TUGAS MAKALAH

“manajemen proyeksi sistem informasi”

Iis Solehawati
175100055

Universitas Mitra Indonesia, Sistem Informasi
Iissolehawati.student@umitra.ac.id

BABI

PENDAHULUAN

Manajemen proyek itu suatu disiplin ilmu pada era tahun 1950-an, Amerika bangsa yang pertama kali menggunakan ilmu manajemen proyek. Henry Gantt dapat dikatakan bapak dari ilmu manajemen proyek, dan namanya pun menjadi metode yang digunakan, bernama “Gantt Chart”. Perlu diingat bahwa mempelajari Manajemen Proyek itu tidak terlalu sulit, karena di dalamnya terdapat hal-hal yang terbiasa dilakukan oleh manusia, hanya ditamahkan sedikit logika dan aturan yang khusus. Sedangkan Proyek itu usaha yang harus dilakukan dari awal hingga akhir pada suatu kejadian, yang mempunyai batasan waktu—anggaran—sumber daya yang dibutuhkan oleh pelanggan. Meskipun ada beberapa tujuan dari adanya proyek adalah untuk memuaskan pelanggan. “Maksudnya begini ketika ada suatu perusahaan besar maupun kecil manajemen proyek, yang terpenting adalah waktu yang tepat dalam membuat dan memutuskan prediksi, serta penggunaan sumber daya dan lain-lain dalam penyampaian produk atas hasil dari proyek yang dijalankan.” Lalu bagaimana kita mengetahui bahwa itu adalah “proyek”? Diperlukan beberapa ciri-ciri/karakteristik dari proyek, yaitu : ada sasaran/tujuan, memiliki rentang waktu/deadline, waktu biaya dan syarat kerjanya lengkap, berurutan dari awal hingga selesai,

terkadang merupakan sesuatu event/kejadian yang sebelumnya belum pernah dilakukan.

A. Latar Belakang

Sebagai mahasiswa sistem informasi kita dituntut untuk memahami bagaimana

manajemen proyek sistem informasi itu agar ilmu ini bisa diimplementasikan dalam kehidupannya.

Untuk mengetahui secara lebih jelas tentang manajemen proyek sistem informasi maka selanjutnya akan dibahas lebih mendetail mulai dari pengertian hingga metodologi umum pelaksanaan proyek sistem informasi.

B. Rumusan Masalah

a.

Pengertian manajemen, proyek dan manajemen proyek

b. Kebijakan dan Perencanaan Proyek Sistem Informasi:

c. Metodologi Umum

Pelaksanaan Proyek Sistem Informasi (Metode Generik)

C. Tujuan dan Manfaat

a.

Untuk mengetahui dan memahami pengertian-pengertian manajemen, proyek dan manajemen proyek

b.

Mengetahui kebijakan dan perencanaan proyek sistem informasi

c. Mengetahui Metodologi Umum Pelaksanaan Proyek Sistem Informasi (Metode Generik)

BAB II PEMBAHASAN

A.

Pengertian Manajemen, Proyek dan Manajemen Proyek.

a) Pengertian manajemen

Manajemen merupakan sebuah proses terhadap di mana individu-individu sebagai bagian dari organisasi yang dilibatkan untuk merencanakan, mengorganisasikan, menjalankan dan mengendalikan aktivitas-aktivitas, yang kesemuanya diarahkan pada sasaran yang telah ditetapkan dan berlangsung terus menerus seiring dengan berjalannya waktu. Agar proses manajemen berjalan lancar, diperlukan sistem serta struktur organisasi yang solid. Pada organisasi tersebut, seluruh aktivitasnya haruslah berorientasi pada pencapaian sasaran. Organisasi tersebut berfungsi sebagai wadah untuk menuangkan konsep, ide-ide manajemen. Jadi dapat dikatakan bahwa manajemen merupakan suatu rangkaian tanggung jawab yang berhubungan erat satu sama lainnya.

Skill apa saja yang harus dibutuhkan bagi seorang Project Manager?

Skill yang dibutuhkan ada 4 titik, yaitu kepada Owner, User, Lingkungan, dan Team.

Maksudnya, ketika seorang project manager berurusan dengan owner (komisaris perusahaan) dapat memberikan informasi berupa biaya/budget dari segi finansial, serta resiko kedepan yang akan dihadapi. Ketika berbicara dengan user, dapat mengajak untuk menggunakan hasil dari proyek, baik melalui dan bujukan. Lalu ketika berbicara dengan team tentunya harus memiliki keahlian teknik, dapat mengarahkan, dan tentunya manajer skill harus dimiliki. Terakhir ketika berbicara dengan lingkungan dalam hal ini pemerintah / lingkungan, dapat meminta

persetujuan/izin akan adanya pengadaan proyek tersebut.

Manajer proyek adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab terbesar atas pelaksanaan proyek. Pekerjaan utama dari manajer proyek adalah mengarahkan, mengawasi dan mengendalikan proyek dari awal sampai selesai. Hal-hal yang perlu dilakukan seorang manajer proyek adalah:

a. Manajer proyek harus mendefinisikan proyek, membreakdown proyek menjadi serangkaian tugas (tasks) yang mudah dikelola, memperoleh sumber daya yang dibutuhkan, dan membentuk tim kerja untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut.

b.

Manajer proyek harus menetapkan tujuan akhir dari proyek dan memitigasi anggota tim kerja untuk menyelesaikan proyek tepat waktu.

c. Manajer proyek harus menginformasikan kepada stakeholder tentang perkembangan pelaksanaan proyek secara periodik.

d.

Manajer proyek harus mengenali resiko yang mungkin terjadi dan meminimalkan dampaknya terhadap penyelesaian proyek.

e.

Manajer proyek harus beradaptasi terhadap perubahan-perubahan, karena tidak ada proyek yang 100% berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Berkaitan dengan tugas-tugas seorang manajer, maka ada kemampuan yang perlu

dimiliki oleh seorang manajer adalah: kepemimpinan, manajemen orang (konsumen, supplier, manajer dan kolega), komunikasi, negosiasi, perencanaan, manajemen kontrak, pemecahan masalah dan berpikir kreatif). Banyak kesalahan terjadi dalam mengelola sebuah proyek yang menyebabkan sering menjadi hambatan.

Hambatan hambatan yang mungkin terjadi adalah:

1. komunikasi yang tidak baik (Poor communication)
2. persetujuan yang tidak jelas (Disagreement)
3. kesalahpahaman (Misunderstandings).
4. suasana yang tidak mendukung (Bad weather)
5. pemogokan kerja (Union strikes)
6. konflik pribadi (Personality conflicts)
7. manajemen yang tidak baik (Poor management)
8. definisi sasaran dan tujuan tidak jelas (Poorly defined goals and objectives)

Manajer proyek yang baik tidak menghindari semua resiko, tetapi menyiapkan proses dan prosedur standar untuk berusaha mencegah resiko yang mungkin terjadi seperti:

- a. Keterlambatan penyelesaian proyek, pembekakan anggaran atau keinginan konsumen tidak terpenuhi.
- b. Tidak konsisten antara proses dan prosedur yang digunakan manajer proyek
- c. Proyek tidak bermanfaat dan membuang waktu dan biaya
- d. Tidak sinerginya faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi proyek.

b) Pengertian Proyek

Proyek merupakan suatu tugas yang perlu dirumuskan untuk mencapai sasaran yang dinyatakan secara kongkrit serta harus diselesaikan dalam suatu periode tertentu dengan menggunakan tenaga manusia, alat-alat yang terbatas dan begitu kompleks sehingga dibutuhkan pengelolaan dan kerja sama yang berbeda dari yang biasanya digunakan.

Menurut D. I. Cleland dan W. R. King (1987), proyek merupakan gabungan dari berbagai sumber daya yang dihimpu dalam organisasi sementara untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Selain itu proyek juga:

Bertujuan menghasilkan produk atau kerja akhir tertentu. Dalam proses mewujudkan produk tersebut, ditentukan jumlah biaya, jadwal, serta kriteria mutu. Bersifat sementara, dalam artian hanya dibatasi oleh selesainya tugas. Tidak awal dan tidak akhir, ditentukan dengan jelas. Non rutin, tidak berulang-ulang. Macam dan intensitas kegiatan berubah sepanjang berlangsungnya proyek.

Timbulnya suatu proyek antara lain dilatarbelakangi oleh:

- a) Rencanan pemerintah. misalnya proyek pembangunan jalan
- b) Permintaan pasar. misalnya terjadi kenaikan permintaan suatu produk dalam jumlah besar, maka perlu dibangun sarana produksi baru.
- c) Dari dalam perusahaan yang bersangkutan. misalnya suatu perusahaan akan memperbarui (modernisasi) perangkat, sistem kerja, atau sistem informasi yang lama agar lebih mampu bersaing.
- d) Dari kegiatan penelitian dan pengembangan. dari kegiatan penelitian dan pengembangan diperkirakan dapat dihasilkan produk baru yang banyak manfaat dan peminatnya, sehingga dibangun fasilitas produksinya.

Macam-Macam Proyek:

Menurut R. D. Achibalt (1976), macam-macam proyek adalah sebagai berikut:

- a. Proyek Kapital (Modal). Meliputi: pembebasan tanah, pembelian material dan peralatan, desain mesin, dan konstruksi bangunan instalasi pabrik baru.
- b. Proyek pengembangan produk baru adalah kegiatan untuk menciptakan produk baru yang biasanya merupakan gabungan antara proyek kapital dan proyek riset dan pengembangan. Contoh: penemuan alat elektronik karaoke.

c. Proyek penelitian dan pengembangan berupa kegiatan untuk melakukan penelitian dengan sasaran yang ditentukan.

d. Proyek sistem informasi adalah kegiatan yang sifatnya spesifik dengan mempergunakan alat-alat pemrosesan data (data processing person and alat-alat lainnya).

e. Proyek yang berkaitan dengan manajemen: perusahaan merancang reorganisasi, perusahaan merancang program efisiensi, dan penghematan merancang diversifikasi.

c) Manajemen Proyek

Manajemen proyek merupakan suatu usaha merencanakan, mengorganisasi, mengarahkan, mengkoordinasi, dan mengawasi kegiatan dalam proyek sedemikian rupa sehingga sesuai dengan jadwal waktu dan anggaran yang telah ditetapkan. Suatu pekerjaan rutin biasanya berlangsung secara kontinu, berulang-ulang dan berorientasi ke proses. Sebagai suatu proses yang terus menerus, pekerjaan yang rutin tidak dianggap suatu proyek.

Atau

manajemen proyek adalah suatu cara mengelola, mengarahkan, dan mengkoordinasikan sumber daya (manusia/material) disaat mulainya sebuah proyek hingga akhir untuk mencapai suatu tujuan, yang dibatasi oleh biaya, waktu, dan kualitas untuk mencapai kepuasan.

Pengelola dalam sebuah proyek disebut sebagai Proyek Manager (PM), Proyek

Manager bertanggung jawab untuk mengatur dan mengawasi semua kegiatan pelaksanaan proyek, agar sesuai dengan standar kualitas, biaya dan waktu. Dan tentunya selalu bertanggung jawab untuk seluas-luasnya berkomunikasi dengan tim, atasan (owner), dan pelanggan (user). Maksudnya manajer harus mampu memberikan contoh teknik, mampu mengambil keputusan yang tepat, dan pemimpin yang dapat

memberikan informasi berupa laporan kepada atasan.

Manfaat manajemen proyek:

a) Mengidentifikasi fungsi tanggung jawab

b) Meminimalkan tuntutan pelaporan rutin

c) Mengidentifikasi batas waktu untuk penjadwalan

d) Mengidentifikasi metode analisis peramalan

e) Mengukur prestasi terhadap rencana

f) Mengidentifikasi masalah dini & tindakan perbaikan

g) Meningkatkan kemampuan estimasi untuk rencana

h) Mengetahui jika sasaran tidak dapat dicapai/terlampaui

Contoh manajemen proyek diantaranya adalah:

- membangun sebuah stadion sepak bola,
- melakukan penelitian berskala besar, melakukan pembedahan transplantasi organ tubuh,
- memasang lintas produksi, atau berusaha mendapatkan ijazah strata satu di suatu perguruan tinggi.

Konsep Manajemen Proyek:

Manajemen proyek sistem informasi ditekankan pada tiga faktor, yaitu: manusia, masalah dan proses. Dalam pekerjaan sistem informasi faktor manusia sangat berperan penting dalam suksesnya manajemen proyek. Pentingnya faktor manusia dinyatakan dalam model kematangan kemampuan manajemen manusia (a people management capability maturity model/ PM-CMM) yang berfungsi untuk meningkatkan kesiapan organisasi perangkat lunak (sistem informasi) dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan kegiatan menerima, memilih, kinerja manajemen, pelatihan, kompensasi, pengembangan karier, organisasi dan rancangan kerja serta pengembangan tim.

Dasar-Dasar Organisasi:

Organisasi adalah sistem yang saling mempengaruhi dan saling bekerja sama antara orang yang satu dengan orang yang lain dalam suatu kelompok untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang telah disepakati bersama. Organisasi merupakan sistem yang terdiri dari beberapa elemen yaitu:

- a) orang, dalam organisasi harus ada sekelompok orang yang bekerja dan salah satunya adalah yang memimpin organisasi tersebut.
- b) tujuan, dalam organisasi harus ada tujuan yang harus dicapai, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
- c) posisi, setiap orang yang ada dalam suatu organisasi akan menempati posisi atau kedudukannya masing-masing.
- d) pekerjaan, setiap orang yang ada dalam organisasi tersebut mempunyai pekerjaan (job) masing-masing sesuai dengan posisinya.
- e) teknologi, untuk mencapai tujuan organisasi membutuhkan teknologi untuk membantu dalam pengolahan data menjadi suatu informasi.
- f) struktur, struktur organisasi merupakan pola yang mengatur pelaksanaan pekerjaan dan hubungan kerja sama antar setiap orang yang ada dalam organisasi tersebut.
- g) lingkungan luar, merupakan elemen yang sangat penting dan akan mempengaruhi keberhasilan suatu organisasi, misalnya adanya kebijakan pemerintah tentang organisasi.

Prinsip-prinsip organisasi adalah nilai-nilai yang digunakan sebagai landasan kerja bagi setiap orang yang ada dalam organisasi tersebut untuk mencapai keberhasilan.

Tujuan yang telah disepakati. Prinsip-prinsip yang ada dalam organisasi meliputi:

- a) Tujuan organisasi yang jelas
- b) Tugas yang dilakukan harus jelas
- c) Pembagian tugas yang adil
- d) Penempatan posisi yang tepat

e) Adanya koordinasi dan integrasi

B. Kebijakan dan Perencanaan Proyek Sistem Informasi:

Sistem Informasi memiliki pengertian suatu sistem yang memiliki fungsi menghasilkan informasi-informasi yang dibutuhkan pihak user. Komponen yang termasuk sistem informasi meliputi infrastruktur hardware, Software dan ketersediaan sumber daya manusia bidang teknologi informasi. Proyek sistem informasi mencakup sebagian atau keseluruhan dari rangkaian aktivitas rekayasa pembangunan sistem informasi.

Contoh-contoh proyek sistem informasi

- a) Proyek sistem informasi untuk mendukung pelaksanaan pemilu
- b) Proyek pembangunan infrastruktur E-Government di Jawa Tengah
- c) Proyek pengembangan sistem CRM (Customer Relationship Management) pada PT Garuda.
- d) Proyek pembangunan sistem E-business pada PT. Global Jaya.
- e) Proyek penjualan elektronik (E-Commerce)

Beberapa perbedaan karakteristik proyek sistem informasi dibandingkan dengan proyek bidang lain adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang bersifat intangible (tidak dapat diraba/perkirakan, tidak dapat dinyatakan secara jelas) seperti perangkat lunak, database, jaringan yang sulit untuk mengukur nilai manfaat dari produk tersebut.
- b) Melibatkan teknologi yang sangat cepat dan sangat berkembang yang sangat cepat.
- c) Membutuhkan beragam sumber daya manusia dengan keahlian dan kompetensi yang beragam
- d) Ukurannya dijadikan standar sulit dibakukan, karena sulit mengukur kualitas yang dimengerti berbagai pihak secara beragam.

Suatu sistem informasi dapat dikembangkan karena adanya kebijakan dan perencanaan terlebih dahulu. Tanpa adanya perencanaan sistem yang baik, pengembangan sistem tidak akan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Tanpa adanya kebijakan pengembangan sistem oleh manajemen puncak, maka pengembangan sistem tidak akan mendapat dukungan dari manajemen puncak tersebut.

Kebijakan Sistem

Kebijakan untuk mengembangkan sistem informasi dilakukan oleh manajemen puncak karena manajemen menginginkan untuk meraih kesempatan-kesempatan yang ada yang tidak dapat diraih oleh sistem yang lama atau sistem lama mempunyai kelemahan (masalah) perencanaan sistem menyangkut estimasi (penafsiran, perkiraan, pendapat atau penilaian) sumber daya (kebutuhan-kebutuhan fisik dan tenaga kerja) dan biaya. Perencanaan sistem terdiri dari: perencanaan jangka pendek (periode 1–2 tahun) dan jangka panjang (periode sampai 5 tahun).

Perencanaan sistem biasanya ditangani oleh staf perencanaan sistem, departemen pengembangan sistem atau departemen pengolahan data.

Proses Perencanaan Sistem

Proses perencanaan sistem dapat dikelompokkan dalam tiga proses utama, yaitu:

1. Merencanakan proyek-proyek sistem

Tahapan proses perencanaan sistem yaitu:

- a) Mengkaji tujuan, perencanaan strategi dan tak-tik perusahaan.
- b) Mengidentifikasi proyek-proyek sistem.
- c) Menetapkan sasaran proyek-proyek sistem.
- d) Menetapkan kendala proyek-proyek sistem (mis. Batasan biaya, waktu, umur ekonomis, peraturan yang berlaku).

e) Menentukan prioritas proyek-proyek sistem.

f) Membuat laporan perencanaan sistem.

g) Meminta persetujuan manajemen.

2. Mempersiapkan proyek-proyek sistem yang akan dikembangkan

Persiapan ini meliputi:

a) Menunjuk team analisis (dapat berasal dari departemen pengembangan yang ada atau dari luar perusahaan (konsultan)).

b)

Mengumumkan proyek pengembangan sistem.

3. Mendefinisikan proyek-proyek sistem yang dikembangkan

Melakukan studi untuk mencari alternatif pemecahan terbaik yang paling layak untuk dikembangkan.

Tahap yang dilakukan yaitu:

a)

Mengidentifikasi kembali ruang lingkup dan asaran proyek sistem.

b) Melakukan studi kelayakan.

c) Menilai kelayakan proyek sistem.

d) Membuat usulan proyek sistem.

e) Meminta persetujuan manajemen.

Perkiraan Proyek Sistem Informasi

Sekarang biaya merupakan elemen yang paling penting dan mahal dalam pengembangan sistem berbasis komputer. Perkiraan biaya yang salah atau kurang tepat dapat mengurangi keuntungan atau malah kerugian. Perkiraan biaya sistem informasi dan usaha tidak dapat dihitungkan dengan tepat, karena banyak variabel (manusia, teknik, lingkungan) yang memengaruhi. Untuk mencapai perkiraan biaya dan usaha yang dapat diandalkan, digunakan pilihan sebagai berikut:

☐

Memperkirakan waktu yang paling lama dari pengerjaan proyek.

☐

Perkiraan berdasarkan pada proyek yang sama.

☐

Menggunakan teknik dekomposisi.

☐

Menggunakan satu atau lebih model empiris.

Memperkirakan waktu untuk menyelesaikan setiap kegiatan merupakan bagian yang paling sulit, untuk itu butuh pengalaman dalam memperkirakan waktu yang diperlukan. Penjadwalan tugas-tugas (kegiatan) dapat menggunakan:

1. Grafik Gantt

Merupakan suatu grafik dimana ditampilkan kotak-kotak yang mewakili setiap tugas (kegiatan) dan panjang masing-masing setiap kotak menunjukkan panjang relatif

tugas-tugas yang dikerjakan.

2. Diagram PERT (Program Evaluation and Review Techniques)

Suatu program

(proyek) diwakili dengan jaringan simpul dan panah yang

kemudiannya dievaluasi untuk menentukan kegiatan-kegiatan terpenting, meningkatkan jadwal yang diperlukan dan

merevisi kemajuan-kemajuan saat proyek telah

dijalankan.

Diagram PERT lebih baik dari Gantt, karena:

a. Mudah mengidentifikasi tingkat prioritas.

b. Mudah mengidentifikasi jalur kritis dan kegiatan-kegiatan kritis.

c. Mudah menentukan waktu mundur.

d. Penjadwalan proyek berbasis komputer.

Menggunakan PC untuk membuat jadwal proyek lebih praktis dan menguntungkan.

Contoh program

penjadwalan yaitu Ms Project, Symantec's TimeLine dan Computer

Associates' CA-Super Project. Proses

pengembangan sistem informasi

dikembangkan oleh pelaku-

pelaku yang dapat dikategorikan dalam 5 kelompok:

a)

Manajer senior, yang bertugas mendefinisikan permasalahan-permasalahan bisnis dan sangat berpengaruh pada proyek tersebut.

b)

Manajer proyek (teknik), yang merencanakan, memotivasi, mengorganisasi dan mengontrol orang-orang yang bekerja dalam proyek tersebut (praktisi).

c)

Praktisi, adalah orang yang mempunyai kemampuan teknis yang dibutuhkan untuk mendapatkan produk sistem informasi (program aplikasi).

d)

Pelanggan, adalah orang yang membutuhkan sistem informasi (PL) tersebut.

e) Pengguna akhir, orang yang berinteraksi dengan sistem informasi (PL) yang

dikaitkan dengan penggunaan produk.

Sedangkan contoh Manajemen Proyek antara lain:

1. Proyek pembuatan Robot

2. Proyek Pembuatan Website

3. Proyek Pembuatan Software

4. Proyek Pembuatan Aplikasi

5. dsb

C. Metodologi Umum

Pelaksanaan Proyek Sistem

Informasi (Metodologi Generik)

Pengembangan sebuah sistem

informasi dalam sebuah perusahaan dilakukan

dengan pendekatan manajemen proyek (project management). Lepas dari berbagai variasi proyek-

proyek teknologi informasi yang ada-

seperti pembuatan aplikasi,

penerapan perangkat lunak, konstruksi infrastruktur jaringan, dan lain sebagainya-

metodologi yang dipergunakan secara umum adalah sama. Setidaknya tidaknya ada

enam

bahasa yang harus dilalui: perencanaan, analisa, desain, konstruksi,

implementasi, dan pasca implementasi. Masing-

masing konsultan atau para praktisi

teknologi informasi biasanya memiliki variasi masing-masing yang secara prinsip

tidak lepas dari keenam

langkah metodologi diatas.

Secara umum, proyek-proyek sistem

informasi dalam perusahaan atau organisasi dapat dikategorikan dalam 3 kelompok besar.

a) Proyek yang bersifat pembangunan

jaringan infrastruktur teknologi informasi,

menyangkut hal-hal mulai dari pengadaan dan instalasi komputer sampai dengan perencanaan dan pengembangan infrastruktur jaringan LAN (Local Area Network) dan WAN (Wide Area Network).

b) Implementasi dari paket program aplikasi yang dibeli di pasaran dan diterapkan di

perusahaan, mulai dari software kecil seperti produk-produk retail Microsoft sampai dengan aplikasi terintegrasi berbasis ERP, seperti SAP dan BAAN.

c) Perencanaan dan pengembangan aplikasi yang dibuat sendiri secara khusus (customized software), baik oleh internal perusahaan maupun kerjasamanya dengan pihak luar seperti konsultan dan software house.

Lepas dari perbedaan tersebut, secara garis besar ada 6 tahap yang bisa dijadikan sebagai batasan kegiatan metodologi dalam melaksanakan aktivitas pengembangan tersebut.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan suatu rangkaian kegiatan semenjak ide pertama yang melatarbelakangi pelaksanaan proyek ini didapat, pendefinisian awal terhadap kebutuhan detail target yang harus dicapai dari proyek tersebut, penyusunan proposal, penentuan metodologi dan sistem manajemen proyek yang digunakan, sampai dengan penunjukan tim dan instruksi untuk mengeksekusi (memulai) proyek yang bersangkutan. Biasanya ada dua pihak yang terlibat langsung dalam proyek perencanaan ini yaitu:

a) Pihak yang membutuhkan (demand side) sistem informasi, dalam hal ini adalah perusahaan, lembaga, institusi atau organisasi yang bersangkutan.

b) Pihak yang berusaha menjawab kebutuhan tersebut (supply side) dalam bentuk

pengembangan teknologi informasi. Kelompok ini biasanya merupakan gabungan dari para person yang terkait dengan latar belakang ilmu dan pengetahuan yang

beragam (multidisiplin), seperti ahli perangkat lunak, analis bisnis dan manajemen, spesialis perangkat keras, programmer, sistem analis, praktisi hukum, manajer proyek dan beberapa karakteristik SDM lainnya terkait.

Dilihat dari segi manajemen proyek sistem informasi, output yang harus dihasilkan tahap perencanaan adalah berupa jadwal detail dari kelima tahapan berikutnya yang menyangkut masalah waktu, target yang dapat disampaikan (deliverable), person yang bertanggung jawab, aspek-aspek keuangan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pendayagunaan sumber daya yang dipergunakan dalam proyek.

Sebagai tambahan, standar-standar dan prosedur yang akan dipergunakan dalam

melakukan pengelolaan proyek pun harus jelas dan disepakati bersama oleh seluruh anggota person.

2. Tahap Analisis

Secara prinsip ada 2 aspek yang jadi fokus analisis, yaitu:

1. Aspek bisnis atau manajemen

Analisis aspek bisnis dimulai dengan mempelajari karakteristik perusahaan yang bersangkutan, mulai dari aspek-aspek historis, struktur kepemilikan, visi, misi, kunci

keberhasilan usaha (critical success factors), ukuran kinerja (performance measurements), strategi, program-program dan hal terkait lainnya.

Tujuan dilakukannya langkah ini:

a)

Mengetahui posisi atau peran teknologi informasi yang paling sesuai dan relevan di perusahaan (mengingat setiap perusahaan memiliki pandangan tersendiri dan unik terhadap sumber daya teknologi yang dimiliki, yang membedakannya dengan perusahaan lain).

b) Mempelajari fungsi-fungsi manajemen dan aspek-aspek bisnis serta kaitannya yang akan berpengaruh (memiliki dampak tertentu) terhadap proses desain, konstruksi dan implementasi.

2. Aspek teknologi

Analisis aspek teknologi meliputi kegiatan-kegiatan yang bersifat menginventarisasi aset teknologi informasi yang dimiliki perusahaan pada saat proyek dimulai dengan berbagai tujuan, antara lain:

a)

Mempelajari infrastruktur teknologi informasi yang dimiliki perusahaan dan tingkat efektivitas penggunaannya selama kurun waktu tersebut.

b) Menganalisis kemungkinan-kemungkinan diperlukannya penambahan sistem di

kemudian hari (system upgrading) sehingga akan diimplementasikannya teknologi baru.

Keluaran dari proses analisis di kedua aspek ini adalah isu-isu (permasalahan)

penting yang harus segera ditangani, dianalisis penyebabnya, dampaknya bagi bisnis perusahaan, beberapa kemungkinan

scenario pemecahan dengan segala resiko cost/benefit (laba/rugi) dan trade-off (tukar tambah), serta pilihan solusi yang direkomendasikan. Sebelum memasuki fase desain, seluruh tim harus paham tentang isu-

isu ini dan memiliki komitmen untuk melanjutkan proyek yang ada ke

tahap berikutnya sesuai dengan skala prioritas yang telah ditentukan (setelah memilih scenario yang disetujui bersama).

3. Tahap Desain

Pada tahap desain, tim teknologi informasi bekerjasama dengan tim bisnis atau

manajemen melakukan perancangan komponen-komponen sistem terkait. Tim teknologi informasi akan melakukan perancangan teknis dari teknologi informasi yang akan dibangun, seperti sistem basis data, jaringan komputer, metode

interfacing, teknik konversi data, metode migrasi sistem dan sebagainya.

Model-model umum

seperti Flowchart, ER Diagram, DFD

dan lain sebagainya

dipergunakan sebagai notasi umum dalam perancangan sistem secara teknis.

Sementara itu secara paralel dan bersama-sama tim bisnis atau manajemen akan melakukan perancangan terhadap komponen-komponen organisasi yang terkait

seperti prosedur (SOP = Standar Operation Procedures), struktur organisasi,

kebijakan-

kebijakan, teknik pelatihan, pendekatan SDM dan sebagainya. Tim ini pun

biasanya akan mempergunakan model-model umum seperti Porter's Value Chain, Business Process Mapping, Strategic Distinction Model, BCG Matrix, dan lain-lain.

Jelas bahwa hasil tahap ini, yang berupa cetak biru rancangan sistem, secara teknis

dan secara manajemen akan dijadikan pegangan dalam proses konstruksi dan

implementasi komponen-komponen pada sistem informasi yang akan dikembangkan.

4. Tahap Konstruksi

Berdasarkan desain yang telah dibuat, konstruksi atau pengembangan sistem

yang sesungguhnya (secara fisik) dibangun. Tim teknis merupakan tulang punggung

pelaksana tahap ini, mengingat semua hal yang bersifat konseptual harus

diwujudkan dalam

suatu konstruksi teknologi informasi dalam skala detail.

Dari semua tahap yang ada, tahap konstruksi inilah yang biasanya paling

banyak melibatkan sumber daya terbesar, terutama dalam hal SDM, biaya, waktu.

Control terhadap manajemen proyek pada tahap konstruksi harus diperhatikan agar

tidak terjadi ketidak efisienan maupun ketidak efektif dalam penggunaan beragam

sumber daya yang ada (yang secara tidak langsung akan berdampak langsung

terhadap keberhasilan proyek sistem informasi yang diselesaikan secara tepat waktu).

Akhir dari tahap konstruksi biasanya berupa uji coba sistem. Perbaikan-perbaikan bersifat minor biasanya harus dilakukan setelah adanya masukan-masukan yang timbul setelah diadakannya evaluasi.

5. Tahap Implementasi

Tahap Implementasi merupakan tahap yang paling kritis karena untuk pertama kalinya sistem informasi akan dipergunakan di dalam perusahaan. Biasanya, pendekatan yang dipergunakan oleh perusahaan adalah pendekatan cutoff dan paralel.

a) Pendekatan cutoff adalah suatu strategi implementasi yang memilih sebuah hari sebagai titik dan terhitung mulai hari tersebut, sistem baru mulai dipergunakan dan sistem lama ditinggalkan sekaligus.

b)

Pendekatan paralel dilakukan dengan cara melakukan pengenalan sistem baru sementara sistem lama belum ditinggalkan, sehingga dua buah sistem berjalan

secara paralel (kedua sistem tersebut biasa disebut *testing environment* dan *production environment*).

Pemilihan terhadap kedua strategi tersebut tergantung pada perusahaan masing-masing, karena masing-masing strategi implementasi memiliki keuntungan dan

kerugian yang berbeda. Lepas dari strategi yang dipilih, pemberian pelatihan (*training*) harus diberikan kepada semua pihak yang terlibat sebelum tahap implementasi dimulai. Selain untuk mengurangi resiko kegagalan, pemberian pelatihan juga berguna untuk menanamkan rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap sistem baru yang diterapkan, sehingga seluruh jajaran pengguna atau SDM akan dengan

mudah menerima sistem

tersebut dan memeliharanya dengan baik di masa

mendatang. Evaluasi secara berkala perlu dilakukan untuk menilai kinerja sistem baru yang diterapkan dan untuk mengetahui isu-isu permasalahan yang timbul.

Tentu saja pemecahan masalah dalam tahap implementasi harus segera dicari agar penggunaan sistem tersebut efektif.

Proyek sistem

informasi biasanya ditutup setelah tahap implementasi dilakukan.

Namun ada satu tahapan lagi yang harus dijaga oleh manajemennya, yaitu tahap pascaimplementasi.

6. Tahap Pascaimplementasi

Dari segi teknis, yang dimaksud dengan aktivitas-aktivitas pascaimplementasi adalah bagaimana manajemen pemeliharaan sistem akan dikelola (*maintenance, support and services management*). Seperti halnya sumber daya yang lain, sistem informasi akan mengalami perkembangan di kemudian hari. Hal-hal seperti modifikasi sistem, interfacing ke sistem lain, perubahan hak akses sistem, penanganan terhadap fasilitas pada sistem yang rusak, merupakan beberapa contoh dari kasus-kasus yang biasa timbul dalam pemeliharaan sistem. Disinilah perlunya dokumentasi yang baik dan transfer of knowledge dari pihak pembuat sistem ke SDM

perusahaan untuk menjamin terkelolanya proses-proses pemeliharaan sistem.

Tidak jarang terjadi peristiwa dimana perusahaan atau personel pembuat sistem sudah tidak diketahui lokasi sistem setelah beberapa tahun-tahun (mungkin perusahaan sudah tutup, atau yang menanganis sistem sudah pindah ke tempat kerja lain). Bisa dibayangkan bagaimana perusahaan pemakai sistem terpaksa membuang sistemnya (membuat sistem baru lagi) atau melakukan tambal sulam (yang secara teknis sangat berbahaya karena tingkat integritas data yang buruk) akibat tidak

adanya dokumentasi teknis yang baik atau infrastruktur manajemen pemeliharaan yang efektif.

Dari segi manajemen, tahap pasca implementasi adalah berupa suatu aktivitas, harus ada personela terdivisi dalam perusahaan yang dapat melakukan perubahan atau modifikasi terhadap sistem informasi sejalan dengan perubahan kebutuhan

bisnis yang

teramat dinamis. Dengan kata lain, dalam era kompetisi sekarang, perusahaan harus mampu berubah dengan sangat cepat. Sistem informasi atau teknologi informasi yang secara teknis tidak dapat beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan bisnis perusahaan sudah seyakinya tidak mendapatkan tempat yang baik. Apakah teknologi informasi di perusahaan-perusahaan dapat dengan mudah mengikuti perubahan kebutuhan bisnis secara cepat? Jika belum, sudah waktunya bagi pemimpin perusahaan untuk berbicara dengan departemen atau divisi yang bertanggung jawab terhadap teknologi informasi perusahaan Anda. Dan kenyataannya, sudah ada teknologi yang dapat menjawab kebutuhan ini, dan itu sudah terbukti efektif. Tidak ada tempat bagi perusahaan modern pada tahun 2000 yang masih menggunakan pendekatan sistem informasi dan teknologi informasi secara konservatif (bagi sebagian perusahaan besar di Indonesia pendekatan tersebut masih dianggap sebagai pendekatan ermodern).

Studi kasus Proyek Pembuatan Software
Proses pembuatan software tidak cukup hanya dikerjakan dalam waktu beberapa hari saja. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam proses pembuatan software. Setiap tahapan bisa memerlukan waktu cukup lama, bisa satu bulan, dua bulan, atau bahkan satu tahun. Tahapan-tahapan itu yaitu : requirement (perencanaan dan analisa), design (pembuatan), dan testing (pengujian dan

pemeliharaan). Setiap tahapan yang dilalui terdapat beberapa permasalahan permasalahan yang timbul. Pada permasalahan ini akan dibahas beberapa permasalahan yang timbul dengan studi kasus pembuatan software Sistem Informasi Akademik dan juga akan dibahas solusi yang dapat diambil untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Pembahasan permasalahan ini dibagi dalam setiap tahapan pembuatan software.

a) Tahap Requirement

Pada tahap ini, kegiatan yang paling banyak dilakukan adalah dengan melakukan interaksi dengan user. Permasalahan dalam proses pembuatan software yang dapat timbul pada tahap ini adalah:

1. Permasalahan spesifikasi kebutuhan. Kebutuhan akan fitur dan report yang diinginkan sering kali tidak sesuai dengan sistem yang ada. Misalnya pada sistem Informasi Akademik, user menginginkan report pembayaran SPP, sedangkan sistem ini hanya menengahi masalah akademik perkuliahan.

2. Ketidaktepatan sistem

antara developer dan user

Sering kali antara developer dan user dikarenakan perbedaan pemahaman, terjadi ketidaktepatan mengenai alur Sistem Informasi Akademik, misalnya alur mulai dari mahasiswa bayar SPP, daftar ulang, pengisian FRS, proses perkuliahan sampai nilai akhir UAS keluar.

3. Metode analisis sistem

Metode analisis sistem yang digunakan oleh developer tidak sesuai dengan kondisi/behaviour user.

b) Tahap Design

Pada tahap ini, merupakan tahap yang dilakukan oleh developer. Permasalahan dalam proses pembuatan software yang dapat timbul pada tahap ini adalah:

1. Metode pembuatan software

Metode dan tools yang digunakan hasilnya tidak optimal, sesuai dengan keinginan user.

2. Organisasi pembuatan software

Tidak adanya koordinasi pada saat proses pembuatan software, sehingga terjadi modul-modul yang tidak dapat digabungkan. Misalnya tidak sesuai nama tabel, field, atau tipe data yang digunakan.

c) Tahap Testing

Pada tahap ini, merupakan tahap pengujian software yang dilakukan antara developer dan user, dan diakhiri dengan pemeliharaan software. Permasalahan dalam

proses pembuatan software yang dapat timbul pada tahap ini adalah:

1. Perubahan regulasi sistem

Adanya perubahan regulasi sistem, misalnya perubahan evaluasi penilaian dari 5 tingkat penilaian (A, B, C, D, E) menjadi 7 tingkat penilaian (A, AB, B, BC, C, D, E). Hal ini menyebabkan perubahan tabel dan fieldnya

a.

2.

Ketidaksesuaian keinginan user dengan software yang telah dibuat

Pengujian software yang dilakukan antara user dan developer tidak memenuhi keinginan user.

3. Tidak adanya Risk Management

Hal ini menyebabkan tidak ada langkah-langkah yang akan dilakukan apabila terjadi revisi atau pun pada masa garansi/maintenance.

Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut di atas, perlu dilakukan analisa untuk mendapatkan solusinya. Ada beberapa solusi yang dapat diambil, antara lain:

1.

Membuat dokumen kontrak antara developer dan user sebelum proses pembuatan software.

2.

Perlu adanya assessment pada saat survey data, wawancara, atau pun analisa data.

Assessment ini ditandatangani oleh kedua belah pihak, user dan developer.

3.

Menggunakan requirement tool untuk proses requirement sehingga dapat dihasilkan requirement yang sesuai dengan kebutuhan user.

4.

Menentukan Proses Model yang akan digunakan pada awal proses pembuatan software, dapat menggunakan waterfall model, RAD model, spiral model, atau model lainnya.

5. Membuat project management pada proses pembuatan software dengan dikoordinasikan oleh orang penanggung jawab.

6. Menentukan software programming untuk semua modul yang akan dibuat, termasuk tabel, relasi, dan struktur data.

7.

Membuat dokumen Berita Acara Pengujian Software sehingga dapat dinilai tingkat kepuasan user terhadap software yang telah dibuat.

8.

Developer melakukan evaluasi total setiap selesai pembuatan software sebelum pengujian.

Solusi yang lain secara teknis adalah membuat software Sistem Informasi Akademik yang dinamis, dimana user dapat melakukan update sistem secara mandiri dan berkala tanpa perlu berhubungan dengan developer kembali. Misalnya, membuat perubahan

evaluasi penilaian, evaluasi absensi, aturan penilaian, perubahan

kurikulum, dan sebagainya. Tetapi untuk

membuat software Sistem Informasi Akademik yang dinamis tersebut memerlukan waktu yang tidak sedikit dan juga membutuhkan biaya yang cukup besar.

Maka hal yang paling penting dilakukan dalam proses pembuatan software Sistem Informasi Akademik adalah komunikasi yang intensif dan efektif antara user dan developer, baik itu pada tahap requirement, design, maupun testing.

BAB III

PENUTUP

KESIMPULAN

1.

Manajemen merupakan sebuah proses terpadu di mana individu-individu sebagai bagian dari organisasi yang dilibatkan untuk merencanakan, mengorganisasikan,

menjalankan dan mengendalikan aktifitas-aktifitas, yang kesemuanya diarahkan pada sasaran yang telah ditetapkan dan berlangsung terus menerus seiring dengan berjalannya waktu.

2.

Menurut DICI dan W. R. King (1987), proyek merupakan gabungan dari berbagai sumber daya yang di himpun dalam organisasi sementara untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

3. Manajemen proyek adalah suatu cara mengelola, mengarahkan, dan mengkoordinasikan sumber daya (manusia/material) disaat mulainya sebuah proyek hingga akhir untuk mencapai suatu tujuan, yang dibatasi oleh biaya, waktu, dan kualitas untuk mencapai kepuasan.

4. Suatu sistem

informasi dapat dikembangkan

karena adanya kebijakan dan

perencanaan terlebih dahulu. Tanpa adanya perencanaan sistem yang baik,

D. REFERENSI

[1] A. S. Putra And O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application In Pdam Lampung Province," In *Prosiding International Conference On Information Technology And Business (Icibt)*, 2018, Pp. 181–187.

[2] A. S. Putra, O. M. Febriani, And B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *J. Sist. Inf. Dan Manaj. Basis Data*,

pengembangan sistem

tidak akan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Tanpa adanya kebijakan pengembangan sistem oleh manajemen puncak, maka

pengembangan sistem

tidak akan mendapat dukungan dari manajemen puncak

tersebut.

5. Lepas dari berbagai variasi proyek-

proyek teknologi informasi yang ada—seperti pembuatan aplikasi, penerapan perangkat lunak,

konstruksi infrastruktur jaringan,

dan lain sebagainya—

metodologi yang dipergunakan secara umum adalah sama.

Setidaknya ada enam

tahap yang harus dilalui: perencanaan, analisa,

desain, konstruksi, implementasi, dan pasca

implementasi.

Vol. 1, No.1, Pp. 21–30, 2018.

[3] O. M. Febriani And A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, Vol. 13, No. 1, Pp. 90–98, 2014.

[4] Putra, Arie Setya. "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer." (2018).

[5] Putra, A. S. (2018, July 17). Paper plain Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia. Retrieved From [Osf.io/Pbrn9](https://osf.io/Pbrn9).