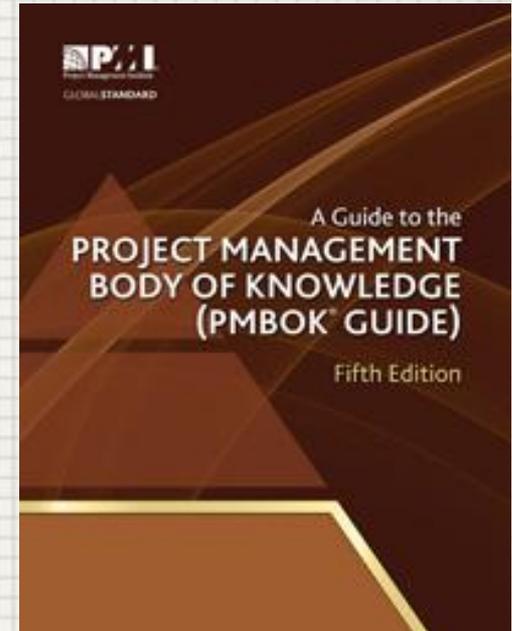


# MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

**3 SKS**

**PERTEMUAN 1**



<b>Nama</b>	<i>ARIPIN, M.Kom.</i>	
HP	081325000863	
Email	<a href="mailto:arifin@dsn.dinus.ac.id">arifin@dsn.dinus.ac.id</a> , <a href="mailto:arifin.firdan@gmail.com">arifin.firdan@gmail.com</a>	
Pengalaman Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Sekretaris Program Studi Manajemen Informatika (1999 – 2001)</li> <li>* Ketua Program Studi Manejemen Informatika (2001 – 2007)</li> <li>* Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (2007 – 2012)</li> </ul>	
Pendidikan	S1 Sistem Informasi	
	S2 Teknik Informatika	
	S3 ( <i>on going</i> ) Teknik Multimedia dan Jaringan – Teknik Elektro ITS	
Mata Kuliah	Basis Data (Data Mining)	
	Struktur Data	
	Pemrograman Game	
	IMK untuk Game	
Publikasi Internasional	Classification of Emotions in Indonsesian Text Using K-NN Method	2012
	Towards Building Indonesian Viseme: A Clustering-Based Approach	2013



# Sasaran Kuliah

- agar mahasiswa mengetahui, mengenal dan memahami manajemen proyek teknologi informasi
- agar mahasiswa dapat menyusun Kerangka Acuan Kerja (KAK) dan proposal proyek teknologi informasi
- agar mahasiswa dapat mengembangkan skill (hubungan antar-pribadi, kerja sama tim, etika kerja yang baik, dll.) yang semestinya dimiliki oleh seorang sarjana informatika



# Daftar Pustaka

- William R. Duncan, A Guide to The Project Management Body of Knowledge (PMBOK), USA
- Kezsbom, Deborah S., Edward Katherine A., *The New Dynamic Project Management: Winning Through the Competitive Advantage*, 2nd Ed., John Wiley & Sons, Inc., 2001
- McLeod, Graham; Smith, Derek, *Managing Information Technology Projects*, International Thomson Pub, 1996.
- Henry, Joel, *Software project management a real-world guide to success*, Addison-Weasley, 2004
- Pressman, *Software Engingeering.*, 6 ed, McGraw Hill, 2006.
- ACM/IEEE, *Computing Curricula 2001 Computer Science*, IEEE, Dec. 2001.



# Ekspektasi

- Setiap mahasiswa memiliki pengetahuan ttg manajemen proyek teknologi informasi
- setiap mahasiswa memiliki skill yang sesuai dengan latar belakang ilmu yang dipelajari
- setiap mahasiswa dapat membuat KAK dan proposal proyek teknologi informasi



# TUGAS-TUGAS

- Pembuatan TOR / KAK
- Pembuatan Proposal Proyek
- Presentasi
- Analisis Studi Kasus Tertentu



# SISTEM EVALUASI

## KOMPONEN NILAI

- Quiz/ Test : -
- Ujian Tengah Semester : 40%
- Ujian Akhir Semester : 40%
- Praktikum : -
- Makalah : -
- Tugas : 20%
- Kehadiran : -

## Tata Tertib *selama perkuliahan*



- Aktif Mengerjakan Tugas Terstruktur dan Tugas Mandiri
- Eksplorasi Keilmuan Secara Mandiri



# Tugas Kelompok

- Mencari contoh *Terms of Reference* (TOR) proyek teknologi informasi yang nyata dan memahaminya.
- Mempresentasikannya  
(Slides dipersiapkan seminggu sebelumnya dan dikonsultasikan ke dosen.)
- Proyek: membuat *Term of Reference* (TOR) dan proposal (teknis dan biaya) untuk menjawab TOR.
- Tugas lain.



# 10 kriteria seleksi sarjana IT (IF dan CS)

1. Communication skills (verbal & written)
2. Honesty/integrity
3. Teamwork skills
4. Interpersonal skills
5. Motivation/initiative
6. Strong work ethic
7. Analytical skills
8. Flexibility/adaptability
9. Computer skills
10. Self-confidence



# Mekanisme Tender

- *Customer/client/pemberi pekerjaan* menyusun TOR/KAK
- Pengumuman lelang / tender proyek, di koran Nasional (iklan kolom)
- Penjelasan proyek (Aanwijzing)
- Pendaftaran calon peserta tender (mengecek persyaratan administrasi, misalnya bidang pekerjaan yang tercantum di SIUPP calon)
- Pemasukan proposal tender oleh peserta
- Penilaian dan seleksi proposal pemenang.
- Pengumuman pemenang.
- Penerbitan SPK (Surat Perintah Kerja)/SP3
- Pelaksanaan Proyek



# Mekanisme Pelaksanaan Proyek

- Pemenang menyerahkan laporan pendahuluan (isi utama: paket-paket pekerjaan, organisasi pelaksana proyek, penugasan personil, penjadwalan).
- Pelaksanaan paket-paket pekerjaan.
- Penyerahan laporan-laporan sesuai jadwal.
- Presentasi<sup>2</sup> dan demo<sup>2</sup>.
- Evaluasi hasil kerja oleh Client dan pembayaran.



# MOTIF MEMPELAJARI IT PROJECT MANAGEMENT

Dengan semakin banyaknya pekerjaan-pekerjaan bidang TI akan menciptakan adanya proyek-proyek yang secara khusus menangani pekerjaan-pekerjaan pembangunan dan pengembangan TI.

Sehingga diperlukan bidang kajian khusus yaitu pengelolaan (manajemen) proyek teknologi informasi.



# MOTIF MEMPELAJARI IT PROJECT MANAGEMENT

- Hasil studi tahun 95 :
  - Hanya 16.2% proyek IT yang sukses (memenuhi ruang lingkup, target waktu dan biaya)
  - **31% Gagal.**
- Hasil studi PricewaterhouseCoopers (*kantor jasa profesional terbesar di dunia saat ini*) :
  - **50% proyek IT Gagal.**
  - Hanya 2.5% proyek IT yang sukses (memenuhi ruang lingkup, target waktu dan biaya)



# KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN MANAJEMEN PROYEK YANG FORMAL

- Kendali terhadap sumber daya finansial, fisik dan manusia.
- Meningkatkan relasi dengan pelanggan.
- Waktu pengembangan lebih singkat.
- Biaya lebih rendah.
- Meningkatkan kualitas dan reliabilitas
- Profit yang lebih besar.
- Produktifitas meningkat
- Koordinasi internal lebih baik



# DEFINISI PROYEK

- Menurut PMBOK – Tahun 2008:
  - A **project** is “a temporary endeavor undertaken to create a unique product, service, or result”
- Suatu proyek adalah kegiatan sementara yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan dimaksudkan untuk melaksanakan tugas yang sarannya telah digariskan dengan jelas.
- Proyek berakhir saat tujuan dari proyek tersebut telah tercapai, atau saat proyek tersebut dibatalkan.

PMBOK (***Project Management Body of Knowledge***) : a book which presents a set of standard terminology and guidelines for [project management](#)



# DEFINISI PROYEK

Atribut-atribut dari proyek :

- *Proyek memiliki tujuan unik*
- *Proyek bersifat sementara*
- *Proyek memerlukan alat bantu kontrol*
- *Proyek memerlukan sumber daya yang bersifat ad-hoc*
- *Proyek memiliki sponsor utama*



# KARAKTERISTIK PROYEK

- Menurut PMBOK:
  - Dilakukan oleh manusia
  - Dibatasi dengan sumberdaya yang terbatas
  - Direncanakan, dieksekusi dan dikendalikan
  - Bersifat sementara, karena memiliki kondisi awal dan akhir yang jelas.
- Memiliki tujuan yang unik dan memiliki sponsor yang memberikan arahan dan dana untuk proyek.



# PROJECT MANAGER & PROGRAM MANAGER

- *Project Manager*: Bekerja dengan sponsor proyek, tim proyek dan pihak lain yang terlibat dalam sebuah proyek untuk mencapai tujuan proyek tersebut.
- *Program* (menurut PMBOK – 2008): *group of related projects managed in a coordinated way to obtain benefits and control not available from managing them individually*
- *Program Manager* mengawasi program, dan sering berperan sebagai atasan dari *project manager*.



# TIGA BATASAN DALAM MANAJEMEN PROYEK (TRADE OFF TRIANGLE)

4 keharusan dalam sebuah proyek yaitu:

- Proyek harus diselesaikan dan diserahkan tepat waktu.
- Proyek harus cukup dibiayai dengan dana yang telah ditentukan
- Proyek harus sesuai dengan ruang lingkup yang disepakati
- Proyek harus memiliki kualitas hasil sesuai kriteria yang disepakati antara pelaksana



# DEFINISI MANAJEMEN PROYEK

- **Project management** is “the application of knowledge, skills, tools and techniques to project activities to meet project requirements” (PMBOK® Guide, Fourth Edition, 2008, p. 6)
- Manajemen proyek adalah suatu rangkaian proses, sistem dan teknik suatu perencanaan yang efektif dan pengawasan sumber yang diperlukan untuk keberhasilan penyelesaian suatu proyek

