

Kelompok 4 :**2502030113 - Vincent Junior Halim****2540126701 - Justin Arola Rusman****2502033102 - Rayes Jordan Pradana****2501988806 - Yosia Matthew Deshilkia****2540131986 - Hans Jonathan Zebua****Project Description**

Project dengan judul StyleBuddy adalah sebuah aplikasi yang tidak berbayar pada saat pengembangannya, dibuat dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yaitu pemilihan pakaian seseorang untuk dibeli atau dipakai. StyleBuddy dibuat menggunakan software process waterfall, karena lebih gampang diatur, cepat, tujuan dan requirements nya jelas. StyleBuddy memiliki 5 fitur utama, terdapat virtual avatar yang dapat disesuaikan secara fleksibel sesuai dengan preferensi pengguna. Pengguna dapat mengatur tampilan avatar mereka dengan bebas, mulai dari rambut, wajah, hingga gaya berpakaian. Untuk memenuhi kebutuhan fashion, terdapat Virtual Wardrobe yang menyediakan berbagai pilihan baju dan celana yang dapat dipilih oleh pengguna. Selain itu, Aplikasi ini juga menawarkan fitur OOTD (Outfit of the Day) yang dapat melacak aktivitas pengguna sehari-hari melalui fitur daily activity. Dengan menggunakan data aktivitas pengguna, fitur ini akan memberikan rekomendasi OOTD yang sesuai dengan acara atau kegiatan yang sedang dijalani pengguna. Agar pengalaman berpakaian lebih menarik, terdapat juga fitur Clothes Randomizer yang akan memilih secara acak pakaian dari Virtual Wardrobe untuk direkomendasikan kepada pengguna. Hal ini memberikan kejutan dan variasi dalam memilih pakaian, sehingga pengguna dapat mencoba gaya yang mungkin belum pernah dipertimbangkan sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur bookmark yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan set kombinasi pakaian favorit mereka. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah mengakses kombinasi pakaian yang telah disukai sebelumnya, sehingga mempermudah dalam memilih dan mengatur pakaian untuk setiap kesempatan. Aplikasi ini memberikan pengalaman berpakaian yang menyenangkan dan praktis bagi pengguna, dengan memanfaatkan teknologi virtual avatar, berbagai pilihan pakaian, rekomendasi OOTD, dan fitur bookmark untuk mengorganisir set kombinasi pakaian. Stylebuddy yang dibuat oleh 5 orang yakni, Hans, Justin, Rayes, Vincent, dan Yosia. Dalam pengembangan StyleBuddy, mengadakan rapat 2 kali seminggu dengan estimasi waktu 2 jam per pertemuan membahas apa saja progress yang telah diselesaikan oleh setiap orang yang terlibat dengan project ini.

Risk Table

| Risks | Category | Probability | Impact | RMMM |
|---|---------------|-------------|--------|--|
| Jadwal bentrok antar kelompok | Schedule Risk | 100% | 2 | Memberi jadwal meeting yang jelas yang sudah disetujui kelompok terlebih dahulu |
| Keterbatasan kemampuan untuk membuat model 3d Design sebagai project dummy | Support Risk | 100% | 4 | Mempelajari pembuatan 3D selagi pengembangan aplikasi, menentukan penggunaan model yang tidak perlu terlalu banyak agar sesuai kapasitas |
| keterbatasan dana untuk membeli model 3d design yang sudah jadi sebagai project dummy | Cost Risk | 100% | 3 | Menggunakan asset model public yang gratis, menentukan penggunaan model yang tidak perlu terlalu banyak agar sesuai |

| | | | | |
|---|------------------|------|---|--|
| | | | | kapasitas |
| Masih awam dalam pengembangan Unity dan C# | Support Risk | 100% | 4 | Mempelajari bahasa pemrograman seiring pengembangan aplikasi, menentukan batasan hal-hal apa saja yang perlu dipelajari. |
| Kekurangan kapabilitas hardware dalam merender model | Performance Risk | 60% | 2 | Mencari model yang lebih mudah di render, membagi tugas sedemikian rupa sehingga tugas bisa diberikan ke anggota dengan spek hardware yang mencukupi. |
| Hanya bisa menggunakan versi lite dari 3d model editor | Cost Risk | 100% | 1 | Memaksimalkan pengembangan dengan fitur editor yang ada, membatasi kompleksitas pengembangan aplikasi/model sehingga masih dimungkinkan mengembangkan menggunakan versi lite |
| fokus pengerjaan terbagi dengan tugas-tugas lain | Support Risk | 100% | 2 | Membagi rata pekerjaan antara seluruh tim |
| tanggapan domain expert yang perlu disesuaikan lagi dengan plan awal project | Support Risk | 100% | 2 | Melakukan pertemuan kelompok diluar jadwal untuk membahas dan mengerjakan masukan dari expert domain. |
| Menentukan keputusan untuk kelanjutan men-develop fitur yang sulit untuk diwujudkan | Support Risk | 100% | 3 | Menentukan batasan-batasan dari awal agar pengerjaan project sesuai dengan waktu dan skill yang dimiliki. |
| Pengerjaan project mepet dengan deadline | Schedule Risk | 80% | 4 | Melakukan pertemuan diluar jadwal. |