

BUKU AJAR

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

Editor: Sufa' Atin, ST., M.Kom



Penulis:

Anggun Fergina, M.Kom | Indra Yustiana, M.Kom

Falentino Sembiring, M.Kom | Nugraha, M.Kom

Amanna Dzikrillah Lazuardini Luqman AL Hakim, S.S., M.B.A

BUKU AJAR

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

BUKU AJAR

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

Penulis:

Anggun Fergina, M.Kom

Indra Yustiana, M.Kom

Falentino Sembiring, M.Kom

Nugraha, M.Kom

Amanna Dzikrillah Lazuardini Luqman AL Hakim, S.S., M.B.A

Penerbit:



Anggota IKAPI

No. 446/JBA/2022

Buku Ajar Manajemen Proyek Teknologi Informasi

Penulis:

Anggun Fergina, M.Kom

Indra Yustiana, M.Kom

Falentino Sembiring, M.Kom

Nugraha, M.Kom

Amanna Dzikrillah Lazuardini Luqman AL Hakim, S.S., M.B.A

ISBN: 978-623-8741-17-5

Editor:

Sufa Atin, ST., M.Kom.

Layouter:

Yuliana Ayu

Desain Sampul:

Ayu Lestari

Penerbit:

Kaizen Media Publishing

Redaksi:

Jl. Antapani X, No. 3, Ankid, Antapani, Bandung 40291

Telp/Faks: (022) 20526377

Website: www.kaizenpublisher.co.id |E-mail: admin@kaizenpublisher.co.id

Cetakan Pertama:

September 2024

Ukuran:

x, 127, Uk: 15,5 x 23 cm

Hak Cipta 2024, Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2024 by Kaizen Media Publishing

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Puja dan juga puji syukur selalu kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan semua nikmatnya sehingga penulis berhasil menyelesaikan buku ajar yang berjudul Manajemen Proyek Teknologi Informasi ini. Tujuan dari penyusunan buku ajar ini adalah untuk memudahkan para mahasiswa/peneliti/pembaca/penggiat teknologi dalam memahami bagaimana Belajar Manajemen Proyek Teknologi Informasi dengan mudah. Keberhasilan penyusunan buku ajar ini tentunya bukan atas usaha penulis saja namun ada banyak pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan untuk suksesnya penulisan buku ini.

Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun material sehingga buku ini berhasil disusun. Buku ajar yang ada di hadapan pembaca ini tentu tidak luput dari kekurangan. Selalu ada celah untuk perbaikan. Sehingga, kritik, saran serta masukan dari pembaca sangat kami harapkan dan kami sangat terbuka untuk itu supaya buku ini semakin sempurna dan lengkap.

Penulis

BUKU AJAR

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI



PRAKATA

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan buku ajar ini dengan judul “Manajemen Proyek Teknologi Informasi”. Buku ajar ini disusun sebagai salah satu bahan ajar mata kuliah Manajemen Proyek Teknologi Informasi pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Komputer dan Desain, Universitas Nusa Putra.

Buku ajar ini membahas tentang pengenalan manajemen proyek, organisasi, proses, evaluasi, penilaian dan tools-tools yang digunakan untuk pembangunan proyek. Buku ajar ini disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, disertai dengan ilustrasi, tabel, dan contoh-contoh untuk memperjelas materi. Buku ajar ini juga dilengkapi dengan latihan soal dan studi kasus pada setiap bab untuk menguji pemahaman pembaca.

Penyusunan buku ajar ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor, Dekan dan Kaprodi Teknik Informatika, Universitas Nusa Putra yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada kami untuk menulis buku ajar ini. Kami juga berterima kasih kepada para dosen, mahasiswa, dan reviewer yang telah memberikan masukan dan saran yang konstruktif untuk menyempurnakan buku ajar ini.

Kami menyadari bahwa buku ajar ini masih jauh dari sempurna. Kami mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan buku ajar ini di edisi berikutnya. Semoga buku ajar ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya para mahasiswa yang sedang mempelajari Manajemen Proyek Teknologi Informasi.

Sukabumi, 10 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 Pengenalan Manajemen Proyek.....	1
A. Tujuan Pembelajaran	1
B. Pendahuluan.....	1
C. Mengapa Manajemen Proyek IT	2
D. Pengertian IT, kerja operasional dan proyek, serta proyek IT.....	3
E. Mencari visi dan misi proyek IT	4
F. Refleksi Manajemen	6
G. Karakteristik Proyek IT	6
H. Kegiatan Utama Sebuah Proyek.....	8
I. Evaluasi/Soal Latihan	8
J. Tugas Individu	10
BAB 2 Organisasi, Manajemen Proyek, dan Konteks Teknologi Informasi	13
A. Tujuan Pembelajaran	13
B. Organisasi.....	13
C. Manajemen Proyek	14
D. Konteks Teknologi Informasi.....	16
E. Evaluasi/Soal Latihan	18
F. Tugas Individu	20
BAB 3 Proses Manajemen Proyek	23
A. Tujuan Pembelajaran	23
B. Pendahuluan.....	23
C. Inisiasi Proyek (Project Initiation).....	24
D. Perencanaan Proyek (Project Planning).....	25
E. Pelaksanaan Proyek (Project Execution)	25
F. Pengawasan dan Pengendalian Proyek (Project Monitoring and Control)	26

BAB 1 PENGENALAN MANAJEMEN PROYEK

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa mampu memahami pemahaman dasar tentang prinsip-prinsip, metodologi, dan praktik terbaik yang terlibat dalam mengelola proyek.

B. PENDAHULUAN

Pengelolaan sebuah proyek IT sangat berbeda dengan pengelolaan proyek-proyek pada umumnya. Hal ini dikarenakan IT memiliki hubungan yang sangat luas dan terikat dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat dewasa ini. Dari satu sisi masih banyak ditemukan pengguna akhir (end user) yang masih sulit menggunakan alat bantu seperti komputer dalam menjalankan tugasnya. Dari sisi lain peran dari pihak eksekutif (sponsor) yang terlalu berharap bahwa komputer akan memberikan banyak nilai lebih bagi perusahaan, meskipun pada kenyataannya sangat sulit memperoleh keuntungan pada awal-awal penggunaan alat-alat bantu IT – dikarenakan banyak dibutuhkannya training bagi pengguna akhir dengan investasi besar. Di dalam dunia IT para pekerja, seperti: implementasi/programmer/system analyst/designer dan administrator, menghadapi berbagai kendala dalam menjalankan fungsinya. Hal ini dikarenakan antara lain: perubahan strategi bisnis perusahaan, kompatibilitas perangkat keras, pilihan perangkat lunak yang beraneka ragam, masalah pengamanan data, bandwidth jaringan komputer, tingkah laku para pengguna akhir dan pekerja lainnya serta kebijakan- kebijakan dari eksekutif perusahaan.

Semua permasalahan di atas membuat pengelolaan proyek IT menjadi sangat kompleks dan rentan terhadap kegagalan. Di dalam bagian ini akan dibahas bagaimana mengelola suatu proyek IT mulai dari awal hingga akhir, serta dapat menggunakan konsep-konsep manajemen proyek yang umum dalam proyek IT. Tidak ketinggalan akan diberikan pula suatu panduan untuk menggunakan MS Project 2002, sebagai salah satu tools yang sering digunakan dalam pengelolaan proyek di perusahaan - perusahaan

secara luas. Diktat ini tidak akan membuat Anda menjadi manajer proyek IT dalam waktu singkat, tetapi akan membuka wawasan untuk memahami apa dan bagaimana proses pengelolaan proyek itu, dan apa peran yang dapat anda lakukan bila terlibat dalam suatu proyek IT.

Secara umum, manajemen proyek dibutuhkan karena:

- Adanya kompresi dari siklus hidup produk (adalah pendorong utama perlunya manajemen proyek).
- Adanya kompetisi global (persaingan ketat).
- Ledakan pengetahuan (menjadi kompleks); Downsizing (desentralisasi) manajemen perusahaan.
- Peningkatan fokus pada konsumen.
- Perkembangan yang sangat cepat di dunia ketiga (sebutan US untuk Asia) dan ekonomi tertutup (seperti negara China yang komunis).
- Proyek kecil yang banyak biasanya menimbulkan banyak masalah.

C. MENGAPA MANAJEMEN PROYEK IT

Di atas telah dibahas bahwa setiap proyek IT sangat rentan terhadap perubahan dan kegagalan. Hal ini sebenarnya sangat bertolak belakang pada kenyataan bahwa kecepatan prosesor komputer (sebagai media utama pengimplementasian proyek-proyek IT) meningkat dua kali lipat setiap 18 bulan – dikenal sebagai Moore's law, bahkan sekarang peningkatan tersebut lebih cepat lagi. Namun pada kenyataannya:

- 31% proyek IT ditangguhkan sebelum penyelesaian
- 88% melampaui waktu atau pendanaan (atau keduanya) yang ditentukan;
- Dari 100 proyek IT yang dimulai 94 harus diulang
- Rata-rata ekstra pengeluaran dalam pendanaan adalah 189%
- Rata-rata ekstra waktu penyelesaian yang dibutuhkan adalah 222%

Kenyataan yang tidak dapat disangkal ini, sebagian besar terjadi karena visi dan misi suatu proyek yang melenceng pada saat pelaksanaan. Dalam pelaksanaan inilah peran manajemen proyek sangat diperlukan sebagai suatu alat untuk mengontrol pencapaian visi dan misi, serta pengelolaan sumberdaya pendukung proyek tersebut. Orang yang memikul

tanggung jawab besar dalam suatu pelaksanaan proyek adalah manajer proyek, namun tentu saja peran para pekerja dalam tim tidaklah kecil untuk membuat proyek menjadi berhasil.

D. PENGERTIAN IT, KERJA OPERASIONAL DAN PROYEK, SERTA PROYEK IT

Teknologi Informasi (Information Technology) adalah: Suatu teknologi (cara, metode, konsep, teknik) yang berhubungan erat dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data/informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu. Contoh produk- produk IT: modem, router, oracle, SAP, printer, multimedia, situs internet, e- business, cabling system, satelit, dsb.

1. Kerja secara operasional adalah Pekerjaan rutin secara terus-menerus di suatu lingkungan kerja. Contoh kerja operasional :Kegiatan belajar-mengajar di kampus.
2. Proyek adalah Usaha pada satu waktu tertentu yang kompleks, non-rutin, melibatkan SDM yang memiliki dedikasi untuk terlibat dan dibatasi oleh waktu, anggaran, sumber daya dan spesifikasi-spesifikasi yang didesain sesuai kebutuhan konsumen (unik).

Contoh proyek:

- Pembangunan gedung, pengembangan produk, pendirian usaha, setup network computer, renovasi rumah, pelaksanaan pesta pernikahan, dsb.
- Dalam dunia IT: Pengembangan perangkat lunak, administrasi nilai mahasiswa, upgrade network perusahaan, dsb.

Persamaan antara dua kegiatan ini adalah:

- Dilakukan oleh SDM
 - Dibatasi oleh (pra) sarana/sumberdaya
 - Direncanakan
 - Dilaksanakan dan terkontrol
3. Proyek IT adalah Suatu proyek yang membutuhkan sumberdaya dan/ataupun produk teknologi informasi dalam penyelesaiannya.

Contoh proyek :

- Pembangunan jaringan komputer di fakultas teknik UKM.
- Pembuatan software untuk administrasi T.U.
- Pembuatan perangkat e-commerce di suatu perusahaan eksport-import.
- Pembuatan infrastruktur kartu ATM (online banking).

E. MENCARI VISI DAN MISI PROYEK IT

Visi adalah suatu tujuan (goal) yang dituju di masa depan. Visi memberi arahan kemana perjalanan suatu proyek harus dituju. Apa yang diharapkan dari suatu proyek, sumberdaya apa saja yang dibutuhkan, apa saja yang harus dihasilkan, kapan proyek harus selesai, siapa saja yang berkepentingan dalam proyek ini, siapa pengguna akhir proyek. Ini adalah sebagian kecil dari berbagai macam pertanyaan yang harus terjawab dalam pelaksanaan suatu proyek.

Sebuah proyek tanpa tujuan yang jelas akan menghabiskan banyak waktu, biaya, dan talenta tanpa menghasilkan sesuatu yang bermutu. Sebelum suatu proyek dimulai harus dinyatakan dengan jelas apa hasil yang harus dicapai sehingga suatu proyek dapat dianggap selesai. Sebuah proyek dapat dinyatakan dimulai (dalam konsep) pada saat telah diketahui secara pasti dan jelas apa yang akan dihasilkan dari sebuah pelaksanaan proyek.

Setelah proyek terdefinisi perlu dinyatakan kapan proyek tersebut harus dimulai dan kapan selesainya. Peran seorang manajer proyek adalah temporer, mengingat rentang waktu proyek yang terbatas. Seorang manajer proyek bertanggung jawab atas tercapainya visi dan misi proyek, pengembangan aktivitas proyek dan kepemimpinan serta pengelolaan sumberdaya selama berlangsungnya proyek.

Bagaimana caranya mencari visi yang jelas pada proyek IT? Bertanyalah dan adakan wawancara pada pihak pemberi order (seperti eksekutif pada perusahaan, dan sponsor proyek) dapat memberi jawaban akan hal ini. Selain itu diperlukan pula timbal balik dan masukan dari pihak pengguna akhir, distributor dan vendor perlengkapan IT, kebijaksanaan perusahaan serta data-data dari proyek sejenis sebelumnya.

BAB 2 ORGANISASI, MANAJEMEN PROYEK, DAN KONTEKS TEKNOLOGI INFORMASI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa mampu memahami Organisasi, Manajemen Proyek, dan Konteks Teknologi Informasi sehingga dapat mengelola proyek-proyek TI dengan lebih baik, meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi risiko, dan mencapai hasil proyek yang diinginkan.

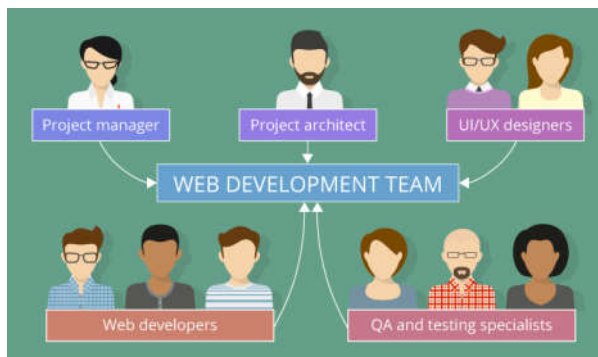
B. ORGANISASI

Dalam konteks proyek-proyek IT, pembagian kerja biasanya dilakukan dengan penggolongan sebagai berikut:

1. Fungsi Struktural

Pembagian fungsi secara struktural biasanya meliputi:

- Manajer proyek.
- System Analyst.
- System Designer.
- System Developer (Programmer).
- Network Administrator.



Gambar 2.1 Ilustrasi Tim Pengembang

BIOGRAFI PENULIS



Anggun Fergina, M.Kom.

email : anggun.fergina@nusaputra.ac.id

Anggun Fergina adalah seorang praktisi di bidang IT di Kota Bandung pada tahun 2016. Setelah lulus SMKN 1 Kedungwuni pada tahun 2012, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Komputer Indonesia dengan jurusan Teknik Informatika. Setelah lulus tahun 2016, penulis membuat gebrakan baru dengan membangun konsultan IT di Bandung pada tahun 2016 sampai 2018, dan pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan S2 di Universitas Komputer Indonesia dan terjun di dunia industri kreatif media, PT Ayo Media Network sampai dengan 2020. Menyadari kebutuhan IT yang sangat cepat bergerak, penulis ikut serta dalam Akademisi di Universitas Nusa Putra sebagai Dosen Teknik Informatika hingga sekarang.



Indra Yustiana, ST., M.Kom.

email : indra.yustiana@nusaputra.ac.id

Indra Yustiana adalah seorang profesional berpengalaman di bidang teknologi informasi, dengan kompetensi BNSP yang diakui dalam bidang Project Manager dan Keamanan Data. Beliau menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Universitas Bisnis dan Informatika Indonesia, Bandung, pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan Strata 2 di Universitas Langlangbuana, Bandung, dan lulus pada tahun 2017. Sejak tahun 2018, Indra Yustiana menjabat sebagai Project Manager dan telah mengelola berbagai proyek penting. Pengalaman beliau mencakup sektor-sektor yang berfokus pada inisiatif transformasi digital dan data science di berbagai kementerian. Beliau telah membantu kementerian dalam menerapkan teknologi terkini, mengoptimalkan proses kerja, serta memperkuat kemampuan

pengambilan keputusan berbasis data. Kepemimpinan dan keahlian teknis yang dimiliki oleh Indra Yustiana merupakan faktor utama dalam keberhasilan berbagai proyek strategis yang telah ditanganinya. Dalam perjalanan kariernya, Indra Yustiana telah memberikan kontribusi besar pada dua perusahaan terkemuka. Dari tahun 2019 hingga 2022, beliau menjabat sebagai Kepala Divisi Pengembangan Perangkat Lunak di PT Bentang Inspira Teknologi, Bandung, di mana beliau memimpin pengembangan solusi perangkat lunak yang inovatif. Sejak tahun 2022, beliau bergabung dengan Kabayan Group di Bandung sebagai Senior Project Manager dan Konsultan IT, di mana beliau terus mengaplikasikan keahliannya dalam mengelola proyek-proyek teknologi informasi yang kompleks. Pengalaman yang luas dan kemampuan manajerial yang solid menjadikan Indra Yustiana sosok yang unggul dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi yang pesat.



Falentino Sembiring, M.Kom.

email : falentino.sembiring@nusaputra.ac.id

Falentino Sembiring adalah seorang dosen di Universitas Nusa Putra yang memiliki keahlian di bidang Sistem Informasi, dengan fokus utama pada pengembangan big data, algoritma, dan data sains. Beliau meraih gelar Magister Sistem Informasi dari Universitas Komputer Indonesia pada tahun 2016 setelah sebelumnya menyelesaikan pendidikan Sarjana di bidang yang sama pada tahun 2014. Sebagai profesional IT, Falentino memiliki pengalaman kerja di berbagai peran, termasuk sebagai staf IT di PT. Dialogue Garmindo Utama (2014-2016) dan pengembang sistem helpdesk serta developer PHP. Selain itu, ia juga terlibat dalam kegiatan penelitian di Pusat Penelitian dan Pengembangan Geologi Kelautan di Bandung. Keberhasilan beliau dalam dunia akademik dan industri ditunjukkan melalui penghargaan yang diraihnya, seperti Poster Terbaik dan Presenter Terbaik di konferensi internasional ICCED. Saat ini, Falentino aktif sebagai dosen di Universitas Nusa Putra sejak 2016, dan terus mengembangkan kompetensinya di bidang teknologi informasi dan komunikasi.



Nugraha, M.Kom.

email : nugraha@nusaputra.ac.id

Penulis adalah seorang praktisi di bidang Web Development sejak tahun 2010. Setelah lulus SMKN 1 Cibadak pada tahun 2008, Penulis sempat bekerja di salah satu software house di Jakarta selama 2 tahun, kemudian pindah ke Bandung pada tahun 2010. Saat itulah, penulis melanjutkan kuliah di Universitas Komputer Indonesia. Pada tahun 2014, Penulis mencoba mengabdikan diri sebagai tenaga pendidik di kota kelahiran Sukabumi sambil tetap aktif sebagai konsultan dan pekerja lepas di bidang web Development sampai tahun 2017. Saat ini penulis bersama teamnya di mangcoding.com sedang membangun tim yang solid untuk bersaing secara global dan internasional. Di sela-sela kesibukannya, penulis aktif mengajar di Universitas Nusa Putra sebagai Dosen Teknik Informatika sejak tahun 2022.



Amanna Dzikrillah Lazuardini Luqman AL Hakim, S.S., M.B.A

email: amana.dzikrillah@nusaputra.ac.id

Amanna Dzikrillah Lazuardini adalah lulusan S2 dari program MBA Sekolah Bisnis dan Manajemen, Institut Teknologi Bandung (SBM ITB). Ia memiliki minat besar dalam bidang digitalisasi dan teknologi. Dalam penelitiannya, Amanna fokus pada digitalisasi pemasaran kopi, memanfaatkan teknologi untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi dalam industri kopi. Selain itu, ia juga mendalami teknologi pementasan panggung, yang memadukan manajemen dan teknologi untuk menciptakan pengalaman pementasan yang inovatif. Dengan kombinasi minatnya di bidang bisnis dan teknologi, Amanna berupaya membawa perubahan positif di industri kreatif dan pemasaran digital.

BUKU AJAR

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

Buku ini menyajikan panduan menyeluruh tentang manajemen proyek teknologi informasi (TI), membahas berbagai aspek penting dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengawasi proyek IT agar berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Buku ini dibagi menjadi beberapa bab yang dimulai dengan dasar-dasar manajemen proyek dan peran khususnya dalam konteks teknologi informasi, diikuti dengan pemahaman mendalam tentang proses utama dalam manajemen proyek seperti inisiasi, perencanaan, pelaksanaan, hingga penutupan proyek.

Di setiap bab, pembaca akan menemukan elemen-elemen penting dalam manajemen proyek IT, mulai dari pemahaman tentang organisasi, alat bantu software, hingga manajemen batasan, waktu, biaya, integrasi, kualitas, dan sumber daya manusia. Buku ini juga mengulas komunikasi efektif dan manajemen risiko khusus untuk proyek TI, serta praktik terbaik dalam manajemen pengadaan dan metode evaluasi serta penilaian kualitas proyek.

Dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengelola proyek IT, setiap bab menyertakan latihan soal, studi kasus, dan tugas individu yang mengajak pembaca untuk menerapkan konsep-konsep dalam skenario nyata. Melalui pendekatan yang praktis dan komprehensif ini, buku ini cocok bagi mahasiswa, praktisi, atau profesional yang ingin memperdalam pengetahuan mereka dalam manajemen proyek teknologi informasi.



Jl. Antapani X No. 3 Antapani
Kota Bandung - Jawa Barat
Email : admin@kaizenpublisher.co.id
Website : www.kaizenpublisher.co.id

