

BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Teknis

4.1.1 Bentuk implementasi *scrum*

Pada dasarnya, *scrum* bersifat gratis serta dapat disesuaikan dengan keadaan atau lingkungan kerja. Pengembangan dan improvisasi struktur serta alur kerja sering terjadi di beberapa kasus perusahaan. Akan tetapi *scrum* tidak dapat disebut sebagai *scrum* apabila hanya menerapkan sebagian peran, acara, artefak dan aturan-aturannya walaupun hal itu dapat dimungkinkan terjadi. *Scrum* hanya ada bila diterapkan secara keseluruhan dan berfungsi dengan baik sebagai wadah untuk teknik, metodologi, dan praktik lain.

Peran dalam Paperlust memiliki bagian yang sama dengan Scrum Guide, akan tetapi perbedaan terletak pada tugas utama serta umum yang terlihat pada Tabel 4.1. Komponen lainnya adalah acara-acara yang terselenggara. Untuk pelaksanaan acara-acara, Scrum Guide memisahkan setiap acara dengan komponen bahasan masing-masing serta memberikan durasi tertentu. Kurangnya sumber daya yang terlibat serta pembagian waktu, yang dirasa akan lebih ringkas apabila ada beberapa acara yang digabungkan, membuat praktik acara pada *scrum* sedikit dimodifikasi oleh tim Paperlust seperti yang terlihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.1 Perbandingan implementasi *scrum* di Scrum Guide dan Paperlust berdasarkan peran

No	Peran	Scrum Guide	Paperlust	Lesson learn
1	<i>Scrum Team</i>	Secara umum, <i>scrum team</i> bersifat lintas-fungsi yang terdiri dari <i>product owner</i> , <i>scrum master</i> , <i>development team</i> . Komposisi ini dirancang untuk mengoptimalkan kinerja, fleksibilitas, kreativitas dan produktivitas setiap anggota tim. <i>Scrum</i>	<i>Scrum team</i> terdiri dari satu divisi dengan peran yang sama.	Lingkup pengerjaan dan aktivitas yang masih belum terbagi atas layanan yang diberikan, menjadi salah satu faktor pembeda. Kurangnya sumber daya serta tercampur aduknya tugas peran-peran pengendali jalannya <i>scrum</i> juga menjadi alasan lain.

		<p><i>team</i> menghantarkan produk secara iteratif dan inkremental guna memaksimalkan peluang untuk mendapatkan umpan balik.</p>		
2	<i>Product Owner</i>	<p><i>Product owner</i> adalah orang yang bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai bisnis dari produk yang dihasilkan oleh <i>development team</i>. Selain itu juga bertanggung jawab atas pengelolaan <i>product backlog</i>.</p>	<p><i>Product Manager</i> merangkap menjadi <i>product owner</i> itu sendiri. Proses pengoptimalan nilai bisnis masih diserahkan kepada tim <i>growth</i> dengan pertimbangan <i>stakeholder</i> dan kebutuhan konsumen. Selain itu, pada keadaan tertentu, <i>product owner</i> masih ikut andil dalam sistem pengembangan.</p>	<p>Peran tidak sepenuhnya berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini disebabkan kurangnya sumber daya manusia serta masa peralihan peran <i>product owner</i> dari yang semula adalah anggota dari <i>development team</i>.</p>
3	<i>Scrum Master</i>	<p><i>Scrum master</i> bertanggung jawab untuk mengenalkan dan menyokong implementasi <i>scrum</i>. <i>Scrum master</i> membantu orang-orang di luar <i>scrum team</i> untuk dapat memahami setiap interaksi yang terjadi selama <i>sprint</i> berlangsung. Hal ini dilakukan guna memaksimalkan nilai bisnis yang dihasilkan. <i>Scrum</i></p>	<p>Peran <i>scrum master</i> dirangkap oleh <i>team lead</i> masing-masing divisi. Selain mengontrol jalannya <i>scrum</i>, peninjauan <i>sprint</i> yang dilakukan setiap minggu juga adalah tanggung jawab <i>scrum master</i>. Melaporkan segala sesuatu yang akan, sedang dan telah dikerjakan kepada <i>product owner</i> atau <i>product manager</i> juga merupakan kewajiban</p>	<p>Peran tidak sepenuhnya berjalan sebagaimana mestinya. Kurangnya sumber daya yang ahli dibidang ini serta jumlah masa yang belum memenuhi jumlah minimal <i>scrum team</i> secara umum apabila dibagi, turut menjadi faktor utama.</p>

		<p><i>master</i> juga bertanggung jawab untuk menghilangkan hambatan yang memperlambat perkembangan pekerjaan <i>development team</i>.</p>	<p><i>scrum master</i> atau <i>team lead</i>.</p>	
4	Development Team	<p><i>Development team</i> terdiri dari para ahli profesi yang bekerja untuk menghantarkan <i>increment</i> “selesai” yang berpotensi untuk dirilis di setiap akhir <i>sprint</i>. tim ini bersifat lintas-fungsi; setiap anggota memiliki peran masing-masing agar dapat mencapai <i>incremental</i> “selesai”. Terlepas dari jenis pekerjaan yang perlu dilakukan, misal testing, arsitektur, operasional, ataupun analisa bisnis, <i>scrum</i> tidak mengenal pengelompokan berdasarkan jenis-jenis pekerjaan ini.</p>	<p><i>Development team</i> terdiri dari berbagai berbagai divisi berdasarkan perannya masing-masing. Setiap tim terdapat <i>team lead</i> yang memimpin dan mengontrol tim tersebut. <i>Development team</i> juga tidak bersifat lintas-fungsi. Selain <i>team lead</i> dan <i>product manager</i>, tidak ada yang ikut campur dalam proses <i>merging to sandbox and live</i>. Untuk anggota tim <i>developer</i>, hanya berhak melakukan pengembangan pada <i>staging</i> pertama yaitu ‘dev’. Sedangkan tim penguji, harus memastikan segala sesuatu berjalan normal dan sesuai dengan kesepakatan hingga <i>staging</i> terakhir, <i>live</i>.</p>	<p>Pembagian tugas yang dilaksanakan di Paperlust masih belum berdasarkan layanan yang ada sehingga <i>development team</i> belum bersifat lintas-fungsi. Kurangnya sumber daya baik kualitas maupun kuantitas juga masih menjadi faktor utama. <i>Staging</i> yang juga diterapkan di Paperlust hanya memiliki dampak kinerja pada salah satu tim atau peran saja.</p>

Pada dasarnya Paperlust menggunakan semua peran sesuai Scrum Guide, akan tetapi dengan kurangnya sumber daya baik dari segi kuantitas maupun kualitas sehingga beberapa peran terpaksa dirangkap. Pembagian tim sehingga terbentuk tim yang bersifat lintas-fungsi juga masih belum dapat terjadi disebabkan oleh faktor yang sama. Selain itu, tingkat keterlibatan setiap anggota pada beberapa aktivitas juga masih bercampur aduk. Terutama jika aktivitas telah lolos uji pada *staging* kedua yaitu ‘dev’, maka peran *development* selanjutnya diambil alih oleh *team lead* masing-masing (hanya berlaku untuk *developer team*).

Tabel 4.2 Perbandingan implementasi *scrum* di Scrum Guide dan Paperlust berdasarkan acara

No	Acara	Scrum Guide	Paperlust	<i>Lesson learn</i>
1	Jumlah hari untuk setiap satu <i>sprint</i> yang berjalan	2 - 4 minggu (10 - 20 hari kerja)	2 minggu (10 hari kerja)	Peninjauan dapat dilakukan lebih cepat. Sisa waktu selama 2 minggu berikutnya selama kurun waktu 1 bulan(4 minggu), dapat digunakan sebagai waktu <i>enhancement</i> atau <i>improvement</i> terhadap pekerjaan yang dikerjakan sebelumnya.
2	<i>Product backlog</i>	Menentukan daftar prioritas dari kebutuhan proyek berupa: peningkatan, perbaikan dari fitur yang akan dikerjakan serta menjadi sumber kebutuhan untuk semua perubahan yang perlu diberlakukan terhadap produk.	<i>Product owner</i> mendefinisikan <i>product backlog</i> serta menentukan tingkat prioritas sebelum masuk pada tahap <i>sprint planning</i> .	<i>Product owner</i> memegang kendali penuh atas keputusan pelabelan setiap aktivitas/ kartu trello.
3	<i>Sprint Planning</i>	Sprint planning dapat digambarkan sebagai tahap analisa yang berfokus pada	Komponen analisa meliputi: penjelasan alur pengguna serta kebutuhan	Keputusan untuk setiap komponen yang harus dikerjakan oleh setiap anggota dijabarkan pada

		<p>masalah yang akan diselesaikan.</p> <p>Komponen diskusi dan analisa diantara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang dapat dihantarkan ke dalam <i>increment</i> dari <i>sprint</i> ini hingga mencapai <i>sprint goal</i>? • Bagaimana <i>development team</i> bisa menyelesaikan pekerjaan yang dibutuhkan untuk menghantarkan <i>increment</i>? 	<p>fungsionalitas, menguraikan <i>product backlog</i>, menentukan <i>sprint goal</i> atau MVP (<i>Minimum Viable Product</i>), penjabaran tugas masing-masing anggota, dan menentukan estimasi jumlah <i>sprint</i> hingga pada tahap <i>staging live check</i>.</p>	<p>tahap ini.</p>
4	<i>Sprint Backlog</i>	<p><i>Sprint backlog</i> adalah prakiraan dari <i>development team</i> mengenai fungsionalitas yang akan masuk ke dalam daftar pekerjaan yang perlu dikerjakan untuk menghantarkan fungsionalitas tersebut menjadi <i>increment</i> yang “selesai”. Pada tahap ini juga memberikan label pada <i>product backlog</i> berdasarkan tingkat prioritas.</p>	<p><i>Product owner</i> telah menentukan prioritas aktivitas atau pekerjaan pada tahap awal sebelum aktivitas tersebut didiskusikan atau diturunkan ke <i>development team</i>.</p>	<p>Keputusan ditentukan berdasarkan diskusi dengan <i>stakeholder</i> dan kebutuhan <i>customer</i> bersama <i>product owner</i> atau <i>product manager</i></p>
5	<i>Daily Meeting</i>	<p>Dilaksanakan setiap hari dengan komponen pembahasan diantaranya: hal yang</p>	<p><i>Software developer</i> <i>daily meeting</i> hanya terselenggara setiap senin sampai dengan kamis. Laporan pada</p>	<p>Pengecualian pada hari Jum’at karena dirasa dapat dirangkap dengan agenda <i>sprint review</i>. Durasi juga</p>

		telah dilakukan sejak pertemuan terakhir tim, kendala yang ditemui selama pengerjaan, serta rencana yang telah disusun untuk mencapai sesuatu sebelum rapat tim berikutnya.	hari Jum'at akan dirangkap pada tahap <i>sprint review</i> .	menyesuaikan jenis pembahasan.
6	<i>Sprint Review</i>	Pelaksanaan setiap akhir masa <i>sprint</i> . Hasil dari <i>sprint review</i> adalah <i>product backlog</i> yang sudah direvisi berdasarkan kebutuhan <i>product backlog item</i> yang akan diimplementasikan di <i>sprint</i> berikutnya.	Tim <i>developer</i> Paperlust melakukan tahap ini setiap minggu di hari Jum'at sebelum pelaksanaan <i>weekly meeting</i> . Pada forum ini, anggota diperbolehkan untuk melakukan negosiasi penambahan jumlah <i>sprint</i> apabila aktivitas yang dikerjakan belum memenuhi standar MVP yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, anggota juga dapat melakukan inspeksi personal dan mengajukan perbaikan sistem yang sekiranya diperlukan.	Pelaksanaan <i>sprint review</i> yang dilakukan setiap minggu karena peninjauan <i>sprint</i> dapat dilakukan lebih cepat. Selain itu, karena perubahan kebutuhan dapat terjadi kapan saja, akan lebih mudah di eksekusi dan dikontrol.
7	<i>Sprint Retrospective</i>	<i>Sprint retrospective</i> adalah sebuah kesempatan bagi tim <i>scrum</i> untuk menginspeksi dirinya sendiri dan membuat perencanaan mengenai peningkatan yang	Tim Paperlust tidak mengadakan tahap <i>sprint retrospective</i> secara terpisah dengan <i>sprint review</i> .	Tahap ini terjadi secara kondisional berdasarkan pembahasan selama <i>sprint review</i> .

		akan dilakukan di <i>sprint</i> berikutnya		
8	Tambahan	-	Paperlust menambahkan forum <i>weekly meeting</i> yang bertujuan untuk melaporkan pencapaian yang didapat serta kendala yang dialami dalam kurun waktu satu minggu kebelakang. Forum ini juga membuka sesi diskusi untuk menampung ide-ide atau usulan yang dapat mendukung Paperlust.	<i>Scrum team</i> tidak terdiri dari beberapa orang dengan peran berbeda, melainkan berdasarkan divisi yang ada di Paperlust. Paperlust membutuhkan forum khusus agar tim lain dapat saling mengetahui progress masing-masing.

Pelaksanaan acara *scrum* di Paperlust terpengaruh atas berbagai faktor baik internal maupun external. Target objektif yang harus dicapai melalui berbagai aktivitas yang ada membuat beberapa bagian sering dirangkap bahkan diabaikan agar aktivitas tersebut dapat diselesaikan dengan cepat, walaupun belum menjamin kualitas keluarannya. *Scrum* yang memiliki prinsip, secara tidak langsung, dengan tidak terlalu mengedepankan dokumen, maka penyesuaian akan cukup memakan waktu. Hal ini sering menimbulkan keterlambatan atas beberapa aktivitas yang ada. Faktor kuantitas dan kualitas sumber daya manusia juga masih menjadi permasalahan utama hingga saat ini.

4.1.2 Dampak implementasi *scrum*

Scrum memiliki keunggulan dalam sistem pengelolaan tim dan proyek sekaligus. Proses inspeksi dan peninjauan yang dilakukan pada setiap modul, membuat aktivitas menjadi lebih ringan dan detail. *Scrum* mengekspos ketidak-efektifan dari manajemen produk dan teknik kerja, sehingga dengan sendirinya dapat secara terus-menerus meningkatkan kinerja produk, tim, dan lingkungan kerja. Implementasi *scrum* di Paperlust berdampak pada beberapa hal berikut :

- Kualitas dan risiko proyek terlihat lebih cepat. Hal ini dikarenakan pengecekan dan peninjauan dilakukan secara berkala dan per modul.

- Umpan balik diterima tanpa menunggu hasil sepenuhnya diimplementasikan
- Adanya kolaborasi sebagai tim yang kuat dan proses iterasi pengembangan produk sebagai tumpuan, membuat hasil akhir mempunyai nilai yang tinggi.
- Pendekatan bertahap dan berkelanjutan yang diterapkan di *scrum* mampu mengoptimalkan kemampuan prediksi dan mengendalikan risiko.

Di sisi lain *scrum* tidak akan efektif berjalan apabila sumber daya pelaksana tidak memahami secara utuh maksud dan tujuan *scrum* maupun setiap tahapan-tahapannya. Orang yang tidak terbiasa dengan lingkungan kerja *scrum* juga akan mengakibatkan kelambatan bahkan penundaan karena tugas-tugas yang tidak memenuhi tenggat waktu. Selain itu, proses monitoring yang dilakukan setiap minggu membuat tekanan menjadi semakin besar sehingga dapat mempengaruhi kualitas *code program* yang dibangun. Perubahan baik penambahan atau perbaikan *product backlog* yang dapat terjadi kapan saja, membuat semua anggota tim dituntut untuk selalu awas dan siap.

4.1.3 Pengaruh adanya *staging*

Pelaksanaan *scrum* pada dasarnya tidak menetapkan apa saja perangkat pendukung selama pelaksanaan. *Scrum* bertumpu pada perkembangan dan kekuatan tim yang terbentuk bukan pada apa yang digunakan dalam prosesnya. Proses *staging* yang terjadi di pengembangan Paperlust mempengaruhi waktu pengerjaan serta kualitas hasil pengerjaan. *Staging* membantu tim penguji untuk memastikan segala sesuatu tidak ada yang terlewat dengan melakukan pengecekan pada tiga tahap berbeda.

4.2 Non-teknis

1. Tambahan waktu belajar

Setiap satu minggu sekali pada hari rabu, tim *developer* atau pengembang mengadakan sesi sharing singkat selama sekitar dua sampai tiga jam yang biasa disebut sebagai *software developer meeting*. Materi *sharing* dapat berupa apapun yang tetap berhubungan dengan dunia teknologi, terutama proses pengembangan sebuah perangkat lunak itu sendiri.

Contoh materi yang pernah dibahas adalah beberapa bahasa pemrograman yang pernah atau sedang berjaya pada masanya. Misalnya C#, Java, Python, Ruby, .NET, TypeScript, dan lain lain. Selain belajar bahasa baru, *software developer meeting* juga mempelajari berbagai hal lainnya seperti *debugging*, *unit testing*, *preprocessor*, *website server*, dan lain sebagainya. *Software*

developer meeting ini sendiri bertujuan untuk tetap menjaga anggota tim pengembang untuk tetap *update* dengan perkembangan bahasa dan teknologi yang ada.

2. Belajar berindustri

Sebagai mahasiswa, terutama calon *fresh graduate*, memiliki pengalaman di dunia industri sangatlah penting. Hal ini dikarenakan sebagian besar *recruiter* di berbagai perusahaan akan lebih mempertimbangkan seorang pelamar yang mempunyai pengalaman dalam industri yang digeluti dan dilamar daripada yang tidak mempunyai pengalaman sama sekali.

Paperlust memberikan kesempatan bagi para pemegang dan bahkan karyawan mereka untuk merasakan pengalaman ini dengan berbagai kondisi yang memungkinkan mereka untuk terus belajar dan berimprovisasi di dunia industri. Untuk para pemegang, khususnya yang masih berstatus sebagai mahasiswa, tentu saja hal ini menjadi kesempatan emas. Karena mereka bisa mempelajari berbagai hal yang tidak diajarkan dan didapatkan selama menduduki bangku perkuliahan.

3. *Self management*

Manajemen diri menurut Stephen M. Edelson, Ph.D, adalah istilah psikologi yang digunakan untuk menjelaskan proses mencapai kemandirian. Pada intinya, manajemen diri adalah sebuah kemampuan untuk menempatkan individu pada tempat yang sesuai untuk dirinya dan menjadikan individu layak menempati suatu posisi.

PT Krafthaus Indonesia melalui Paperlust mengajarkan kepada para pemegang dan karyawannya manajemen diri baik dalam pengaturan waktu untuk bekerja, bersantai atau istirahat serta waktu untuk belajar dan perbaikan diri. Bagian ini juga mencakup dalam bagaimana setiap karyawan menjalankan tanggung jawab tugas mereka sampai selesai. Hal ini tentu juga membantu para pemegang dan karyawan dalam menempatkan diri pada setiap tugas dan agenda tambahan yang ada.

4. *Self improvisation*

Pada hari-hari tertentu PT Krafthaus Indonesia menjadwalkan karyawannya, tidak terkecuali para pemegang di Paperlust, untuk melakukan sesuatu hal selama bekerja. Contohnya setiap hari selasa, pemberlakukan *english day*. Hal ini tentu saja membuat seluruh karyawan menggunakan bahasa inggris selama hari tersebut. Walaupun terkesan terpaksa, tetapi hal ini justru berdampak baik bagi penguasaan bahasa inggris setiap karyawan di PT Krafthaus Indonesia tidak terkecuali

Paperlust. Apalagi dalam penggunaan *version controlling*, penulisan secara sistematis juga menggunakan bahasa Inggris. Selain *english day* pada hari Selasa, PT Krafthaus Indonesia juga mengagendakan *friday sharing and speak up time* setiap hari Jum'at.

Setiap hari Jum'at pada pukul 15.30 WIB, PT Krafthaus Indonesia mengagendakan sesi *sharing* dan *speak up* yang akan dimoderatori oleh salah satu karyawan secara bergantian. Topik dapat berupa apapun yang sekiranya memang layak dibahas dan tidak terbatas tentang teknologi. Pembahasan bisa sangat ringan seperti bagaimana cara melakukan diet, online dating, controlling expectation sampai yang paling berat seperti proses perjanjian atau pengikatan kontrak seseorang seharusnya dilakukan.

Dengan adanya sesi ini, baik para pemegang dan karyawan PT Krafthaus Indonesia akan memiliki wawasan yang luas seiring dengan berbagai topik yang diangkat dan dibahas. Sehubungan dengan bertambahnya wawasan, sesi ini juga meningkatkan kemampuan *public speaking* tidak hanya yang bertugas sebagai moderator pada minggu itu, tapi juga para pemegang dan semua karyawan di PT Krafthaus Indonesia.

5. Tetap menjadi manusia

Pekerjaan yang datang silih berganti dapat menimbulkan ketidakstabilan kualitas kinerja. Apalagi jam kerja yang padat menambah tekanan pikiran setiap karyawan dan tidak terkecuali para pemegang. Maka dari itu, untuk menjaga stabilitas kualitas kinerja karyawannya, PT Krafthaus Indonesia tidak terkecuali Paperlust mengagendakan berbagai acara untuk *refreshment* diluar pekerjaan kantor. Untuk mengontrol jalannya acara, PT Krafthaus Indonesia membentuk tim *fun* yang beranggotakan empat sampai lima orang secara acak setiap dua bulan sekali.

Selama dua bulan masa tugas tim *fun* tersebut, agenda apapun dapat terselenggara dari mulai memancing, *paintball*, masak-masak, lomba kostum, pergi menonton film bersama, atau sekedar makan bersama. Selain bertujuan untuk *refreshment*, agenda-agenda yang terselenggara juga mengajarkan nilai kekeluargaan dan kerjasama antar karyawan, para pemegang bahkan keluarga masing-masing karyawan.