

Kunci Jawaban: 100 Soal Metodologi Manajemen Proyek

Berdasarkan Modul: Jenis-jenis Metodologi Proyek

Bagian 1: Karakteristik Umum dan Model Waterfall

1. Mengapa standardisasi proyek secara mutlak dianggap tidak mungkin dilakukan menurut teks?
 - A. Karena keterbatasan sumber daya manusia.
 - B. **Karena setiap proyek memiliki persyaratan dan proses yang unik.**
 - C. Karena teknologi yang digunakan selalu berubah secara dinamis.
 - D. Karena manajemen proyek tidak memiliki standar internasional.
 - E. Karena klien sering kali tidak memahami metodologi yang digunakan.
2. Siapakah tokoh yang memperkenalkan Model Waterfall pada tahun 1970?
 - A. **Winston Royce**
 - B. James Martin
 - C. Jeff Sutherland
 - D. Ken Schwaber
 - E. Barry Boehm
3. Dalam Model Waterfall, kapan seluruh fitur produk dikirimkan kepada pelanggan?
 - A. Di akhir setiap fase.
 - B. Setelah fase System Design selesai.
 - C. Secara bertahap selama fase pembangunan.
 - D. **Sekaligus di akhir siklus proyek.**
 - E. Saat fase System Testing dinyatakan lulus.
4. Berapa jumlah fase berurutan yang disebutkan dalam teks saat mendefinisikan pembagian Model Waterfall secara keseluruhan?
 - A. Lima fase
 - B. Enam fase
 - C. **Tujuh fase**
 - D. Delapan fase
 - E. Sembilan fase
5. Apa aktivitas utama yang dilakukan pada tahap "Requirement Analysis" dalam Waterfall?
 - A. Pemilihan bahasa pemrograman.
 - B. Pengkodean perangkat lunak secara intensif.
 - C. **Pengumpulan persyaratan rinci dari klien.**

- D. Pengujian verifikasi dan validasi.
 - E. Perencanaan arsitektur basis data.
6. Pada fase manakah pemilihan bahasa pemrograman dilakukan dalam model Waterfall?
- A. Requirement Analysis
 - B. **System Design**
 - C. Implementation
 - D. System Testing
 - E. System Deployment
7. Apa yang dimaksud dengan tahap "Maintenance" dalam siklus hidup Waterfall?
- A. Menyiapkan lingkungan server.
 - B. Memperbaiki kesalahan logika.
 - C. **Mengubah kode sesuai permintaan pelanggan di kemudian hari.**
 - D. Melakukan verifikasi spesifikasi.
 - E. Menghapus fitur yang tidak digunakan.
8. Kapan sebaiknya Model Waterfall digunakan?
- A. Saat persyaratan sering berubah.
 - B. Saat proyek sangat besar dan kompleks.
 - C. Saat teknologi yang digunakan sangat dinamis.
 - D. **Saat lingkungan stabil dan persyaratan jelas.**
 - E. Saat intervensi klien dibutuhkan setiap minggu.
9. Apa kelemahan utama Model Waterfall terkait dengan keterlibatan klien?
- A. Klien terlalu banyak terlibat.
 - B. **Masukan klien tidak dapat dimasukkan dalam fase yang sedang berlangsung.**
 - C. Klien harus memahami bahasa pemrograman.
 - D. Dokumentasi terlalu sedikit untuk klien.
 - E. Klien harus menguji setiap hari.
10. Mengapa kesalahan pada perangkat lunak Waterfall dianggap berisiko tinggi?
- A. **Karena dapat menyebabkan perbaikan dari awal.**
 - B. Karena klien tidak akan mau membayar.
 - C. Karena dokumentasi akan hilang.
 - D. Karena sistem tidak bisa diinstal ulang.
 - E. Karena tim pengembang akan dibubarkan.
11. Apa fokus utama kegiatan penjaminan mutu dalam Waterfall?
- A. Penambahan fitur baru.
 - B. **Verifikasi dan Validasi sebelum menyelesaikan setiap tahapan.**
 - C. Pengurangan durasi hingga 50%.
 - D. Penggunaan alat otomatis.

- E. Diskusi harian.
12. Dokumentasi dalam Waterfall dianggap sebagai...
- A. Hal opsional.
 - B. **Prioritas utama yang memakan banyak waktu.**
 - C. Sesuatu yang hanya dibuat di akhir.
 - D. Tanggung jawab klien.
 - E. Alat pemasaran.
13. Model Waterfall didasarkan pada model...
- A. Iteratif
 - B. **Inkremental**
 - C. Radikal
 - D. Statis
 - E. Dinamis
14. Fase manakah yang dilakukan setelah System Deployment?
- A. System Testing
 - B. **System Maintenance**
 - C. Implementation
 - D. Requirement Analysis
 - E. System Design
15. "Aplikasi tidak rumit dan besar" adalah syarat penggunaan...
- A. Agile
 - B. **Waterfall**
 - C. RAD
 - D. Six Sigma
 - E. CCPM

Bagian 2: Metodologi Agile

16. Bagaimana karakteristik utama metodologi Agile dalam hal desain proses?
- A. Dilakukan sekaligus di awal.
 - B. **Dipecah menjadi model-model individual secara iteratif.**
 - C. Tidak memerlukan desain.
 - D. Ditentukan sepenuhnya oleh manajer.
 - E. Hanya boleh diubah setelah produk jadi.
17. Berapa lama durasi rata-rata iterasi singkat dalam model Agile?
- A. 1 minggu
 - B. **2-4 minggu**

- C. 2 bulan
 - D. 6 bulan
 - E. 1 tahun
18. Apa perbedaan mendasar Agile dan Waterfall dalam hal pengujian?
- A. Waterfall tidak ada pengujian.
 - B. Agile menguji di akhir saja.
 - C. **Setiap iterasi Agile memiliki fase pengujian sendiri.**
 - D. Pengujian Agile hanya oleh klien.
 - E. Waterfall menguji setiap hari.
19. Prioritas dokumentasi dalam Agile adalah...
- A. Sama penting dengan kode.
 - B. **Lebih rendah dibanding pengembangan perangkat lunak.**
 - C. Satu-satunya cara melatih staf.
 - D. Dibuat sebelum pengkodean.
 - E. Sangat tinggi.
20. Manakah yang merupakan contoh metodologi Agile?
- A. PRINCE2
 - B. **Scrum**
 - C. Waterfall
 - D. CCPM
 - E. SDLC
21. Apa yang terjadi pada akhir setiap iterasi dalam Agile?
- A. Proyek dihentikan.
 - B. **Fitur produk siap dikirim diserahkan kepada pelanggan.**
 - C. Pengembang diganti.
 - D. Klien dilarang memberi masukan.
 - E. Dokumentasi dihapus.
22. "Perencanaan sangat minim" adalah karakteristik...
- A. Waterfall
 - B. **Agile**
 - C. PRINCE2
 - D. Six Sigma
 - E. RAD
23. Mengapa Agile dianggap lebih fleksibel?
- A. Karena waktu mudah diperkirakan.
 - B. **Karena kesalahan dapat diperbaiki di tengah proyek.**
 - C. Karena dokumentasi tebal.

- D. Karena klien tidak terlibat.
 - E. Karena tidak ada tim.
24. Dalam pengujian Agile, pengujian regresi dilakukan saat...
- A. Proyek dimulai.
 - B. **Fungsi atau logika baru dirilis.**
 - C. Klien komplain.
 - D. Dokumentasi selesai.
 - E. Akhir tahun.
25. Model Agile dianggap... dibandingkan Waterfall.
- A. Lebih terstruktur
 - B. **Tidak terstruktur**
 - C. Lebih kaku
 - D. Lebih lambat
 - E. Lebih murah

Bagian 3: Rapid Application Development (RAD)

26. Apa tujuan utama RAD?
- A. Mengurangi biaya.
 - B. **Mengembangkan aplikasi lebih cepat dengan kualitas tinggi.**
 - C. Menghilangkan pengujian.
 - D. Menggunakan tenaga kerja sedikit.
 - E. Membuat dokumentasi detail.
27. Manakah urutan fase yang benar dalam Model SDLC RAD?
- A. Data -> Business -> Process -> Application -> Testing
 - B. **Business -> Data -> Process -> Application -> Testing**
 - C. Process -> Business -> Data -> Testing -> Application
 - D. Analysis -> Design -> Build -> Deploy
 - E. Modeling -> Coding -> Testing -> Shipping
28. Apa fokus "Business Modeling" pada RAD?
- A. Menentukan gaji.
 - B. **Merancang aliran informasi antar saluran bisnis.**
 - C. Membuat prototipe UI.
 - D. Menguji keamanan.
 - E. Menulis kode.
29. Dalam RAD, data modeling berfungsi memurnikan informasi menjadi...
- A. **Serangkaian objek data signifikan.**

- B. Kode biner.
 - C. Laporan keuangan.
 - D. Manual pengguna.
 - E. Strategi pemasaran.
30. Peran "Automation Tools" dalam RAD adalah...
- A. Mengganti manajer.
 - B. **Mengubah model menjadi prototipe.**
 - C. Absensi otomatis.
 - D. Mengirim email.
 - E. Mencari bug tanpa manusia.
31. RAD menekankan pada penggunaan kembali...
- A. Kertas bekas.
 - B. **Templat, alat, proses, dan kode.**
 - C. Tim proyek gagal.
 - D. Hardware lama.
 - E. Strategi pesaing.
32. Kapan RAD sebaiknya digunakan?
- A. Anggaran rendah.
 - B. **Sistem perlu diproduksi dalam 2-3 bulan.**
 - C. Risiko teknis tinggi.
 - D. Persyaratan tidak diketahui.
 - E. Klien tidak ingin terlibat.
33. Kelemahan RAD terkait proyek kecil adalah...
- A. Terlalu cepat.
 - B. **Tidak bisa digunakan untuk proyek kecil.**
 - C. Dokumentasi terlalu banyak.
 - D. Sulit di mobile.
 - E. mengharuskan server fisik.
34. Mengapa skalabilitas RAD bisa berkurang?
- A. Pengembang mengundurkan diri.
 - B. **Karena dimulai sebagai prototipe.**
 - C. Biaya server mahal.
 - D. Klien tidak suka prototipe.
 - E. Kurangnya fitur keamanan.
35. "Time Boxing" dalam RAD menyebabkan...
- A. Pembatasan tidur.
 - B. **Pengurangan fitur tertentu.**

- C. Penentuan waktu istirahat.
 - D. Penundaan proyek sebulan.
 - E. Penggunaan kotak fisik.
36. "Testing and Turnover" dalam RAD dianggap lebih singkat karena...
- A. Tidak ada bug.
 - B. **Prototipe diuji secara individual selama setiap iterasi.**
 - C. Penguji sangat ahli.
 - D. Klien tidak peduli kualitas.
 - E. Menggunakan AI.
37. RAD merupakan adopsi dari model...
- A. Agile
 - B. **Waterfall**
 - C. Six Sigma
 - D. Kanban
 - E. XP
38. Syarat SDLC RAD adalah keterlibatan pengguna sepanjang...
- A. Awal proyek saja.
 - B. **Siklus hidup proyek.**
 - C. Akhir proyek saja.
 - D. Fase testing saja.
 - E. Fase maintenance.
39. Risiko RAD jika risiko teknis tinggi adalah...
- A. Menguntungkan.
 - B. **Tidak cocok.**
 - C. Sangat disarankan.
 - D. Tetap stabil.
 - E. Biaya menurun.
40. Kemajuan masalah dalam RAD sulit dilacak karena...
- A. Terlalu cepat.
 - B. **Tidak ada dokumentasi rinci proses berjalan.**
 - C. Tim terlalu kecil.
 - D. Klien terlalu banyak bertanya.
 - E. Alat otomatis rusak.

Bagian 4: Kanban, Six Sigma, PRINCE2

41. Bagaimana cara kerja Kanban?
- A. Menggunakan statistik.
 - B. **Papan dan catatan tempel di kolom status.**
 - C. Otomatisasi total.
 - D. Laporan 10 halaman.
 - E. Fase berurutan.
42. Status tugas di Kanban meliputi...
- A. Start, End.
 - B. **Antrian, Sedang dikerjakan, Baru saja selesai.**
 - C. Low, High.
 - D. Input, Output.
 - E. Done.
43. Metodologi untuk proyek pengukuran presisi?
- A. Agile
 - B. **Six Sigma**
 - C. Kanban
 - D. Waterfall
 - E. Crystal
44. Six Sigma menggunakan statistik untuk...
- A. Menghitung gaji.
 - B. **Meningkatkan proses dan meminimalkan cacat.**
 - C. Membeli hardware.
 - D. Menambah fitur.
 - E. Mencari klien.
45. Apa kepanjangan DMAIC dalam Six Sigma?
- A. Data, Method, Analyze, Input, Control.
 - B. **Define, Measure, Analyze, Improve, Control.**
 - C. Design, Manage, Add, Input, Create.
 - D. Define, Make, Analyze, Improve, Create.
 - E. Data, Measure, Analyze, Input, Control.
46. PRINCE2 adalah pendekatan berorientasi...
- A. Objek
 - B. **Proses**
 - C. Data
 - D. Klien

E. Biaya

47. PRINCE2 dapat digunakan untuk proyek...

- A. Kecil saja.
- B. Besar saja.
- C. **Skala apa pun.**
- D. TI saja.
- E. Konstruksi saja.

48. Dalam PRINCE2, setiap proses memiliki...

- A. Satu orang penanggung jawab.
- B. **Masukan, keluaran, tugas, dan aktivitas.**
- C. Biaya tetap.
- D. Waktu 1 minggu.
- E. Risiko nol.

Bagian 5: XP, Crystal, CCPM, SDLC

49. XP (Extreme Programming) sering digunakan untuk...

- A. Konstruksi.
- B. **Manajemen Proyek TI.**
- C. Pertanian.
- D. Pemasaran.
- E. Logistik.

50. Durasi iterasi XP biasanya...

- A. Panjang.
- B. **Singkat.**
- C. 6 bulan.
- D. 1 tahun.
- E. Tidak tentu.

51. Lingkup XP fleksibel selama...

- A. **Pekerjaan belum dimulai.**
- B. Proyek selesai.
- C. Klien membayar.
- D. Penguji setuju.
- E. Manajer mengizinkan.

52. Metodologi Kristal mendukung kontrak...

- A. Harga tidak tetap.
- B. **Harga tetap (fixed price).**

- C. Tanpa kontrak.
 - D. Harian.
 - E. Per jam.
53. Kristal mendeteksi kekurangan pada...
- A. Akhir proyek.
 - B. **Tahap awal melalui rilis berkala.**
 - C. Fase pemeliharaan.
 - D. Setelah rilis.
 - E. Hanya oleh klien.
54. CCPM dapat mengurangi durasi aktivitas hingga...
- A. 10%
 - B. 25%
 - C. **50%**
 - D. 75%
 - E. 100%
55. CCPM menggunakan manajemen... untuk kontrol.
- A. Biaya
 - B. **Buffer**
 - C. Risiko
 - D. SDM
 - E. Waktu
56. SDLC mencakup konsep dasar seperti...
- A. **Analisis kebutuhan, desain, pelatihan, pengiriman, dukungan.**
 - B. Penjualan.
 - C. Rekrutmen.
 - D. Pemasaran.
 - E. Akuntansi.
57. SDLC adalah kependekan dari...
- A. **System Development Life Cycle.**
 - B. Software Design Level Criteria.
 - C. Standard Delivery Logistics Code.
 - D. System Data Logical Control.
 - E. Secure Development Life Cycle.
58. Di akhir siklus Waterfall, fitur dikirim...
- A. Bertahap.
 - B. **Sekaligus.**
 - C. Melalui email.

- D. Per modul.
 - E. Tidak dikirim.
59. Scrum bekerja secara...
- A. Linear
 - B. **Iteratif**
 - C. Sekuensial
 - D. Tetap
 - E. Acak
60. FDD dalam Agile adalah...
- A. **Feature driven development.**
 - B. Fast data distribution.
 - C. Final design delivery.
 - D. Functional data design.
 - E. Future digital development.

Bagian 6: Perbandingan Agile vs Waterfall

61. Desain Waterfall tidak dipecah menjadi...
- A. Fase.
 - B. **Model-model individual.**
 - C. Laporan.
 - D. Jadwal.
 - E. Tugas.
62. Pelanggan melihat produk Waterfall di...
- A. Awal.
 - B. Tengah.
 - C. **Akhir proyek.**
 - D. Setiap minggu.
 - E. Fase desain.
63. Agile lebih baik untuk proyek yang persyaratannya...
- A. Stabil.
 - B. **Sering berubah.**
 - C. Tidak ada.
 - D. Sangat sedikit.
 - E. Rahasia.
64. Dokumentasi Waterfall dapat digunakan untuk...
- A. **Melatih staf.**

- B. Membeli kopi.
 - C. Menghapus kode.
 - D. Menakuti klien.
 - E. Mengganti manajer.
65. Fase pengujian Waterfall dijalankan setelah...
- A. Desain.
 - B. **Implementasi/Pengembangan.**
 - C. Requirement.
 - D. Deployment.
 - E. Maintenance.
66. Pengembang tidak terlibat dalam perencanaan pada...
- A. Agile
 - B. **Waterfall**
 - C. Scrum
 - D. XP
 - E. RAD
67. Agile membutuhkan... yang erat dengan pengembang.
- A. Persaingan
 - B. **Komunikasi**
 - C. Kontrak
 - D. Uang
 - E. Jarak
68. Persetujuan pengguna Waterfall dilakukan di...
- A. Awal.
 - B. Setiap sprint.
 - C. **Akhir proyek.**
 - D. Tengah.
 - E. Fase pengujian.
69. Kesalahan Waterfall yang ditemukan di akhir menyebabkan proyek harus...
- A. Selesai.
 - B. **Dimulai dari awal.**
 - C. Dihapus.
 - D. Dijual.
 - E. Diabaikan.
70. Agile dianggap mengusulkan pendekatan...
- A. Linear
 - B. **Inkremental dan iteratif**

- C. Berhenti
- D. Sekali jadi
- E. Kaku

71. Waterfall lebih aman karena berorientasi pada...

- A. Hasil
- B. **Perencanaan**
- C. Kecepatan
- D. Biaya
- E. Alat

Bagian 7: Detail RAD dan Fase

72. RAD mengikuti pendekatan...

- A. Sekuensial
- B. **Iteratif**
- C. Linear
- D. Statis
- E. Satu arah

73. Proyek RAD yang lebih besar dibagi menjadi...

- A. Dokumen besar.
- B. **Serangkaian proyek yang lebih kecil.**
- C. Tim besar.
- D. Satu fase saja.
- E. Berbulan-bulan.

74. Fokus RAD adalah pada...

- A. **Input-output.**
- B. Hanya output.
- C. Hanya input.
- D. Tanpa input.
- E. Proses saja.

75. "Application Generation" dalam RAD menggunakan...

- A. Pensil.
- B. **Alat otomatis.**
- C. Manusia saja.
- D. Kertas.
- E. Robot.

76. Syarat RAD adalah anggaran cukup untuk...

- A. Membeli kantor.
 - B. **Membayar desainer terampil dan alat otomatis.**
 - C. Membayar denda.
 - D. Pesta.
 - E. Iklan.
77. Keuntungan RAD adalah...
- A. Kaku.
 - B. **Fleksibel dan mudah beradaptasi.**
 - C. Murah.
 - D. Lambat.
 - E. Tanpa cacat.
78. Pengurangan pengkodean manual di RAD berkat...
- A. **Generator kode.**
 - B. AI.
 - C. Klien yang pintar.
 - D. Tim yang malas.
 - E. Dokumentasi.
79. RAD memberikan fungsionalitas... kepada klien.
- A. Terendah.
 - B. **Tertinggi/Prioritas tertinggi.**
 - C. Acak.
 - D. Akhir.
 - E. Rahasia.
80. Masalah RAD adalah membutuhkan pengembang yang...
- A. Murah.
 - B. **Sangat terampil.**
 - C. Baru lulus.
 - D. Banyak.
 - E. Malas.
81. Kemungkinan cacat RAD lebih kecil karena sifat...
- A. Cepat.
 - B. **Pembuatan prototipe.**
 - C. Mahal.
 - D. Dokumen.
 - E. Tim.

Bagian 8: Karakteristik Tambahan

82. Metode yang menggunakan DMAIC adalah...
- A. Kanban
 - B. **Six Sigma**
 - C. XP
 - D. RAD
 - E. Waterfall
83. Lean software development adalah bagian metodologi...
- A. Waterfall
 - B. **Agile**
 - C. PRINCE2
 - D. CCPM
 - E. SDLC
84. DSDM singkatan dari...
- A. **Dynamic Software Development Method.**
 - B. Digital System Design Model.
 - C. Data Software Delivery Management.
 - D. Dynamic System Data Modeling.
 - E. Digital Software Design Management.
85. "Requirement tidak sering berubah" cocok untuk...
- A. Agile
 - B. **Waterfall**
 - C. Scrum
 - D. XP
 - E. RAD
86. "Teknologi dan alat stabil" adalah syarat...
- A. Agile
 - B. **Waterfall**
 - C. RAD
 - D. Lean
 - E. Crystal
87. Dokumentasi menghabiskan banyak waktu dalam...
- A. Agile
 - B. **Waterfall**
 - C. Scrum
 - D. XP

E. Kanban

88. Intervensi klien minimal adalah ciri...

- A. Agile
- B. **Waterfall**
- C. RAD
- D. Scrum
- E. XP

89. Masa pengujian Waterfall dilakukan cukup...

- A. Awal.
- B. Tengah.
- C. **Terlambat.**
- D. Cepat.
- E. Setiap hari.

90. Masukan berharga klien tidak bisa dimasukkan di tengah jalan pada...

- A. Agile
- B. **Waterfall**
- C. RAD
- D. Kanban
- E. Six Sigma

91. Agile dipecah menjadi...

- A. Satuan besar.
- B. **Model-model individual.**
- C. Dokumen.
- D. Kertas.
- E. Folder.

92. Siapa desainer pada RAD?

- A. Klien.
- B. **Tenaga sangat terampil.**
- C. Robot.
- D. Anak magang.
- E. Tidak ada.

93. "Penundaan waktu antara pengujian dan pengkodean" terjadi di...

- A. Agile
- B. **Waterfall**
- C. Scrum
- D. XP
- E. Lean

94. Penguji dan pengembang bekerja sama pada...
- A. **Agile**
 - B. Waterfall
 - C. PRINCE2
 - D. Six Sigma
 - E. CCPM
95. Pelanggan sering melihat produk pada...
- A. Waterfall
 - B. **Agile**
 - C. SDLC konvensional
 - D. CCPM
 - E. Six Sigma
96. Agile bermanfaat jika memiliki hubungan... dengan pelanggan.
- A. Buruk
 - B. Formal saja
 - C. **Baik**
 - D. Jauh
 - E. Rahasia
97. Berapa lama iterasi Agile?
- A. 1 hari
 - B. **2-4 minggu**
 - C. 1 tahun
 - D. 5 tahun
 - E. 1 jam
98. Keuntungan Waterfall untuk proyek...
- A. Sangat besar.
 - B. **Kecil persyaratannya jelas.**
 - C. Sangat berubah-ubah.
 - D. Tanpa syarat.
 - E. Rahasia.
99. Metodologi membantu menyelesaikan proyek secara...
- A. Lambat.
 - B. **Efisien.**
 - C. Mahal.
 - D. Berisiko.
 - E. Acak.
100. "Tidak ada standar khusus untuk proyek bervariasi" adalah kalimat...

- A. Pembuka.
- B. Isi.
- C. **Ringkasan.**
- D. Judul.
- E. Lampiran.

101. Fokus akhir ringkasan adalah penyelesaian dari... hingga...

- A. Tidur ke bangun.
- B. **Inisiasi hingga implementasi dan penutupan.**
- C. Uang ke barang.
- D. Desain ke testing.
- E. Awal ke tengah.