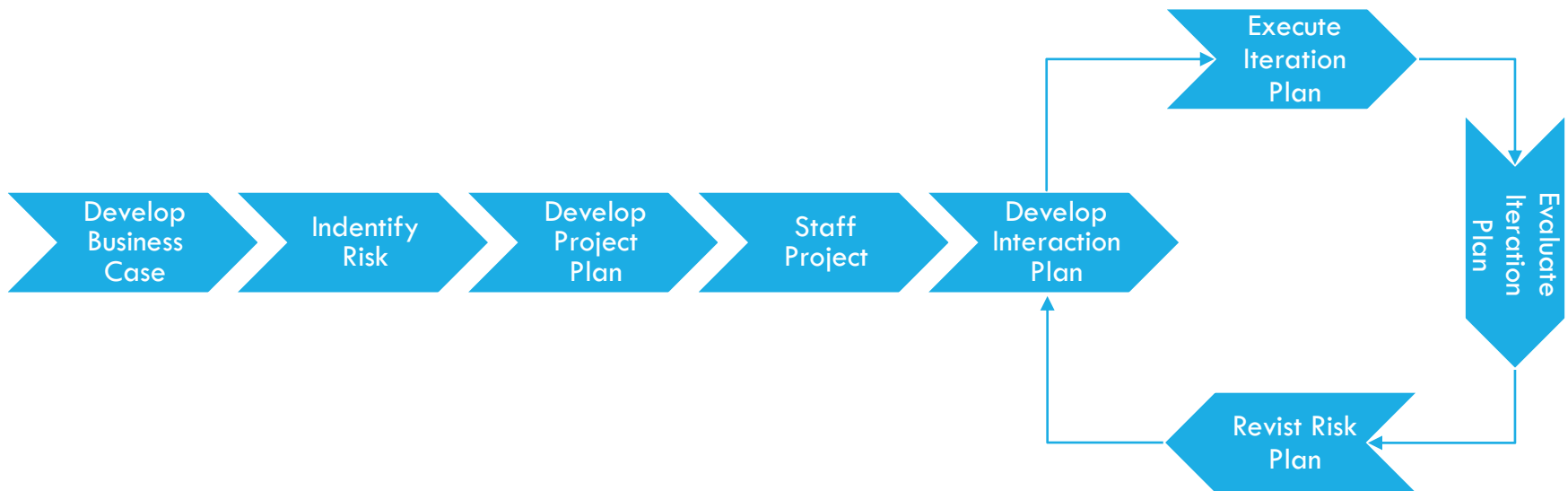
2.1. Rational Unified Process (RUP)



RUP adalah **proses rekayasa software** dengan pendekatan alokasi tugas-tugas dan tanggung jawab **dalam organisasi pengembangan software**

Tujuannya adalah untuk memastikan **software yang dihasilkan berkualitas tinggi**, yang memenuhi kebutuhan klien dengan jadwal dan anggaran yang telah ditentukan

2. METODOLOGI DALAM MENAJEMEN PROYEK (LANJUTAN)

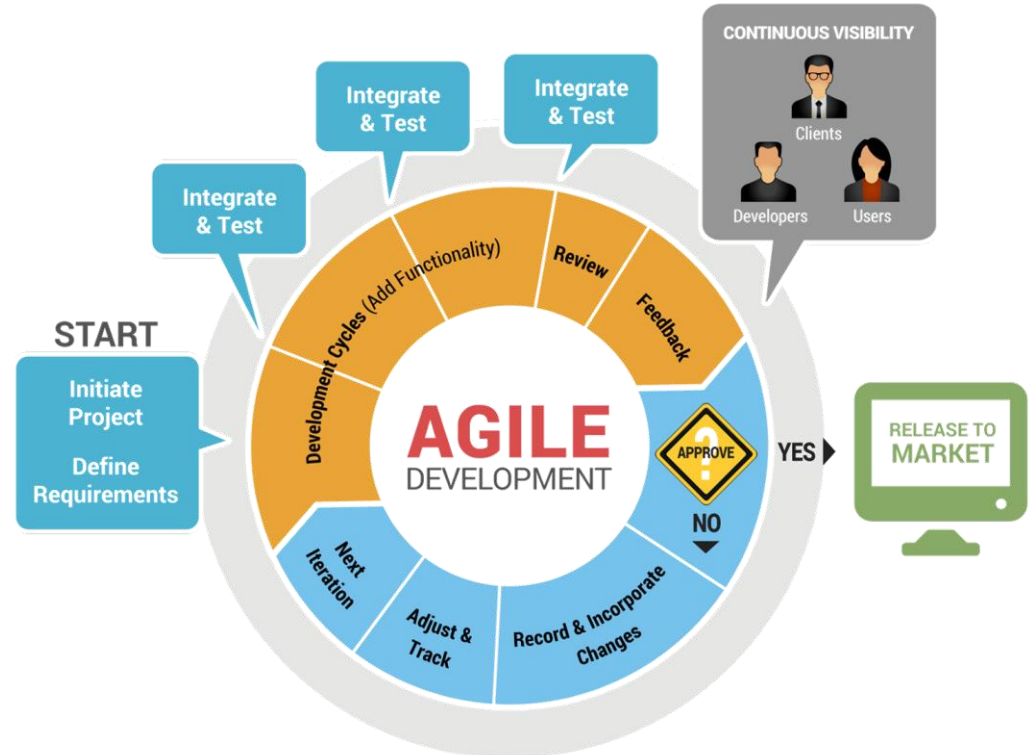


Gambar RUP Workflow

2. METODOLOGI DALAM MENAJEMEN PROYEK (LANJUTAN)

2.2. Agile Project Management

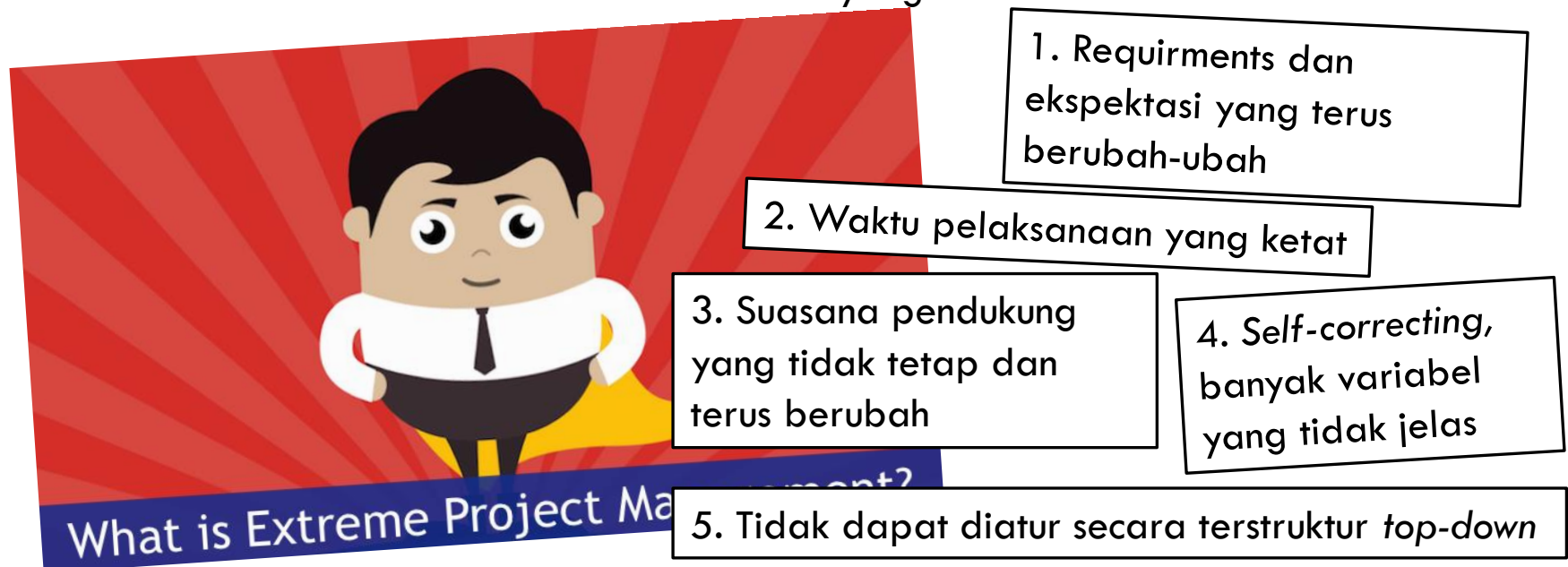
Metodologi ini **berfokus pada manusia, hasil, metode yang minimal dan kolaborasi maksimum** untuk mengantisipasi proyek *e-business* yang bergerak cepat dan sering berubah



2. METODOLOGI DALAM MENAJEMEN PROYEK (LANJUTAN)

2.3. Extreme Project Management (XPM)

XPM lebih ditunjukkan untuk **proyek yang tidak diketahui secara jelas** sehingga membutuhkan metodologi yang lebih cepat, fleksibel dan lincah untuk situasi yang tidak menentu



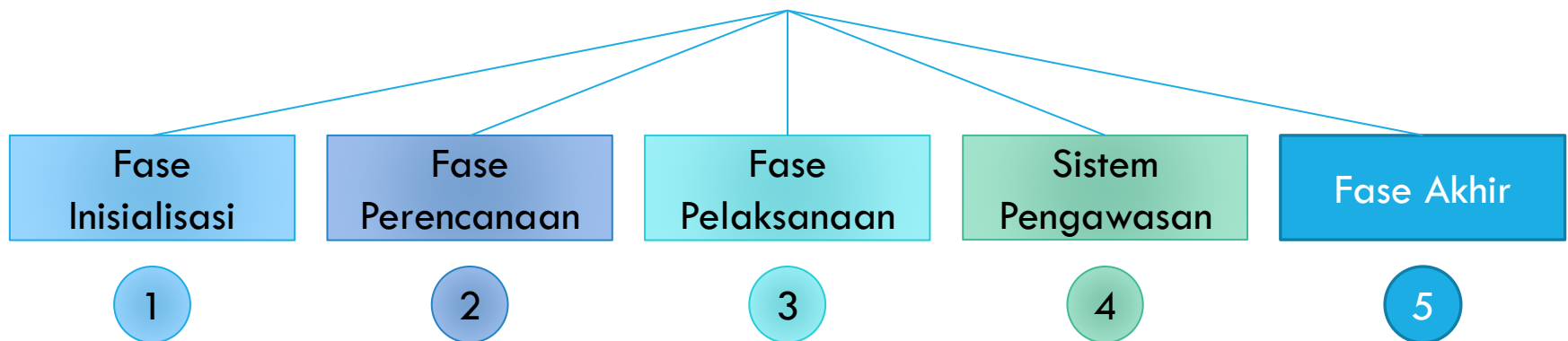
What is Extreme Project Management?

1. Requirments dan ekspektasi yang terus berubah-ubah
2. Waktu pelaksanaan yang ketat
3. Suasana pendukung yang tidak tetap dan terus berubah
4. *Self-correcting*, banyak variabel yang tidak jelas
5. Tidak dapat diatur secara terstruktur *top-down*

2. METODOLOGI DALAM MENAJEMEN PROYEK (LANJUTAN)

2.4. Metodologi Tradisional

Ada 5 fase:



3. ALOKASI SUMBERDAYA

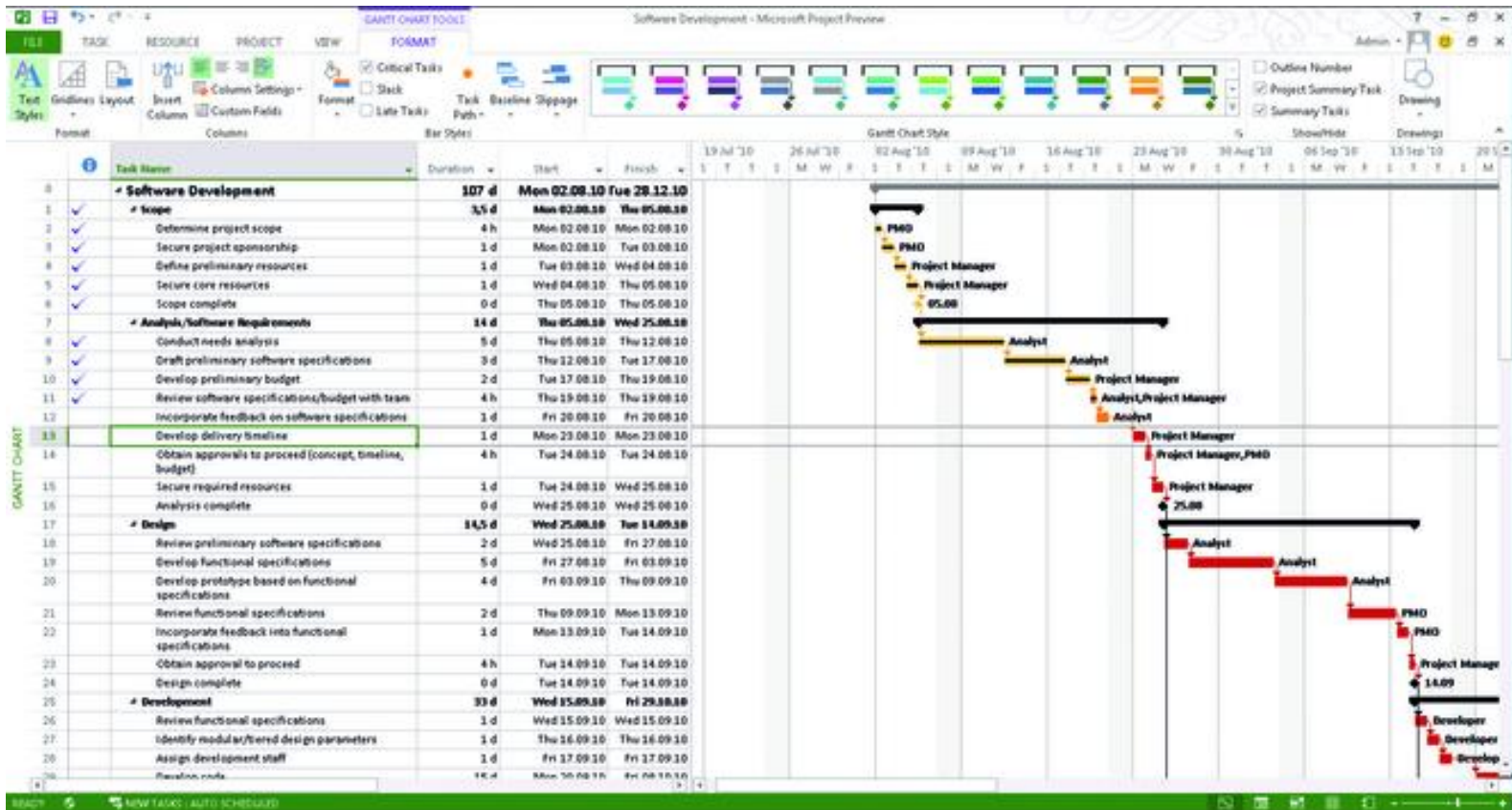
Proses keputusan atau **pemilihan** di mana organisasi mengidentifikasi **sumber daya** yang disediakan.



4. SUB PROYEK



5. PENJADWALAN



6. KEGAGALAN PROYEK SISTEM INFORMASI

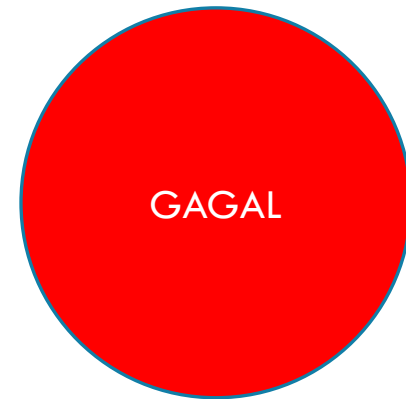
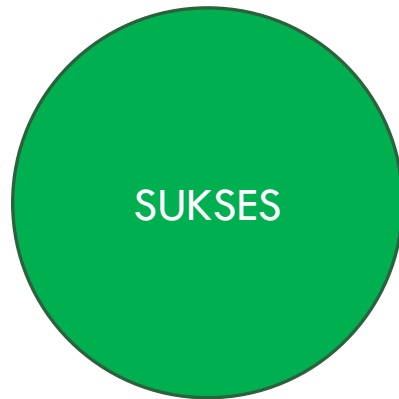
Jenis-jenis kegagalan proyek:

1. Kegagalan perencanaan terjadi jika proyek **tidak memiliki kemampuan untuk menghadapi halangan** yang terjadi sepanjang prosesnya
2. Kegagalan sponsor terjadi ketika orang yang memimpin proyek **tidak memiliki otoritas untuk mengambil keputusan**
3. Kegagalan desain dan ruang lingkup terjadi jika **ruang lingkup tidak didefinisikan secara jelas.**
4. Kegagalan komunikasi terjadi karena **kurangnya komunikasi** mengenai masalah dan isu yang terjadi
5. Kegagalan disiplin proyek terjadi ketika proses **mengabaikan kesalahan kecil**
6. Kegagalan vendor terjadi jika struktur dari hubungan vendor **tidak memper – bolehkan komunikasi**



6. KEGAGALAN PROYEK SISTEM INFORMASI (LANJUTAN)

Saat proyek selesai, hasilnya dapat dikategorikan (Egan, 2006):



6. KEGAGALAN PROYEK SISTEM INFORMASI (LANJUTAN)

Berdasarkan penelitian, **proyek yang berhasil** adalah karena menerapkan (DeCarlo D, 2004):

1. **Keterlibatan klien** dalam proyek
2. Manajer proyek **mendapat dukungan** dari pihak pemilik proyek
3. Spesifikasi yang sangat jelas
4. **Ekspetasi yang realistis** dari klien terhadap hasil proyek
5. Pengawasan dan pengendalian yang efektif



6. KEGAGALAN PROYEK SISTEM INFORMASI (LANJUTAN)

Penyebab proyek yang hasilnya **masih dalam tantangan** (DeCarlo D, 2004):

1. Kurangnya masukan dari klien
2. Spesifikasi proyek kurang lengkap
3. **Banyak perubahan** terjadi perjalanan proyek
4. **Kurangnya dukungan** dari pemilik proyek
5. Anggota tim yang **kurang kompeten**

7. PROJECT MANAGEMENT OFFICE (PMO)

Beberapa hal yang menjadi pertimbangan membentuk PMO

1. Lingkup proyek kontinu
2. Perusahaan atau organisasi sedang mengelola **proyek sekaligus** yang memanfaatkan **SDM yang sama**
3. Melibatkan beberapa kontraktor dan vendor yang berbeda
4. Perusahaan atau organisasi memerlukan laporan dan *metrics* secara **konsolidasi dari berbagi proyek**
5. Perlunya sumber informasi untuk berkomunikasi dengan klien
6. **Time to market** menjadi faktor penting dalam penyelesaian proyek
7. Lokasi yang terpisah secara geografis
8. SDM yang terbatas, tapi dituntut menyelesaikan tugas sekaligus

REFERENSI

Decarlo D, *Extreme Project Management: Using Leadership Prinsiple and Tools to Deliver Value in the Face of Volatility*” Jossey-bass, 2004

Egan, BD, *An Introduction to PMI's Project Life Cycle*, Global Knowledge, 2006

Rational Software® Team, *Rational Unified Process: Best Practices for Software Developement Teams*, Rational Software Corporation, 1998

Sanjay, A.V, *Overview of Agile Management & Development Methods*, Project Perfect, 2005

Smith, C, *Project Management Office Implementation*, eProject inc, 2004

THANK YOU

Dilanjutkan pada pertemuan berikutnya..!!!!!!!!!!!!

