

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Bidang pengembangan perangkat lunak berkembang sangat pesat dewasa ini. Dalam perkembangannya ini tidak terlepas dari peran metodologi yang digunakan untuk membangun. Jika kita lihat kembali ke belakang, berbagai metodologi untuk mengembangkan perangkat lunak telah cukup banyak diperkenalkan. Mulai dari model *waterfall* sampai dengan model-model *incremental*. Semua metodologi yang berkembang sebelumnya tidak mampu menangani kemungkinan perubahan atau penambahan *requirements* yang terjadi pada saat pengembangan dilaksanakan atau bahkan pada waktu fase terakhir pengembangan. Hal inilah yang mendorong munculnya metodologi atau model pengembangan perangkat lunak yang baru yang mampu mengatasi kekurangan tersebut.

Pada dekade 90-an diperkenalkan metodologi baru yang dikenal dengan nama *Agile Methodologies*. Metodologi ini sangat revolusioner perubahannya jika dibandingkan dengan berbagai metode sebelumnya. *Agile Methodologies* dikembangkan karena pada metodologi tradisional terdapat banyak hal yang membuat proses pengembangan tidak dapat berhasil dengan baik sesuai tuntutan *user*. Saat ini model proses dari Agile sudah cukup banyak berkembang, di antaranya adalah:

1. *eXtreme Programming (XP)*
2. *Scrum*
3. *Crystal Family*
4. *Dynamic Systems Development Method (DSDM)*
5. *Adaptive Software Development (ASD)*
6. *Feature Driven Development (FDD)*

I.2 Perumusan Masalah

Dari hasil penelusuran telah dirumuskan masalah-masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran tim yang menggunakan *Scrum* ?
2. Bagaimana siklus hidup dari *Scrum* ?
3. Apa kelebihan dari *Scrum* untuk pengembangan perangkat lunak ?
4. Apa kekurangan dari *Scrum* untuk pengembangan perangkat lunak ?

I.3 Tujuan Pembahasan

Dari perumusan masalah yang telah dikaji menghasilkan tujuan yaitu :

1. Mendapat gambaran mengenai tim yang menggunakan *Scrum*.
2. Mengetahui siklus dari *Scrum*.
3. Mengetahui kelebihan dari menggunakan *Scrum*.
4. Mengetahui kekurangan dari menggunakan *Scrum*.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Tiga perusahaan yang menggunakan *Scrum*.
2. Proyek IT yang menggunakan *Scrum*.
3. Siklus hidup yang dimiliki *Scrum*.

I.5 Sumber Data

Sumber data utama dalam penyusunan laporan ini berasal dari perusahaan yang menggunakan Agile, *e-book*, dan internet.

I.6 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini memaparkan tentang deskripsi latar belakang yang berisi penjelasan mengapa penelitian dilakukan, rumusan masalah yang berisi masalah apa saja yang terjadi sehingga diperlukan adanya penelitian, tujuan pembahasan yang berisi hasil dari rumusan masalah penelitian, ruang lingkup kajian yang berisi batasan-batasan ruang lingkup penelitian yang dilakukan, sumber data yang berisi sumber data apasaja yang digunakan didalam penelitian, serta sistematika penyajian yang berisi daftar-daftar penyajian laporan penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam kajian teori membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan. Teori-teori didapatkan dari berbagai sumber yang berasal dari referensi buku, internet, dan sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan model proses Agile.

BAB III ANALISIS

Dalam bab ini memaparkan tentang deskripsi model proses perangkat lunak Agile.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir adalah simpulan dan saran. Kesimpulan berisi rangkuman analisis dari penelitian yang dilakukan. Saran berisikan cara-cara yang diinginkan untuk menjadi lebih baik.