

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SCRUM MASTER DALAM BIDANG PEMASARAN

Sofyan Mufti Prasetyo^{1*}, Khafid Nur Ilyas¹, Muhammad Helmi¹, Wahyu Aji Firmansyah¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: [*khafidnurilyas290101@gmail.com](mailto:khafidnurilyas290101@gmail.com)

(*: coresponding author)

Abstrak—Scrum Master adalah ahli yang memahami metode dan fungsi Scrum dalam manajemen proyek. Seorang dalam peran ini memiliki tanggung jawab penuh untuk mengkomunikasikan informasi kepada siapa pun yang menggunakan metodologi ini sehingga mereka memahami Scrum sepenuhnya. Scrum Master juga harus selalu memahami nilai-nilai Scrum yaitu Komitmen, Keberanian, Fokus, Keterbukaan, dan Rasa Hormat. Dilihat dari nilai dan perannya, dapat dikatakan bahwa Scrum Master adalah pemimpin dari pengembangan proyek. Namun, Scrum Master berbeda dengan manajer proyek yang berfokus pada bagaimana kemajuan proyek tepat waktu dan anggaran. Dengan melakukan ini, Scrum Master lebih fokus pada bagaimana tim dapat menyelesaikan pengembangan proyek sesuai dengan paradigma metode Scrum sehari-hari

Kata Kunci: Scrum, Master, Tanggung Jawab

Abstract—Scrum Masters are experts who understand Scrum's methods and functions in project management. A person in this role has full responsibility for communicating information to anyone using this methodology so that they fully understand Scrum. The Scrum Master must also always understand the Scrum values of Commitment, Courage, Focus, Openness, and Respect. Judging from its value and nature, it can be said that the Scrum Master is the leader of project development. However, a Scrum Master differs from a project project in that it focuses on how the project progresses on time and on budget. By doing this, the Scrum Master focuses more on how the team can complete the development of the project according to the everyday Scrum paradigm method.

Keywords: Scrum, Master, Responsibility

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknis berkembang sangat cepat dalam kehidupan kerja. Perusahaan yang bergerak di bidang teknologi telah mengembangkan metode untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi. Ada banyak pembicaraan tentang kerangka Agile dan Scrum baru-baru ini. Faktanya, sebagian besar seminar teknologi berfokus pada penjelasan, perbandingan, dan implementasi kerangka kerja Agile dan Scrum.

Secara sederhana, Scrum dapat diartikan sebagai kerangka kerja yang digunakan untuk memecahkan masalah yang kompleks. Scrum menggunakan metode agile dalam perannya. Metode mengacu pada nilai dan prinsip yang sudah ada dalam agile manifesto. Nilai-nilai dan prinsip-prinsip ini mencakup unsur-unsur kolaborasi, swakelola anggota kelompok, dan tim lintas fungsi. Untuk menjalankan kerangka kerja yang disebut Scrum, perlu ditentukan peran khusus untuk memaksimalkan proses. Peran-peran ini termasuk manajer proyek, pemilik produk, dan manajer scrum.

Scrum terdiri dari tiga poin, yaitu: Product Owner, Scrum Master dan Scrum Team (Adi, 2015).

1. **Product Owner**

Product owner adalah orang yang bertanggung jawab untuk mendefinisikan spesifikasi atau proses bisnis dari aplikasi yang akan dibangun. Pemilik Produk membuat daftar semua persyaratan awal yang harus dipenuhi oleh tim (disebut sebagai Product Backlog).

2. **Scrum Master**

Scrum Master adalah orang yang memimpin proses Scrum di seluruh proyek. *Scrum Master* memperkenalkan dan menerapkan cara kerja Scrum dalam tim dan memastikan bahwa setiap orang dalam proyek menggunakan metode Scrum.

3. Tim Scrum

Tim scrum adalah tim yang mengelola proyek dan terdiri dari analis bisnis, analis sistem, pengembang, penguji, dan lainnya. Scrum Team bertanggung jawab untuk mengisi *Product Backlog* yang dikembangkan oleh *Product Owner*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Tandjung (2004), pemasaran di Indonesia sering diartikan sebagai penjualan di masyarakat. Walaupun berdasarkan fungsinya masing-masing sangat berbeda. Kotler (2004) mendefinisikan pemasaran sebagai proses perencanaan dan penerapan konsep, penghargaan, kampanye, dan penyebaran ide, barang, jasa, organisasi, dan acara untuk menciptakan dan mempertahankan hubungan yang dapat memenuhi tujuan individu dan organisasi. Sementara itu, Josiah Go dalam Tanjung (2004) mendefinisikan pemasaran sebagai suatu proses yang berkesinambungan dan menguntungkan yang memuaskan keinginan dan harapan pasar sasaran dengan lebih baik daripada pesaing. Menurut Westwood (2004), pemasaran adalah pengiriman barang atau jasa . untuk memenuhi kebutuhan konsumen. . Dengan kata lain, pemasaran adalah tentang mencari tahu apa yang diinginkan pelanggan dan mengadaptasi produk perusahaan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan proses ini menghasilkan keuntungan bagi perusahaan tersebut. Pemasaran yang sukses berarti memiliki produk yang tepat di tempat yang tepat dan memastikan pelanggan mengetahui produk tersebut. Anandya (2005) mengatakan bahwa riset pasar didefinisikan sebagai proses sistematis dan identifikasi tujuan penelitian, pengumpulan data, analisis data, penyebaran informasi dan penggunaan informasi untuk menginformasikan pengambilan keputusan terkait dengan mengidentifikasi masalah atau peluang dan memberikan solusi untuk memperkuat. Pemasaran. Perencanaan yang sistematis memerlukan berbagai langkah tindakan yang ditunjukkan dengan berjalannya proses riset pasar. Proses riset pasar merupakan serangkaian langkah-langkah proses yang sistematis, yang tujuannya adalah untuk melakukan riset pasar. Dradjat (2004) mengatakan bahwa pemasaran adalah suatu proses terpadu yang memelihara dan mendukung seperangkat taktik yang saling mendukung. meningkatkan penjualan. Argene (2005) mengatakan bahwa pemasaran adalah bagian terpenting dari bisnis. Kebutuhan untuk mengelola atau mendesain bagian ini membutuhkan pekerjaan yang tidak rumit bagi perusahaan, karena pemasaran merupakan salah satu tulang punggung perusahaan dalam industri apapun.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Dunia bisnis era digital saat ini bergerak cepat, persaingan global tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, memahami pelanggan dan segera menghadirkan produk yang berharga ke pasar kepada pengguna secepat mungkin, yang tidak dapat ditinggalkan oleh persaingan, merupakan faktor penting dalam keberhasilan suatu perusahaan. menghadapi tantangan untuk mengirimkan produk secara cepat dan efisien, atau biasa disebut dengan teknik agile.

Scrum adalah kerangka kerja yang digunakan sejak 1990-an untuk mengelola pengembangan produk yang kompleks. Scrum bukanlah proses, teknik, atau metodologi. Ini adalah kerangka kerja di mana Anda dapat mengintegrasikan berbagai proses dan teknik, dan tim Anda dapat mencapai banyak tujuan dengan Scrum. Sebagai contoh:

1. Penelitian dan pengkajian potensi pasar, teknologi dan kemampuan produksi.
2. Pengembangan produk dan perbaikan.
3. Rilis produk dan perbaikannya secara berkala.
4. Mengembangkan dan memelihara sistem komputasi awan yang berfungsi dan lingkungan pengoperasian lainnya untuk penggunaan.
5. Produk. Kelola dan perbarui produk.

Meskipun masih banyak cara lain untuk mulai mengimplementasikan proyek bisnis seperti Kanban, Waterfall, dan lain – lain. Jawabannya tergantung dari kompleksitas pekerjaan atau proyek yang

akan diimplementasikan, namun framework Scrum lebih sering digunakan untuk proyek yang kompleks dimana proyek bergerak dengan cepat. Perubahan pasar karena adaptable terhadap perubahan untuk dapat beradaptasi ketika permintaan perlu meningkat Misalnya, ketika sebuah perusahaan memproduksi aplikasi yang kompleks seperti aplikasi super, sulit untuk mendapatkan kondisi atau persyaratan yang tepat, tetapi ini bukan karena programmer atau pengembang produk tidak dapat membuatnya, tetapi karena persyaratan pasar berubah. Dengan sistem waterfall, tentunya lebih sulit bagi manajemen proyek untuk melakukan perubahan inovatif karena persyaratan sudah tertulis di awal desain. konsep dan proses kerja Scrum master:

1. Nilai Scrum

Dalam konteks Scrum, komitmen, keberanian, fokus, keterbukaan, dan rasa hormat adalah seperangkat nilai yang harus ditanamkan oleh tim Scrum. Dengan cara ini, pilar utama Scrum, transparansi, inspeksi dan adaptasi, dapat hidup dan menjaga kepercayaan setiap anggota tim dengan lebih baik. Tim Scrum harus mempelajari dan menjalankan nilai-nilai ini, memahami peran mereka sendiri dan langkah kerja serta artefak Scrum.

2. Pemilik Produk

Pemilik produk adalah orang yang bertanggung jawab untuk memaksimalkan itikad baik dari produk yang dihasilkan oleh tim pengembangan. Cara ini dilakukan sangat bervariasi antara organisasi, tim Scrum, dan individu.

a. *Product Owner*

Pemilik Produk adalah satu-satunya orang yang bertanggung jawab untuk mengelola portofolio produk. Tugas-tugas ini meliputi:

- 1) Mengkomunikasikan dengan jelas isi inventaris produk;
- 2) Pilih poin penghematan produksi yang paling penting untuk mencapai tujuan dan tugas terbaik;
- 3) Mengoptimalkan itikad baik dari pekerjaan yang dilakukan oleh tim pengembangan;
- 4) Pastikan Product Backlog terlihat, transparan dan jelas untuk semua orang dan menunjukkan apa yang sedang dikerjakan Tim Scrum selanjutnya;
- 5) Memastikan bahwa tim pengembangan memahami inventaris produk sampai batas tertentu.

b. *Tim Pengembangan*

Tim pengembangan terdiri dari para ahli berkualifikasi yang tujuannya adalah untuk memberikan suplemen "siap" yang berpotensi diterbitkan di akhir setiap sprint. Tambahan yang dibuat harus tersedia selama Sprint Review. Hanya anggota tim pengembangan yang membuat tambahan ini.

Organisasi membentuk dan memberdayakan tim pengembangan untuk menyusun dan mengarahkan pekerjaan mereka sendiri. Hasil sinergis dari tim ini mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas secara keseluruhan. Tim pengembangan scrum memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mereka swakelola mengurus diri sendiri. Ini berarti bahwa tidak seorang pun (bahkan Scrum Master) yang mengontrol bagaimana product backlog diubah menjadi paket fitur yang berpotensi untuk dirilis.
- 2) Tim pengembangan bersifat lintas fungsi, mereka memiliki semua keahlian yang diperlukan untuk membuat add-on;
- 3) Scrum tidak mengetahui judul tugas dan kelompok tim pengembangan, terlepas dari pekerjaan apa yang mampu mereka lakukan (contoh: arsitek, analisis bisnis, programmer dan lain-lain);
- 4) Setiap tim pengembangan mungkin memiliki keterampilan khusus dan fokus pada bidang tertentu, tetapi tanggung jawab menjadi milik seluruh tim.

Tim pengembangan yang optimal Jumlah anggota yang tidak terlalu banyak membuat tim ini tetap gesit. Namun, pastikan keanggotaannya cukup besar untuk melakukan pekerjaan secara signifikan. Misalnya, ketika ada kurang dari tiga orang, interaksi menurun dan tingkat produktivitas menurun. Kurangnya anggota tim juga mempengaruhi hasil.

Di sisi lain jika tim pengembang lebih dari sembilan orang, kinerja tim menjadi lebih kompleks dan rumit, sehingga proses empiris mungkin tidak berguna. Pemilik produk dan master scrum tidak termasuk dalam nomor ini kecuali mereka juga bekerja di sprint backlog.

c. Scrum Master

Scrum Master adalah orang yang bertanggung jawab untuk memulai dan memimpin implementasi Scrum. Scrum Master melakukannya dengan membantu tim memahami teori, praktik, aturan, dan nilai-nilai Scrum.

Seorang Scrum Master dituntut untuk memimpin Scrum Team agar dapat melalui proses Scrum yang berkualitas dengan hasil yang maksimal. Scrum Master adalah ahli scrum yang direkrut oleh perusahaan (ketika tidak ada yang memiliki keahlian scrum di perusahaan) yang bertugas untuk melayani pihak-pihak yang berbeda dalam proses scrum sehingga mereka disebut pemimpin pelayan sedangkan pihak yang dilayani adalah:

a) Layanan Untuk *Product Owner*

- Memastikan seluruh anggota Scrum Team memahami tujuan, ruang lingkup dan area produk sebaik mungkin.
- Temukan teknik paling efektif untuk mengelola inventaris produk
- Bantu tim Scrum memahami perlunya backlog produk yang jelas dan ringkas
- Memahami desain produk dalam lingkungan empiris
- Memastikan *Product Owner* memahami bagaimana mengelola Product Backlog untuk memaksimalkan nilai bisnis
- Memahami dan mempraktekkan keterampilan (keteraturan dalam pengembangan produk); Mengaktifkan acara Scrum

b) Layanan Untuk Tim Pengembangan

- Pimpin tim pengembangan untuk mengarahkan diri sendiri dan lintas fungsi;
- Membantu tim pengembangan dalam pembuatan produk bernilai komersial tinggi;
- Menghilangkan hambatan yang memperlambat pengembangan kerja tim pengembangan;
- Mengaktifkan acara Scrum
- Mentoring tim pengembangan dalam organisasi di mana Scrum belum sepenuhnya dipraktikkan dan dipahami.

c) Layanan Untuk Organisasi/Perusahaan

- Memimpin dan membimbing organisasi dalam menggunakan Scrum
- Perencanaan implementasi Scrum dalam organisasi
- Membantu karyawan dan pemangku kepentingan memahami dan menggunakannya
- Scrum dan pengembangan produk empiris
- Melakukan perubahan yang dapat meningkatkan produktivitas Scrum Team
- Berkolaborasi dengan Scrum Master lain untuk meningkatkan penggunaan Scrum di organisasi/perusahaan terkait.

4. KESIMPULAN

Metode scrum pada dasarnya mengutamakan kecepatan dan fleksibilitas dalam proyek pengembangan perangkat lunak, selain itu metode scrum juga mengutamakan fungsionalitas yang didalamnya sudah terdapat hasil dari pengujian fungsionalitas yang mengakibatkan kualitas perangkat lunak dari segi fungsionalitas sudah terjamin. Anggota dalam tim pun tidak terlalu banyak, akan tetapi tetap mengikuti role yang sudah ada pada metode scrum dan client menjadi lebih bisa aktif memberikan feedback atau umpan balik mengenai fungsionalitas dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Scrum Master hanyalah fasilitator bagi tim untuk memastikan proyek selesai tepat waktu dan produk berkualitas tercipta.

REFERENCES

- Adi, P. (2015). Scrum Method Implementation in a Software Development Project Management. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 6(9), 198–204. https://doi.org/10.14569/IJACSA.2015.0609_27
- Rizaldi, T. (2017). Implementasi Metodologi SCRUM dalam Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Pada Usaha Mikro Kecil Menengah. *Cerebral Cortex (New York, N.Y.: 1991)*, 27(1),485–495. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhv243>
- Supadnomo, Wisnu Ario (2020). “Mengenal Scrum untuk Implementasi Bisnis dan Inovasi yang Adaptif Terhadap Perubahan”, <https://medium.com/@wisnuariosupadnomo/mengenal-scrum-untuk-implementasi-bisnis-dan-inovasi-yang-adaptif-terhadap-perubahan-52c1a504d552>, diakses 5 Desember 2022 pukul 17:00.