



.: Daftar Isi .:

Daftar Isi	1
Kata Pengantar.....	2
Analisa Diri	3
Yang Diperoleh dari Ibu Nunuk Wahyuningtyas.....	5
Konsep Proyek	5
Kerangka Kerja Proyek	6
Area Pengetahuan Dalam Manajemen Proyek	7
Team Building Proyek	8
Monitoring dan Evaluasi Proyek	10
Penutupan Proyek	11
Lembar Kelayakan Nilai	12



∴ Kata Pengantar ∴

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia, hidayah dan ridhoNya kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Pembelajaran ini dengan baik dan lancar. Penyusunan Tugas Pembelajaran ini merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Mata Kuliah Manajemen Proyek dan Perubahan Program Studi Strata Dua Teknik Informatika di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Tugas Pembelajaran ini mempunyai tujuan agar mahasiswa dapat mengelola proyek dan perubahan yang terjadi selama proyek berlangsung. Harapan dosen dari pembelajaran ini adalah

1. Mahasiswa mampu menguasai konsep & kerangka kerja manajemen proyek teknologi informasi
2. Mahasiswa mampu merencanakan proyek teknologi informasi
3. Mahasiswa mampu mengeksekusi rencana proyek teknologi informasi
4. Mahasiswa mampu mengendalikan proyek teknologi informasi
5. Mahasiswa mampu menutup proyek teknologi informasi
6. Mahasiswa mampu bekerja dalam sebuah tim

Penyelesaian Tugas Pembelajaran ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara moril maupun materiil. Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi – tingginya kepada:

1. Bapak A. Holil Noor Ali selaku Kaprodi S2 SI ITS sekaligus dosen matakuliah Manajemen Proyek dan Perubahan
2. Ibu Hanim selaku Assisten dosen matakuliah Manajemen Proyek dan perubahan serta ibu Ninda selaku tutor dalam pembelajaran team building
3. Keluarga KMHS yang sangat membantu dalam bidang materiil, sehingga ngeprint gratis.
4. Keluarga di rumah yang selalu memberikan support dan pengertiannya.

**:: ANALISA DIRI ::**

SIAPAKAH
SAYA

APA YANG
SUDAH SAYA
PELAJARI

APA YANG
HARUS SAYA
PERBAIKI

Siapun anda, pasti pernah mengalami perasaan sedih, kecewa, tertekan, marah dan perasaan-perasaan negatif lainnya. Sadar atau tidak, segala perasaan negatif tersebut hadir karena kenyataan tidak sesuai dengan keinginan. Untuk itu kita terlebih dahulu harus bisa mengukur kelebihan dan kelemahan kita. Karena dari situlah akan terbaca apa Kekuatan, Kelemahan, Kesempatan dan Ancaman bagi kita.



JENIS SWOT	PENCERMINAN DIRI
Strength – Kekuatan	Tegas
	Mau bekerja keras
	Suka senyum
Weakness – Kelemahan	Penggembira
	Suka menunda pekerjaan
	Suka menyepelekan pekerjaan
	Emosian
	Keras Kepala
Opportunity – Kesempatan	Minimalnya skill dalam berbahasa asing
	Banyak kegiatan – kegiatan dari mahasiswa yang dapat digunakan untuk riset
	Banyak relasi yang bisa dijadikan sebagai tempat pembelajar
Threat – Ancaman	Malas mempelajari teknologi baru
	Kalah bersaing dengan orang yang mempunyai skill dalam berbahasa asing

Jadi pembelajaran yang bisa diambil dari analisa diri saya adalah :

- Untuk mendukung kekuatan yang saya miliki pada kesempatan yang ada, maka saya harus bekerja keras melakukan riset dari kegiatan kegiatan mahasiswa dengan didukung oleh relasi relasi yang sangat bisa membantu dalam mengupgrade ilmu saya.
- Sedangkan jika saya tetap bersikeras tidak mau memperdalam skill saya terhadap bahasa asing, maka keberadaan saya pada organisasi saya bakal terancam.

**:: YANG DIPEROLEH DARI ::**

Kuliah ini dibuka dengan “Apakah tujuan anda kesini(kuliah)?” Jawabannya adalah karena kita yang tidak tahu apa apa kemudian mendapatkan sesuatu (materi kuliah) sehingga pada saat saya keluar dari sini (ruang kuliah) saya harus mendapatkan sesuatu.

Jadi pembelajaran yang diperoleh dari sini adalah :

Untuk mencapai tujuan, diperlukan visi, misi yang jelas, unik dan terukur. Jika dari awal sudah mempunyai visi dan misi yang berbeda maka tujuan akhirnya juga salah. Untuk itu tentukan dulu niatnya apa, agar tidak salah.

Dalam kaitannya dengan mata kuliah Manajemen Proyek dan Perubahan ini, berikut ini adalah hal yang telah dipelajari :

:: Konsep Proyek ::

Konsep proyek adalah aktivitas sementara untuk mencapai tujuan tertentu. Bahwa dalam membuat suatu konsep proyek ditentukan oleh :

1. Sasaran (Scope, Time, Cost, Quality)
2. Karakteristik → ketidakpastian
3. Keahlian
4. Stakeholder
5. Kumpulan Portofolio
6. IT

Pembelajaran yang kita peroleh adalah :

Bahwa dalam karakteristik ditemukan adanya ketidakpastian dalam manajemen, hal ini dimaksudkan bahwa Setiap pembuatan konsep proyek itu pasti ditemukan adanya ketidakpastian dalam beberapa hal : misalnya adanya perubahan pada cost, time schedule dari perencanaan yang sudah dibuat. Saya juga menjadi lebih memahami kerangka kerja manajemen proyek IT. Dapat menjelaskan dan memberikan



∴ Kerangka Kerja Proyek ∴

Dalam pembahasan kerangka kerja proyek dan konsep proyek sebelumnya, sebenarnya lebih kepada pengenalan software baru yang belum pernah saya gunakan, yaitu mindmap. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat tugas tersebutsangat memakan waktu bagi yang belum pernah menggunakan.

Pembelajaran yang saya dapatkan dari Kerangka Proyek adalah :
Bikin kepala saya pusing, karena saya sama sekali belum pernah pegang, tapi mengasyikkan. Butuh ketelatenan, dan sangat makan waktu untuk pembuatan mind map ini. Saya menjadi mengerti dan tahu bahwa kerangka project yang sesuai adalah yang sesuai dengan tahapan yang seharusnya diikuti supaya dalam pengerjaan proyek benar. Butuh kesabaran dan ketelatenan dalam mengerjakan mindmap. Kerjasama Team sangat diharapkan. Dari belajar kerangka proyek ini, kemampuan melakukan dan mengembangkan usaha, mengelola dan mempraktekkan proyek IT secara langsung, dan yang pasti jadi merasa amampu mengelola dan menjadi agen perubahan.





..:Area Pengetahuan Dalam Manajemen Proyek:..

Pembelajaran yang saya dapatkan dari Area Pengetahuan dalam Proyek ini adalah :

- Mampu Menginisialisasi proyek IT
Berupa project charter “Melek Internet “
- Mampu Memahami knowledge area project management yang terdiri dari 9 knowledge area:
 1. Project Procurement management
 2. Project Integration Management
 3. Scope Management
 4. Cost Management
 5. Schedule Management
 6. Time Management
 7. Quality Management
 8. Human Resource Management
 9. Risk Management

Disini, masing masing kelompok harus mampu mempresentasikan salah satu atau lebih dari 9 knowledge area. Kebetulan saya adalah kelompok yang kebagian mempresentasikan 2 area dari 9 area yang ada. Disini kelompok saya harus memutar otak, bagaimana caranya agar presentasi awal team kami berbeda dengan presentasi sebelumnya. Tapi tidak masalah, akhirnya kami bisa melalui presentasi tersebut, dengan pembelajaran bahwa banyak cara yang bisa disampaikan dengan berbagai cara / teknis presentasi yang bermacam macam dengan tetap mengutamakan tema .

- Mampu membuat rencana project IT, berupa “dokumen Integrasi Perencanaan Proyek Melek Internet”.



.:Team Building Proyek.:

Pada pertemuan ke-5 ini, kita mendapatkan materi Pembelajaran Team Building. Pembelajaran dilakukan dengan metode bermain (game). Tujuan dari pembelajaran team building ini adalah agar kita mampu membuat evaluasi pada diri kita sendiri. Permainan yang diberikan antara lain :

1. **Senam Jari** adalah permainan dengan media jari-jari dari kedua tangan kita.

Pembelajaran yang saya dapat dari senam jari adalah:

- **Konsentrasi**
- **Mendengarkan**
- **Cekatan**
- **Keseimbangan otak kanan dan kiri**

Jadi didalam mengikuti kuliah harus mendengarkan, konsentrasi, penuh agar tidak kesulitan kedepannya.



2. **Permainan Jolly Srut** adalah permainan dengan media jari jari dari kedua tangan kita juga, tetapi dalam permainan ini sebenarnya lebih simple cara melakukannya tetapi dalam hal ini lebih dituntut kejelian jika dibandingkan dengan game sebelumnya

Pembelajaran yang saya dapat dari Jolly Srut adalah:

- **Jika kita implementasikan pada kehidupan sehari hari adalah betapa perbedaan itu sangat tipis. Kadang kita sering memperlakukan sesuatu yang sebenarnya itu adalah bukan masalah yang sebenarnya, bahkan kita sampai memperdebatkan masalah tersebut sampai menjadi debat kusir, tapi ujung-ujungnya tidak jelas. Tidak semua instruksi atau penjelasan itu tersurat, kadang memang hanya tersirat, jadi kita harus peka dalam menghadapi sesuatu, bahkan kalau perlu kita bisa memperhatikan lagi lebih teliti sehingga bisa tepat pada sasaran.**





3. **Permainan Team Building** ini kita diharapkan dapat menemukan siapa-siapa yang akan menjadi team kita, tentunya dengan kriteria tertentu.

Pembelajaran yang saya dapatkan dari game team building ini adalah:

- Teliti
- Cermat
- Kerjasama
- Mempunyai visi yang sama
- Mempunyai karakteristik yang berbeda beda



Jadi, setelah dilalui dengan sering adanya tugas kelompok(team) manfaat yang dirasakan sangatlah nyata. Dalam sebuah team jika kita sudah tidak kompak dalam artian mempunyai visi yang berbeda beda, maka apa yang menjadi tujuan akhir team tersebut tidak akan terwujud.

4. **Permainan Hip Hop** ini diharapkan kita dapat mengenal teman satu dengan yang lain.

Pembelajaran yang saya dapatkan dari game team building ini adalah:

- Keakraban
- Tak kenal maka tak sayang
- "Satu musuh berlebihan, seribu teman masih kurang", Sebagai magluk sosial, hidup ini kan saling ketergantungan, maka tidak boleh egois, seolah2 tidakmembutuhkan teman yang lain

5. **Permainan Personality Diri** ini adalah permainan yang lebih ke perkenalan individu dalam satu team yang lebih dalam. Dalam sesi ini kita diminta menggali karakteristik masing-masing dari teman kita dalam satu team sehingga kita tahu bagaimana karakter teman kita.

Pembelajaran yang saya dapatkan dari game team building ini adalah:

- Lebih akrab lagi dengan teman-teman. Sehingga masing-masing dari kita bisa menjadi "someone" bukanlah "anyone"
- Kelemahan dari permainan ini, masing-masing tim tidak diminta untuk mempresentasikan atau sekilas tes di depan seluruh tim, sehingga tidak hanya menjadi someone bagi timnya saja, tetapi someone bagi tim besar kita SI2010



.: Monitoring dan Evaluasi Proyek .:

Pembelajaran yang saya dapatkan dari materi ini adalah :

- Mampu mengatur proyek dan mengintegrasikan perubahan proyek.
Berupa Dokumen Pengelolaan Project, dimana didalamnya telah dilengkapi dokumen change request.

Dalam hal ini dihadapkan pada jalannya / eksekusi dari project team kita, Project Melek Internet dari team kita ini adalah memberikan pelatihan internet kepada guru SMA Dharmawanita Surabaya. Dan ternyata, bahwa apa yang sudah kita buat dalam dokumen plan dapat berjalan dengan mulus sesuai dengan harapan, tetapi banyak perubahan di tengah tengah perjalanan yang team kita sendiri tidak mungkin mengelakkan. Perubahan tersebut meliputi :

- Perubahan durasi waktu pelatihan, yang tadinya dialokasikan 2 kali pertemuan masing – masing pertemuan adalah 3 jam menjadi 1 kali pertemuan 3 jam saja.
- Perubahan detil cost walaupun secara total tidak merubah
- Adanya penggabungan sertifikat antara kelompok team kami dengan kelompok lain, yang tadinya sertifikat akan diberikan dari masing-masing sub.

Dari sini kita dapat belajar, bahwa ketidakpastian itu masih selalu ada di setiap saat dan dimana mana, dan kembali lagi tergantung dari masing masing kita dalam menanggapi perubahan tersebut.

Kondisi di lapangan tidak sepenuhnya benar sesuai dengan survey yang sudah kita lakukan, hal ini dikarenakan koordinasi dan komunikasi kita dengan klien yang masih sangat buruk dalam artian kita tidak menanyakan secara detail.

Sebagai pembelajaran, seharusnya saya lebih menyiapkan diri dalam berkomunikasi pada saat survey. Lebih banyak lagi data data informasi sehingga akan lebih siap di lapangan.



∴ Penutupan Proyek ∴

Pembelajaran yang saya dapatkan pada materi ini adalah :

Saya mampu menuntaskan proyek ini. Dengan dilengkapi dokumen pembelajaran dan produk proyek IT, termasuk sertifikat bagi para peserta latihan.

Sebenarnya kita juga harus belajar lagi dari ketidakpastian, karena dalam acara penutupan proyek ini, kami selaku pelaksana tidak diberitahukan sebelumnya secara detail oleh pihak sponsor tentang draft rencana acara penutupan, jadi kami tidak menyipakan acara apapun, hanya akan mengunjungi SMA Dharmawanita itu lagi untuk menyerahkan sertifikat. Pada kenyataannya kami diminta membuat persembahan pada acara penutupan nanti. Nah padahal persembahan itu kan juga merupakan sub project di dalam project besar kita. Walaupun pada acara penutupan nanti saya tidak bisa mengikuti namun saya tahu banget persiapan seluruh team sangat luar biasa. Akhir kata, belajarlah dari sebuah kegagalan, karena kegagalan adalah guru yang paling baik untuk menuju kesuksesan.



.:Lembar Kelayakan Nilai.:

