

Application Development Project

Fashme

Manajemen **Proyek**

Telkom University Surabaya,
Program Studi Sains Data



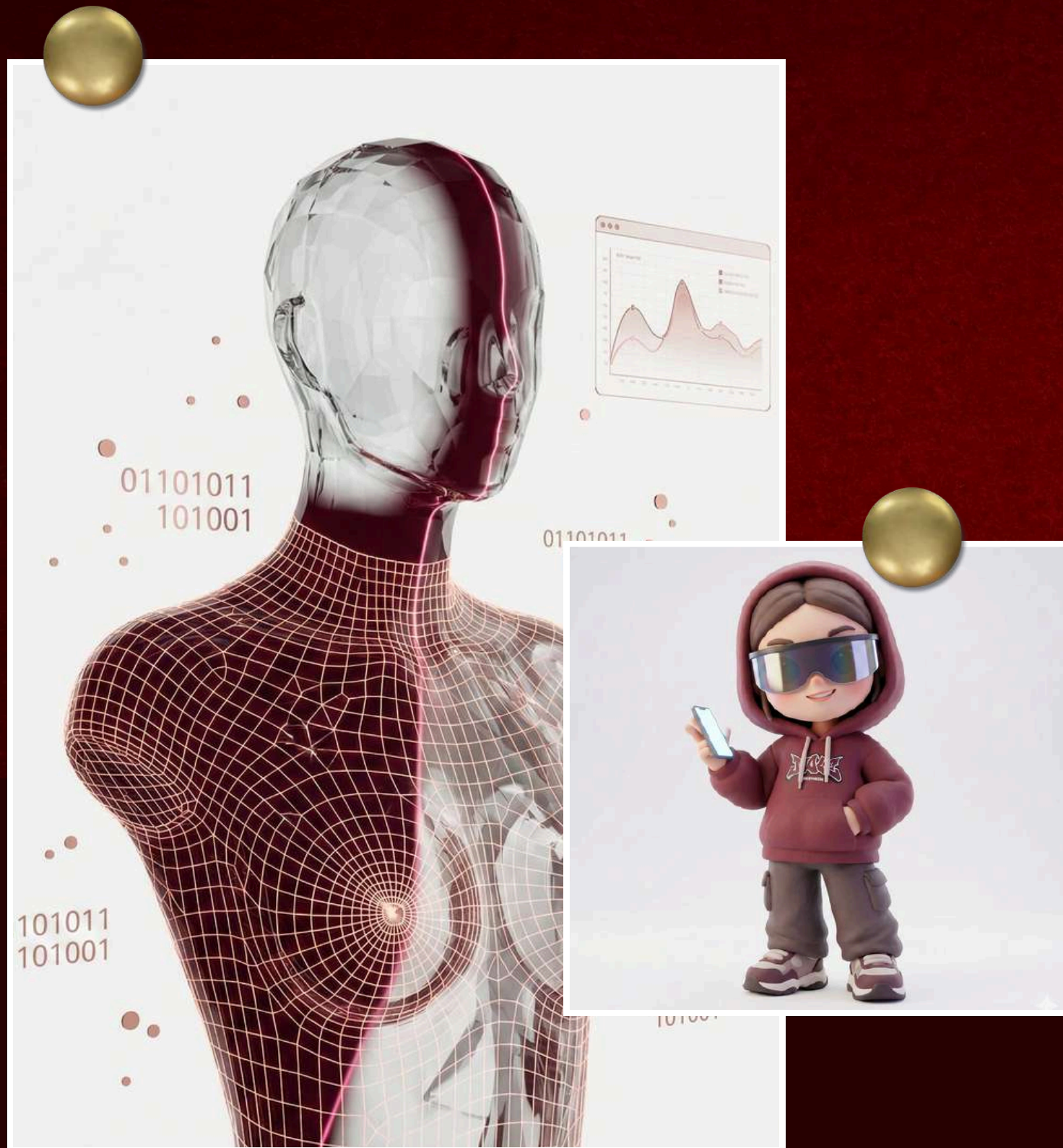
Fashme

Presented by Aquevera 7

- Auliya Ardhini Putri
(1206230020)
- Nur Nisrina Salsabilla
(1206230030)
- Ayunda Dewi Agustin
(1206230040)

MANAJEMEN PROYEK





Latar Belakang

Perkembangan industri fashion saat ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi digital dan kecerdasan buatan. Meskipun pilihan fashion semakin beragam, banyak pengguna masih mengalami kesulitan dalam menentukan outfit yang sesuai dengan bentuk tubuh, karakter wajah, dan gaya personal mereka. Sebagian besar aplikasi fashion yang tersedia saat ini masih memberikan rekomendasi secara umum dan belum sepenuhnya mempertimbangkan karakteristik fisik pengguna secara personal.

Dengan adanya teknologi Artificial Intelligence (AI), analisis tubuh dan wajah dapat dilakukan secara otomatis untuk menghasilkan rekomendasi fashion yang lebih akurat dan personal. Oleh karena itu, FashMe dikembangkan sebagai solusi AI Fashion Assistant yang mampu membantu pengguna memilih outfit secara cerdas, interaktif, dan sesuai dengan karakter masing-masing pengguna.



Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam proyek ini adalah:

- Bagaimana mengembangkan sistem yang mampu memberikan rekomendasi fashion sesuai dengan karakter fisik pengguna?
- Bagaimana mengintegrasikan sistem rekomendasi fashion dengan platform marketplace?
- Bagaimana menerapkan manajemen proyek yang terstruktur dalam pengembangan aplikasi berbasis AI?

Tujuan Proyek

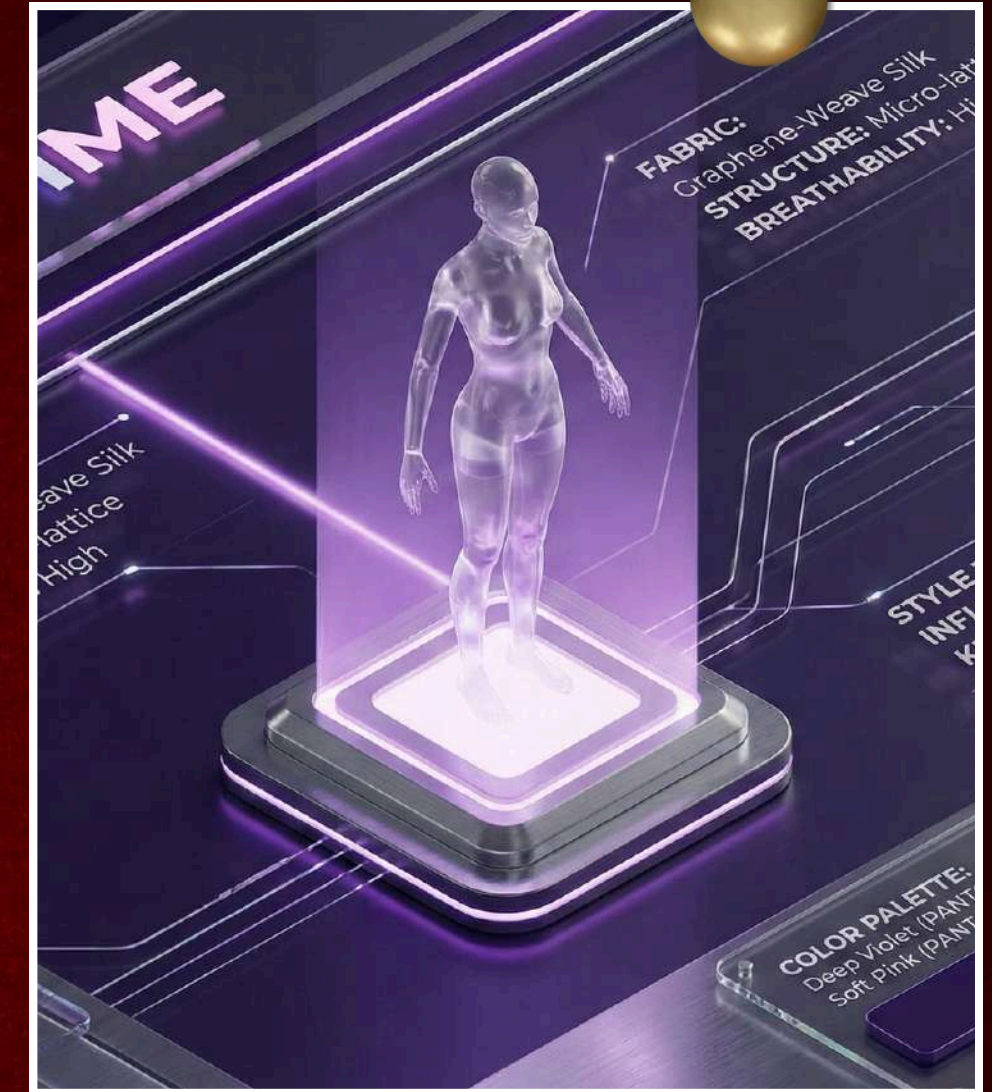
FASHION OF ME

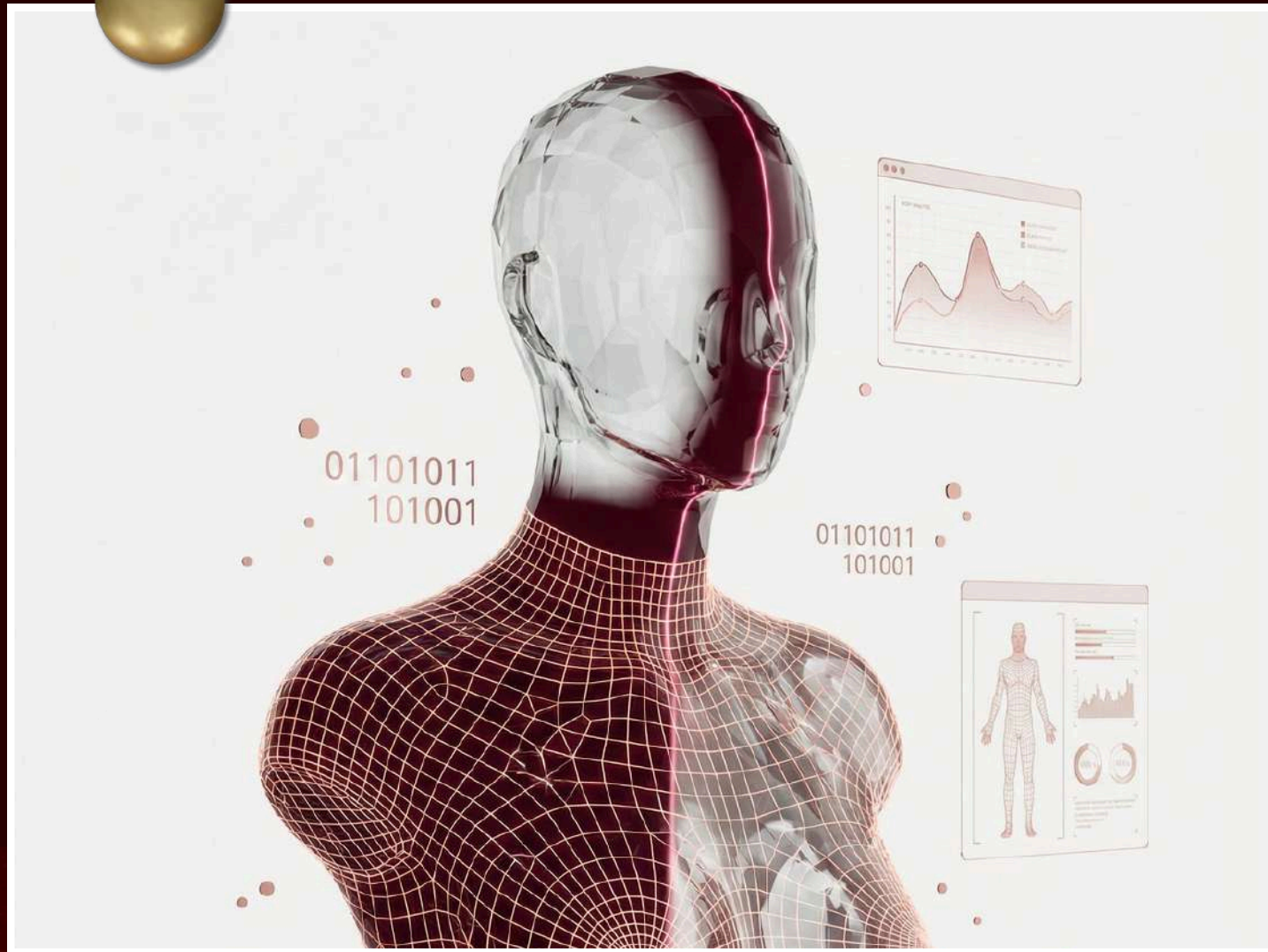
Tujuan Umum:

Mengembangkan aplikasi mobile berbasis Artificial Intelligence sebagai Fashion Assistant yang bersifat personal dan interaktif.

Tujuan Khusus:

- Menghasilkan sistem rekomendasi outfit berbasis analisis tubuh dan wajah
- Mengembangkan fitur avatar 3D dan virtual try-on
- Mengintegrasikan aplikasi dengan marketplace fashion
- Menghasilkan Minimum Viable Product (MVP) sebagai output akhir proyek

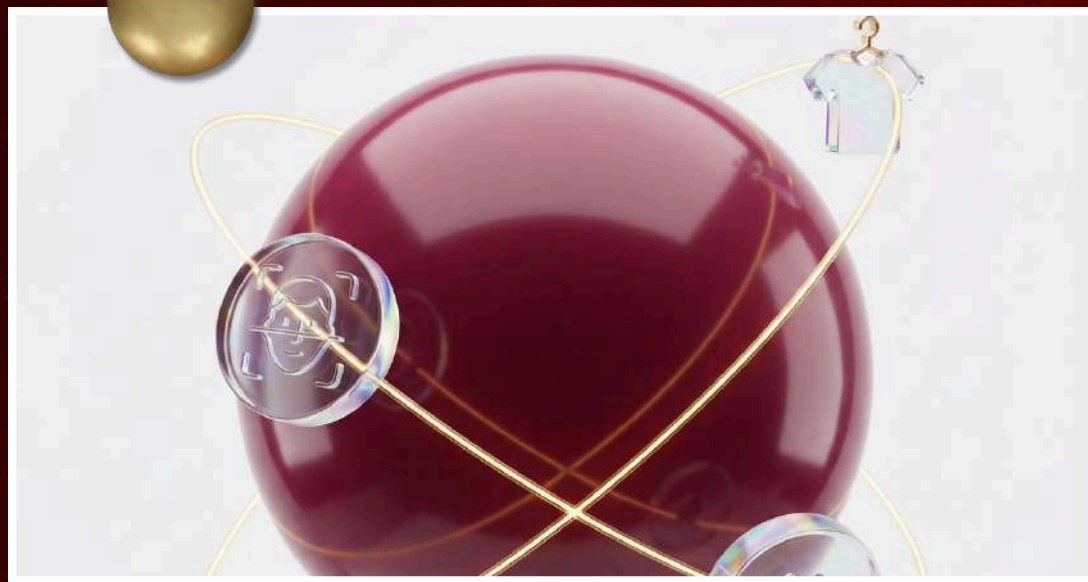




Gambaran Umum

- Jenis Proyek: Pengembangan aplikasi mobile berbasis AI
- Metodologi: Project Management Body of Knowledge (PMBOK)
- Durasi Proyek: 1 semester akademik
- Tim Proyek: Mahasiswa dengan peran Project Manager, Developer, dan UI/UX Designer
- Output Utama: MVP aplikasi FashMe dan dokumentasi proyek

Ruang Lingkup Proyek (Scope Overview)



Ruang

- Analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna
- Perancangan arsitektur sistem aplikasi
- Pengembangan modul AI untuk analisis tubuh dan wajah



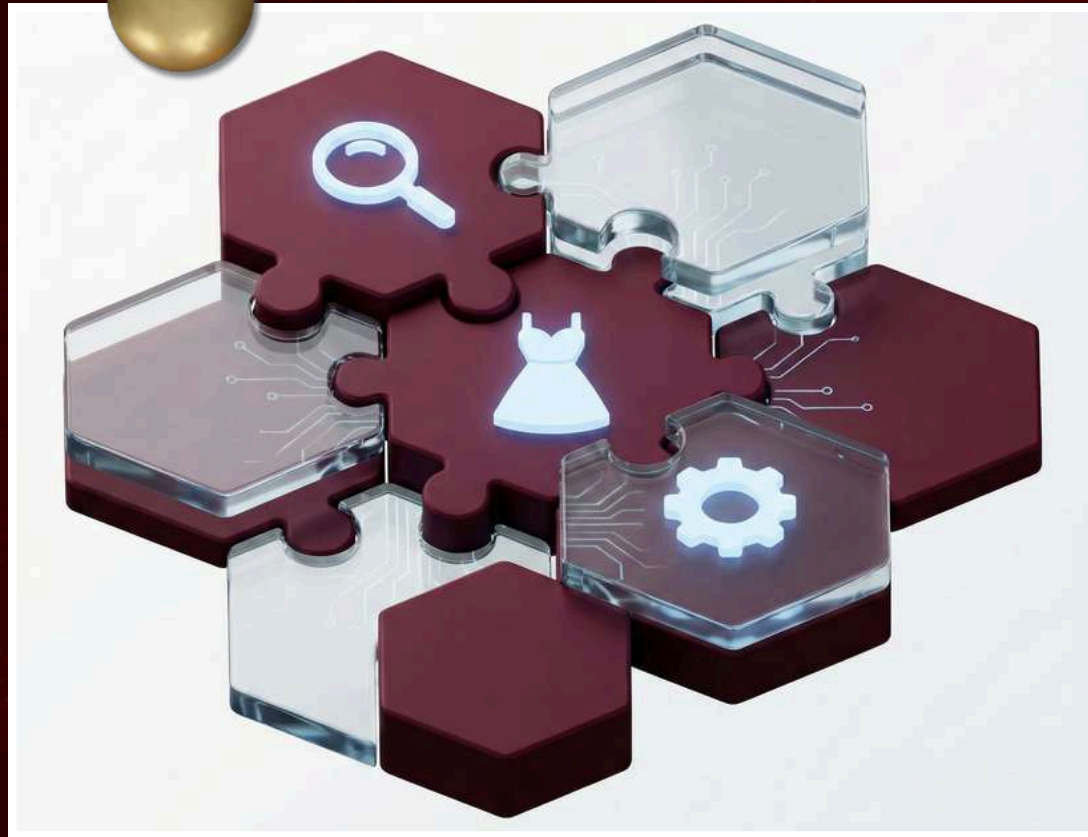
Lingkup

- Pengembangan avatar 3D dan fitur virtual try-on
- Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX)



Proyek, Meliputi:

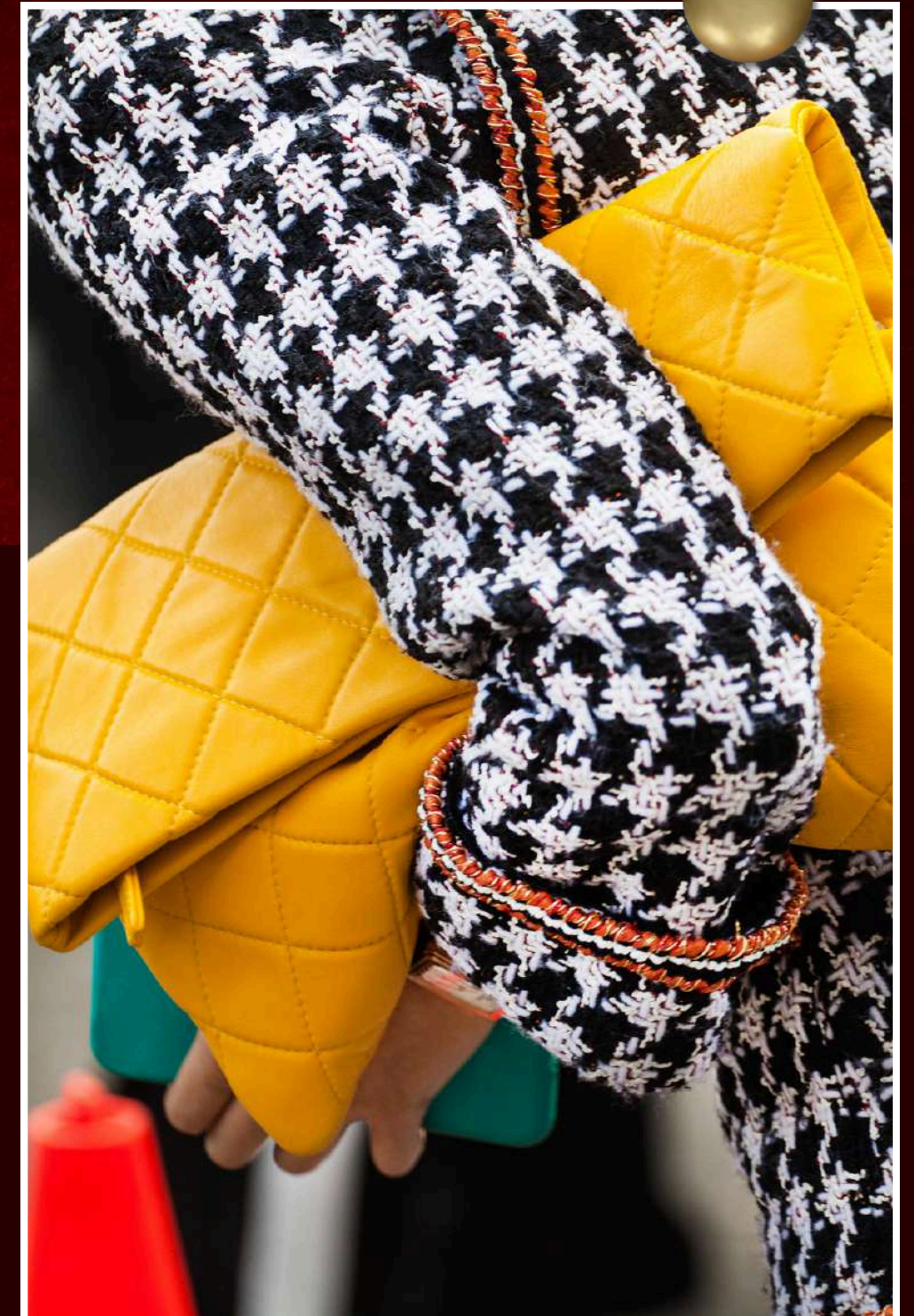
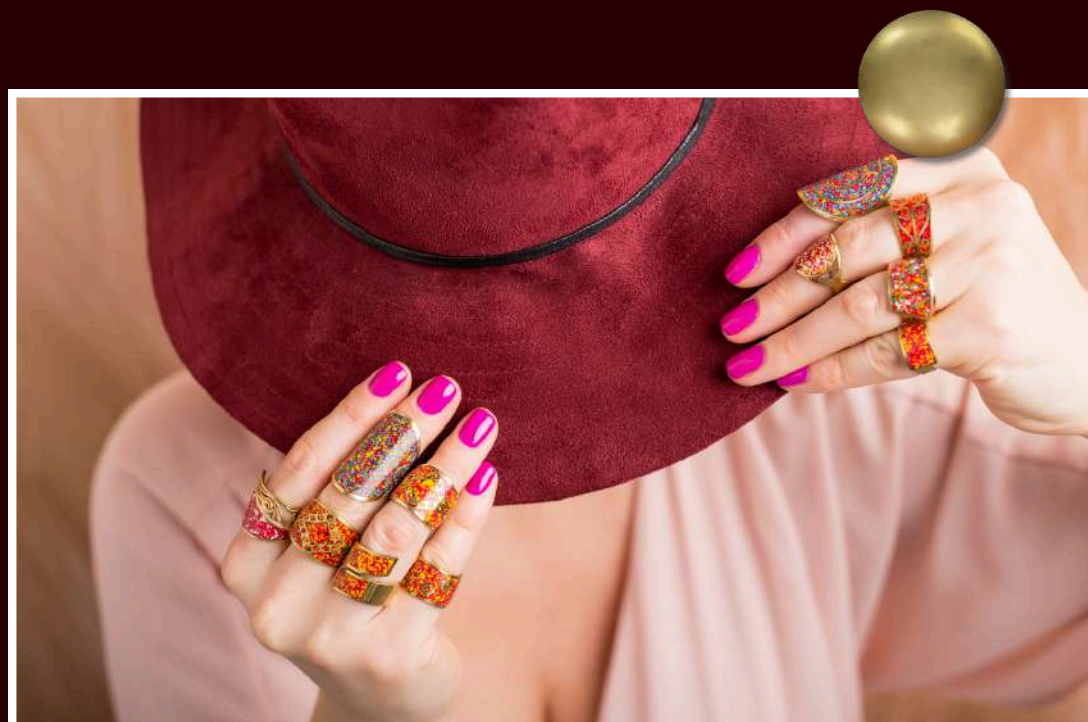
- Pengembangan fitur marketplace fashion
- Pengujian sistem dan implementasi MVP



Batasan Ruang Lingkup (Project Exclusions)

Proyek ini tidak mencakup:

- Operasional dan pemeliharaan aplikasi dalam jangka panjang
- Pengembangan perangkat keras pendukung
- Integrasi dengan sistem eksternal di luar marketplace fashion
- Pengembangan aplikasi dalam skala komersial penuh





Project Constraints dan Assumptions

Constraints (Kendala):

- Waktu pengerjaan proyek terbatas dalam satu semester
- Jumlah anggota tim terbatas
- Keterbatasan tools, data, dan teknologi yang digunakan

Assumptions (Asumsi):

- Dukungan penuh dari sponsor dan dosen pembimbing
- Ketersediaan data dan referensi yang relevan
- Seluruh anggota tim memiliki komitmen menyelesaikan proyek sesuai rencana

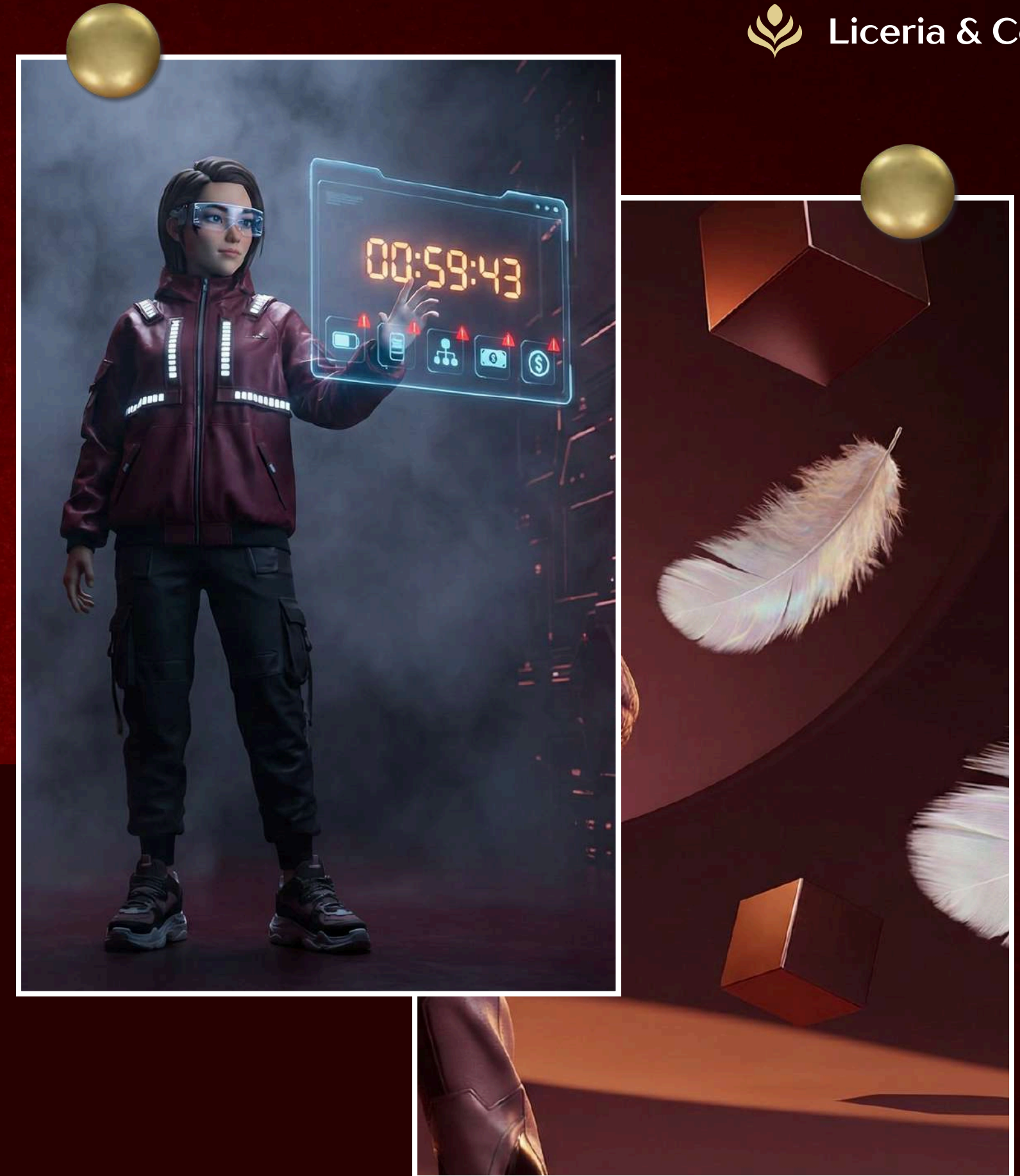


Work Breakdown Structure (WBS)

Work Breakdown Structure (WBS) merupakan pemecahan proyek ke dalam aktivitas-aktivitas yang lebih terstruktur. WBS digunakan sebagai dasar untuk:

- Penyusunan jadwal proyek
- Estimasi biaya proyek
- Monitoring dan pengendalian pelaksanaan proyek

WBS pada proyek FashMe disusun hingga level work package.



WBS LEVEL 1

FashMe Application Development Project

- Initiation
- Planning
- Execution
- Monitoring & Control
- Closeout



WBS Planning (1.2)

- Definisi ruang lingkup proyek
- Penyusunan Work Breakdown Structure (WBS)
- Penyusunan Schedule Management Plan
- Penentuan tim proyek dan pembagian peran
- Identifikasi serta perencanaan risiko proyek
- Persetujuan rencana proyek



WBS Execution (1.3)

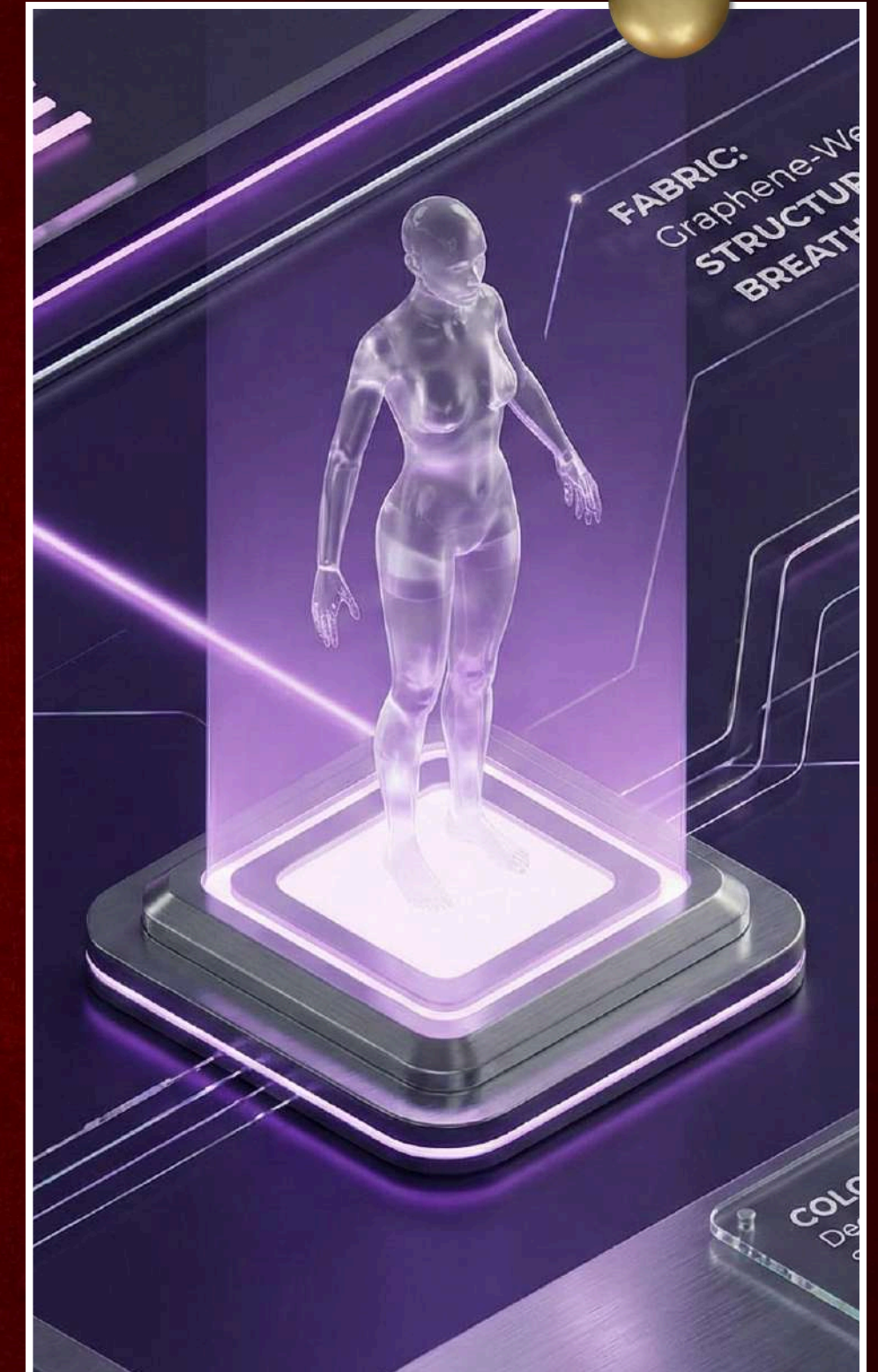
- Analisis kebutuhan pengguna
- Perancangan sistem AI analisis tubuh dan wajah
- Pengembangan avatar 3D dan virtual try-on
- Perancangan UI/UX aplikasi mobile
- Pengembangan fitur marketplace fashion
- Implementasi MVP aplikasi
- Pengujian sistem dan validasi fitur

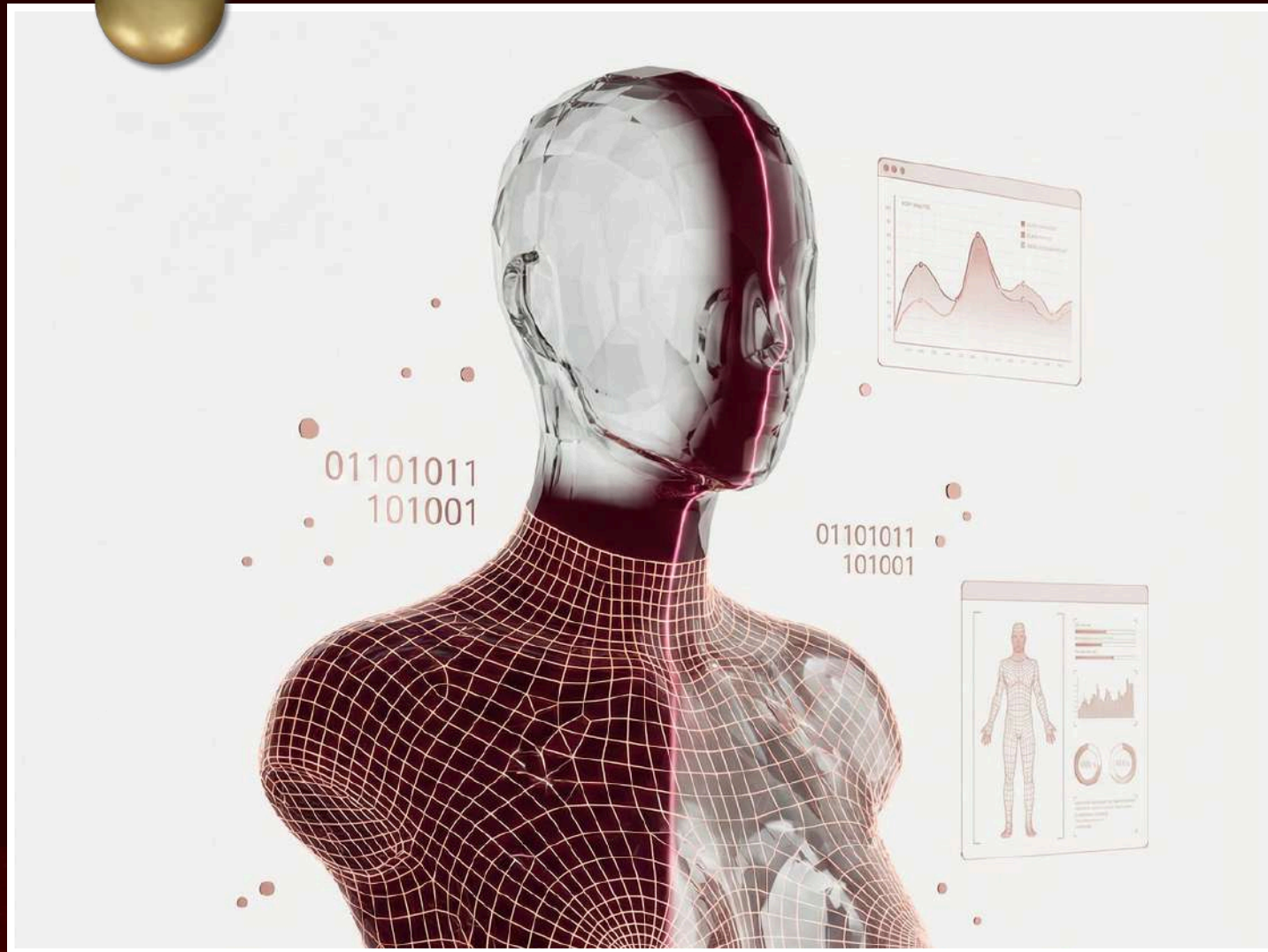


WBS

Monitoring & Control (1.4)

- Monitoring kemajuan proyek secara berkala
- Pengendalian jadwal dan biaya proyek
- Monitoring dan mitigasi risiko
- Manajemen perubahan selama proyek berlangsung

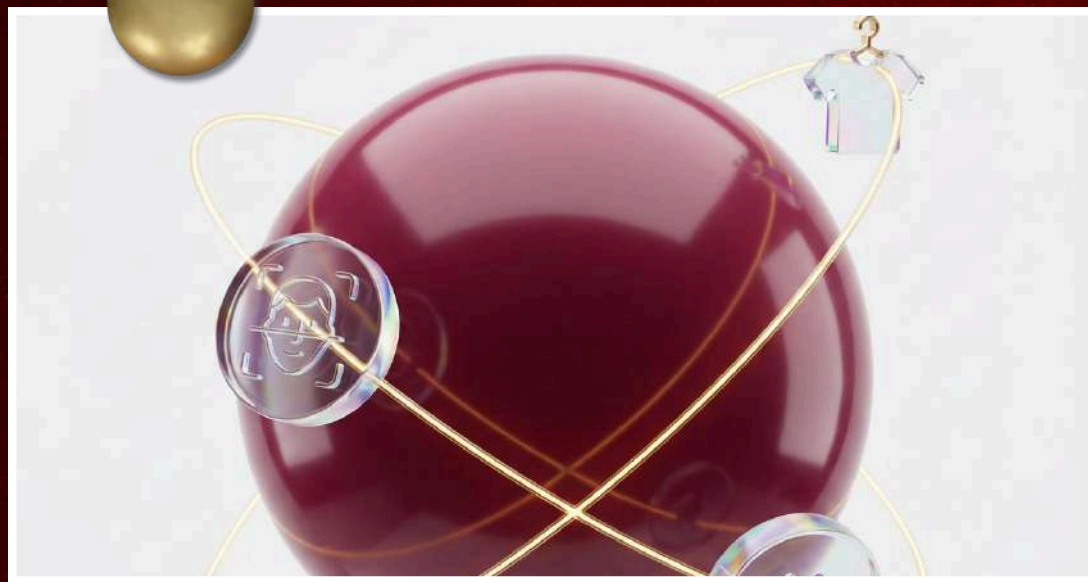




WBS Closeout (1.5)

- Penyusunan dokumentasi akhir proyek
- Evaluasi hasil proyek dan lessons learned
- Penyerahan deliverable akhir proyek
- Persetujuan akhir oleh sponsor
- Pengarsipan seluruh dokumen proyek

Schedule Management Plan

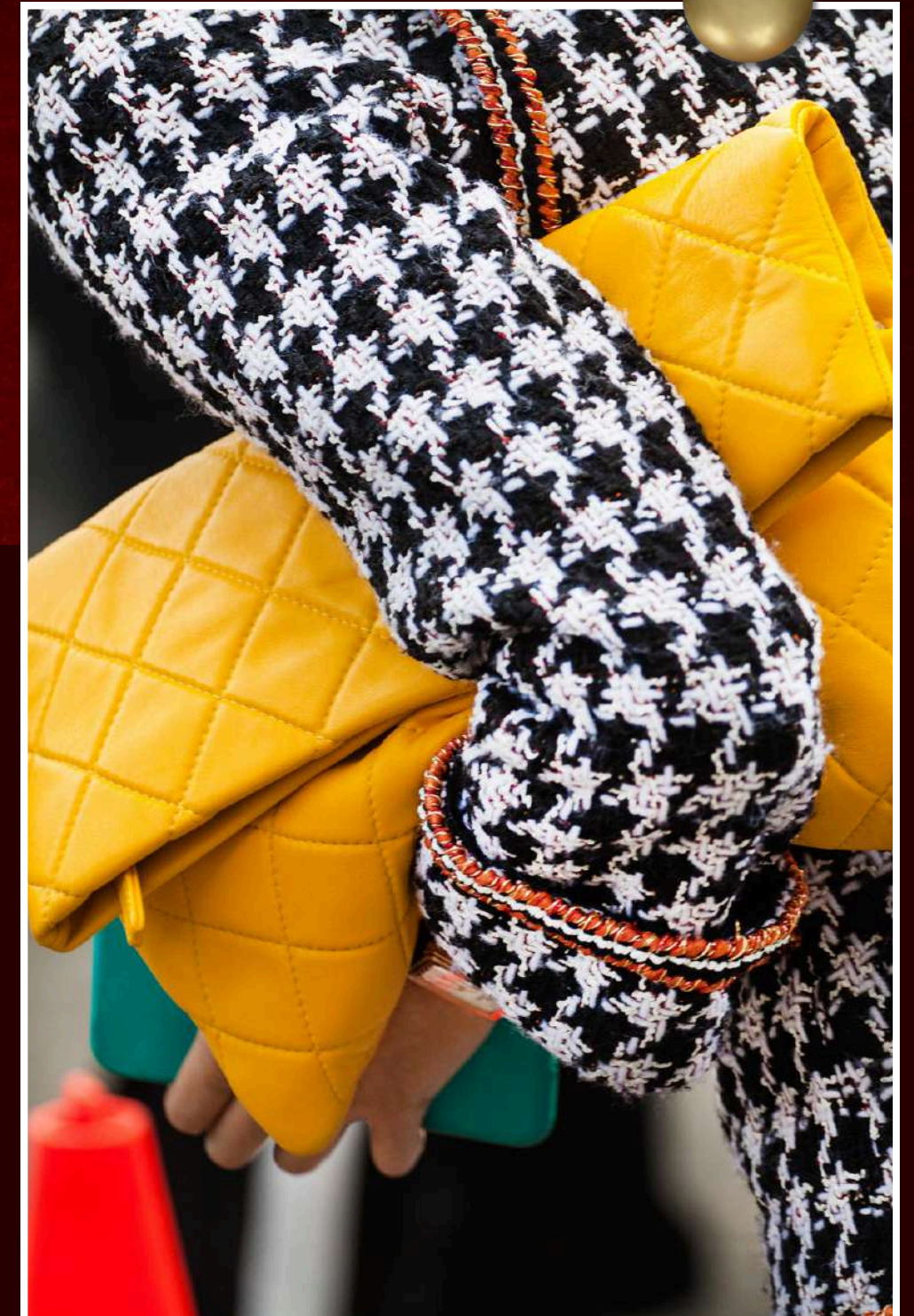
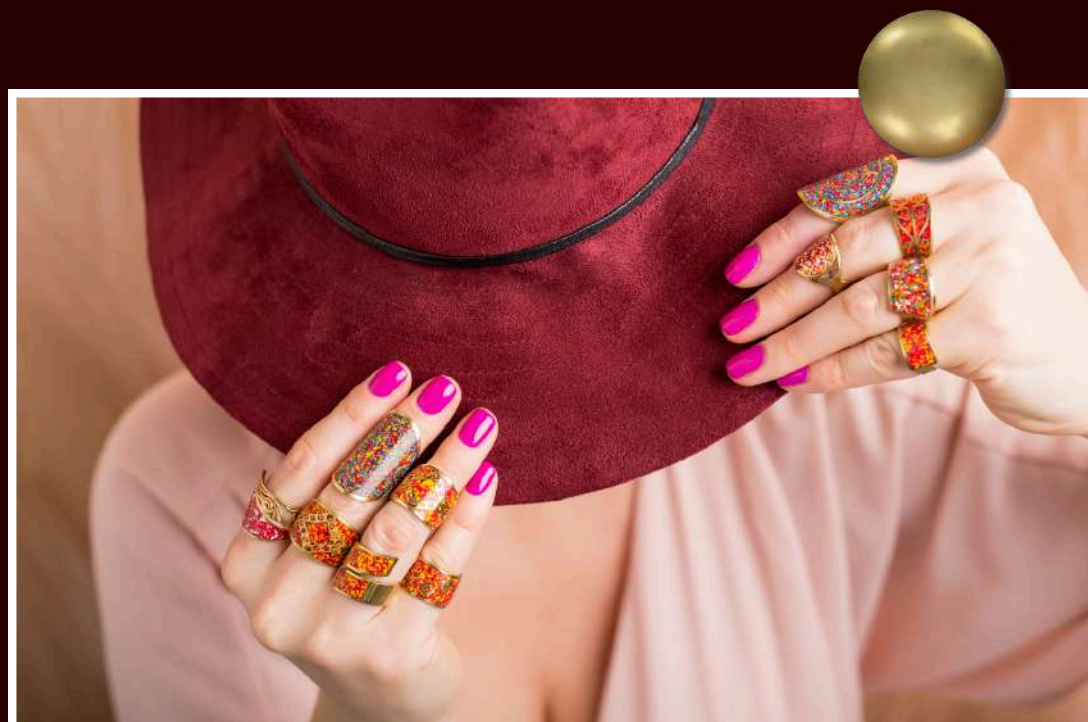


Schedule Management Plan digunakan sebagai pedoman dalam mengelola waktu proyek. Jadwal proyek disusun berdasarkan WBS dan ditetapkan sebagai baseline setelah memperoleh persetujuan sponsor.



Milestone Utama Proyek

- Persetujuan Project Charter
- Persetujuan scope dan WBS
- Penetapan baseline schedule
- Penyelesaian desain AI dan avatar 3D
- Implementasi MVP aplikasi
- Penyusunan laporan akhir dan presentasi proyek





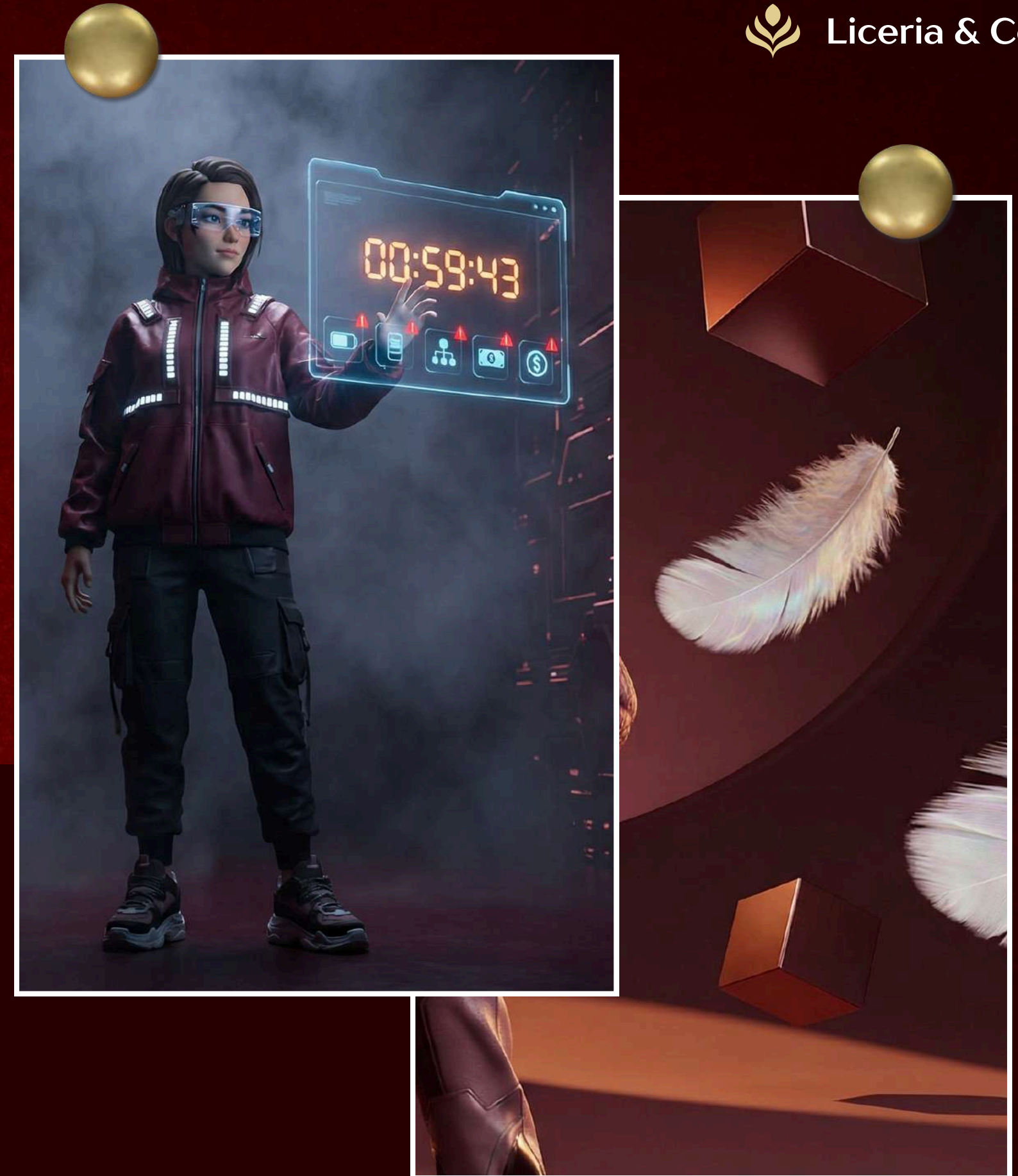
Schedule Control

- Monitoring jadwal dilakukan secara dua mingguan
- Perbandingan antara planned progress dan actual progress
- Identifikasi potensi keterlambatan proyek
- Pengajuan perubahan jadwal jika diperlukan



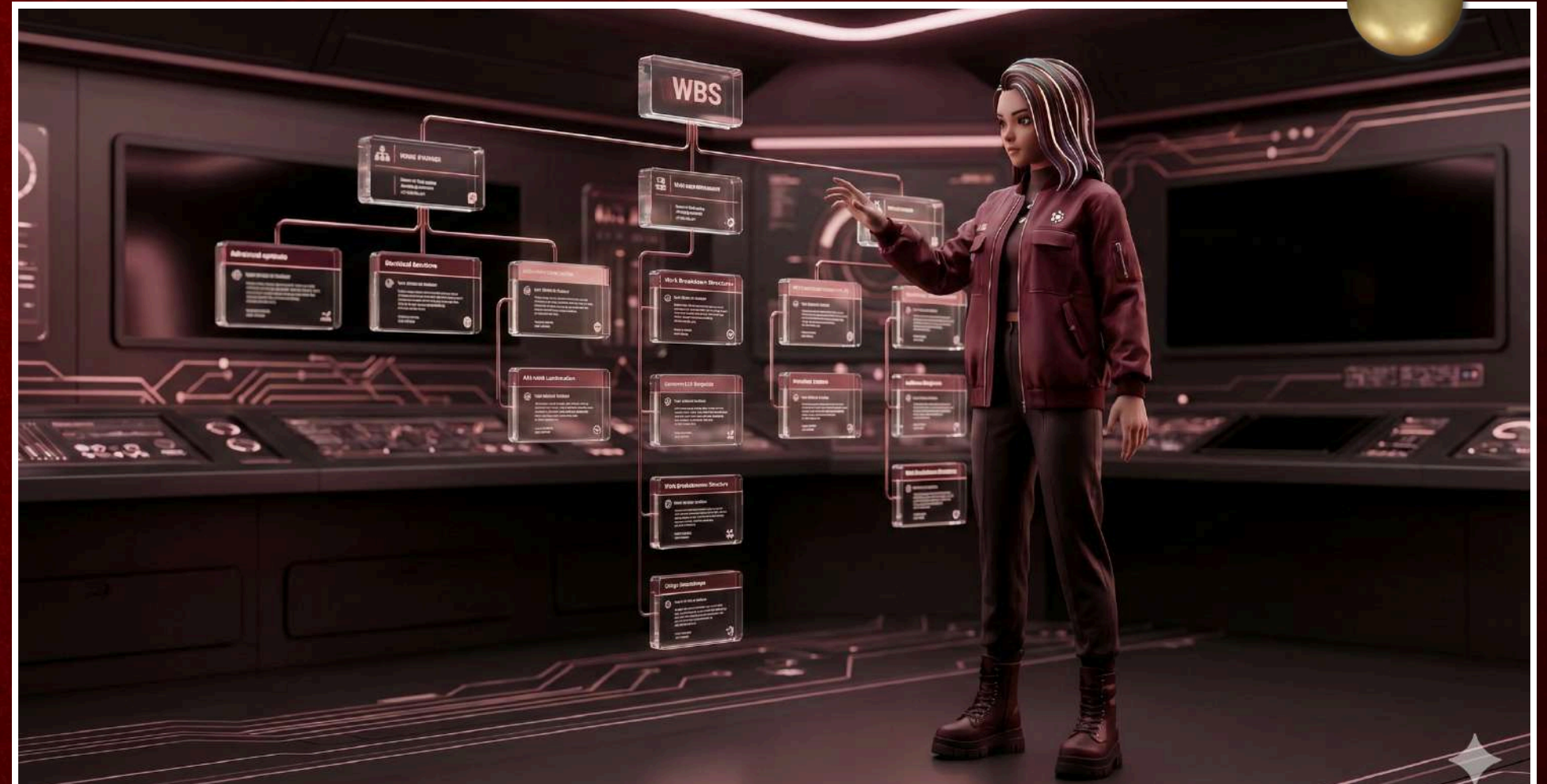
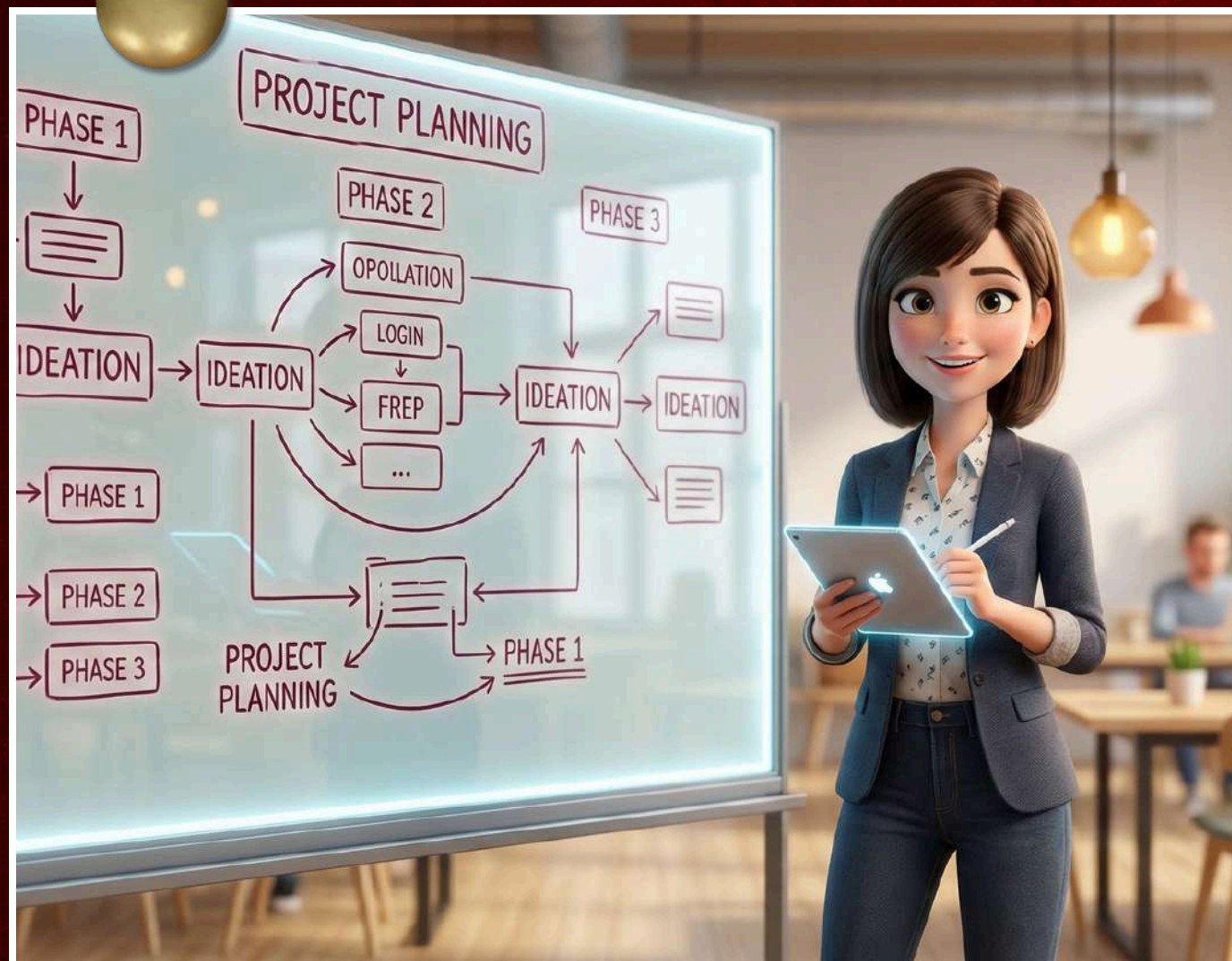
Scope Management Plan

Scope Management Plan berfungsi untuk mengatur proses pendefinisian, verifikasi, dan pengendalian ruang lingkup proyek, serta mencegah terjadinya scope creep selama pelaksanaan proyek.



Proses Scope Management

- Collect Requirements
- Define Scope
- Create WBS
- Verify Scope
- Control Scope



Project Scope Statement

Product Scope:

- Aplikasi mobile AI Fashion Assistant bernama FashMe.

Deliverables:

- Dokumen kebutuhan sistem
- Desain AI dan avatar 3D
- Desain UI/UX aplikasi
- MVP aplikasi FashMe
- Laporan akhir proyek



Cost Management Plan

Cost Management Plan mengatur perencanaan, penganggaran, dan pengendalian biaya proyek. Pendekatan Earned Value Management (EVM) digunakan untuk memantau kinerja biaya secara berkala.





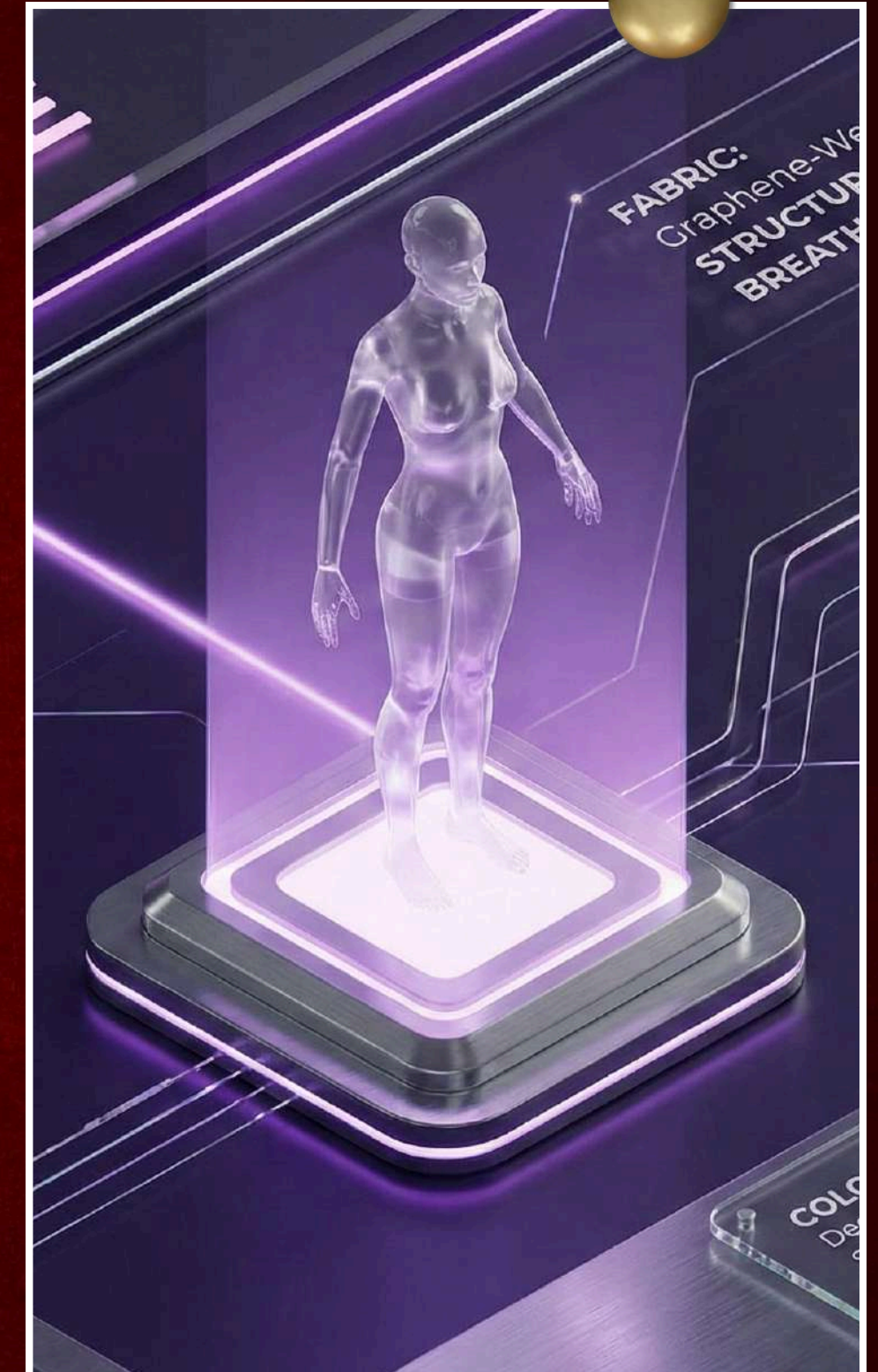
Estimasi Anggaran Proyek

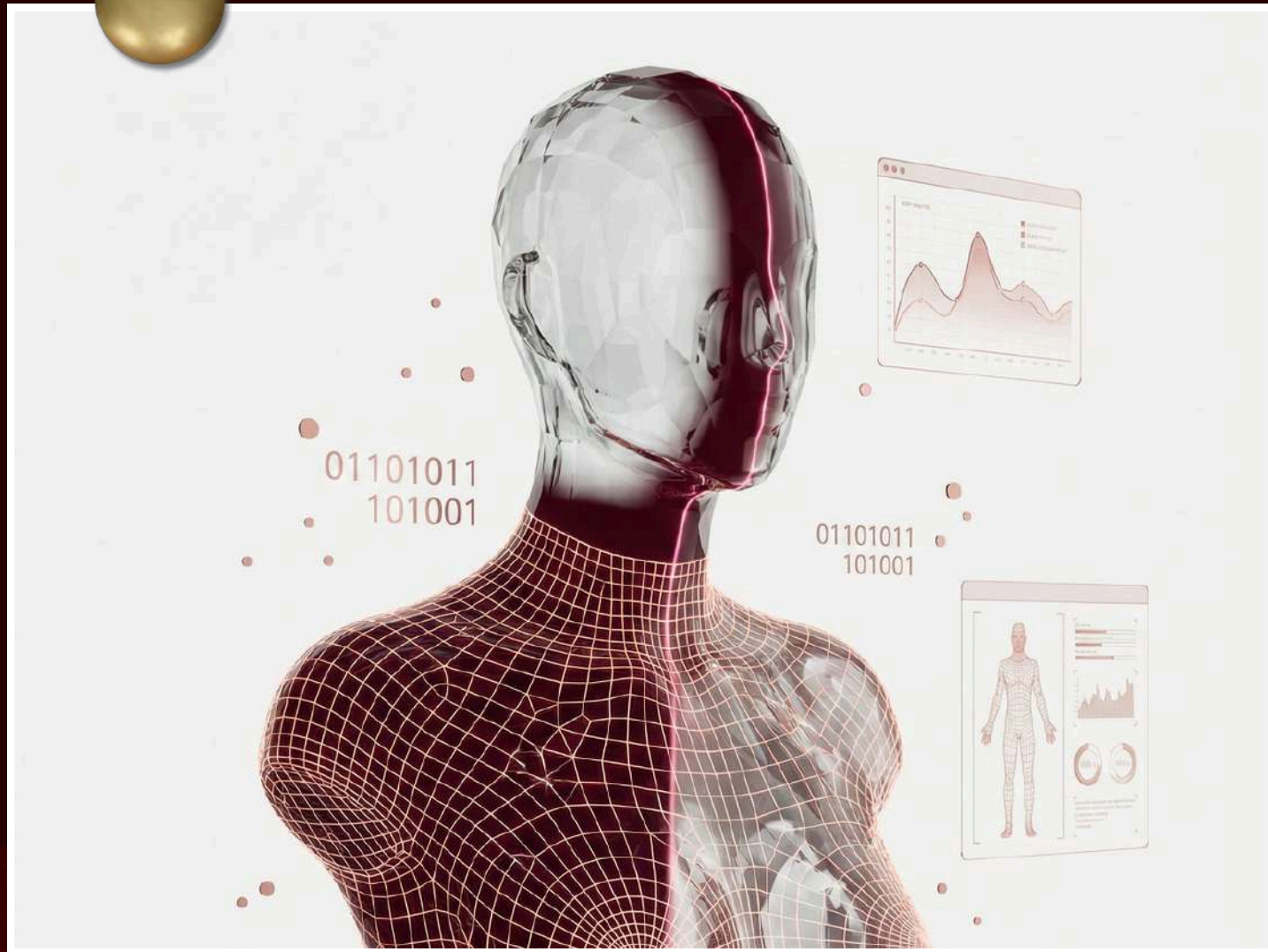
- Fixed Cost: Rp 15.000.000
- Software & Tools: Rp 10.000.000
- Operational & Development Cost: Rp 20.000.000
- Total Biaya Proyek: Rp 45.000.000
- Management Reserve: Rp 5.000.000

Quality Management Plan

Quality Management Plan bertujuan untuk memastikan kualitas produk dan proses proyek dengan fokus pada:

- Fungsionalitas sistem
- Akurasi analisis AI
- Kualitas UI/UX aplikasi
- Stabilitas dan performa aplikasi

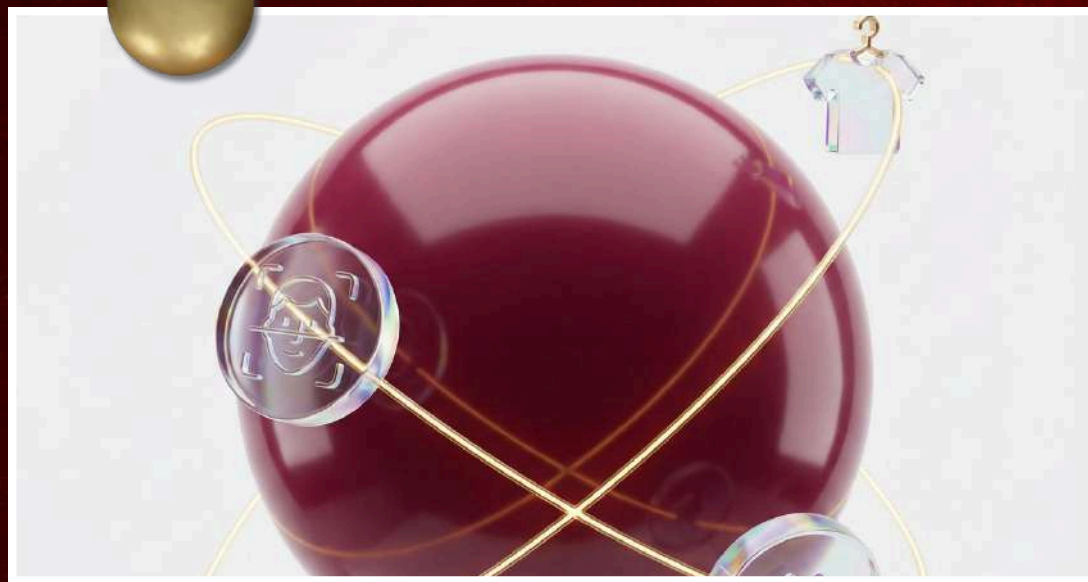




Quality Assurance

- Review proses pengembangan secara berkala
- Validasi desain dan implementasi sistem
- Evaluasi setiap fase proyek
- Dokumentasi temuan dan rekomendasi perbaikan

Quality Control

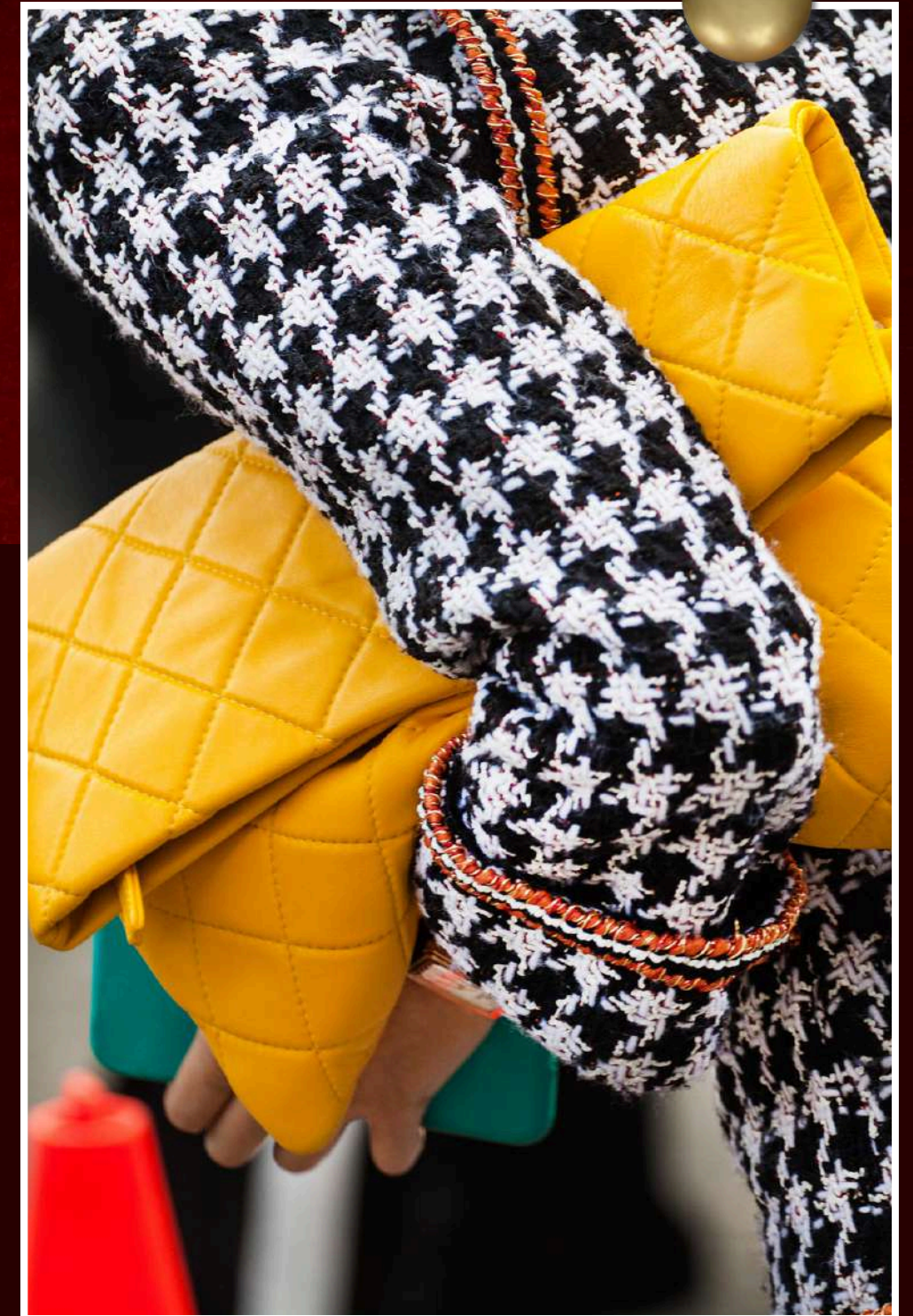


- Pengujian fungsional sistem
- Pengujian integrasi antar modul
- User testing pada MVP
- Perbaiki bug sebelum finalisasi aplikasi



Communications Management Plan

Communications Management Plan mengatur alur komunikasi internal dan eksternal proyek guna memastikan informasi tersampaikan secara tepat waktu dan mendukung koordinasi tim.





Stakeholder Proyek

- Project Sponsor
- Dosen Pembimbing
- Project Manager
- Project Team
- End Users (Beta Testers)

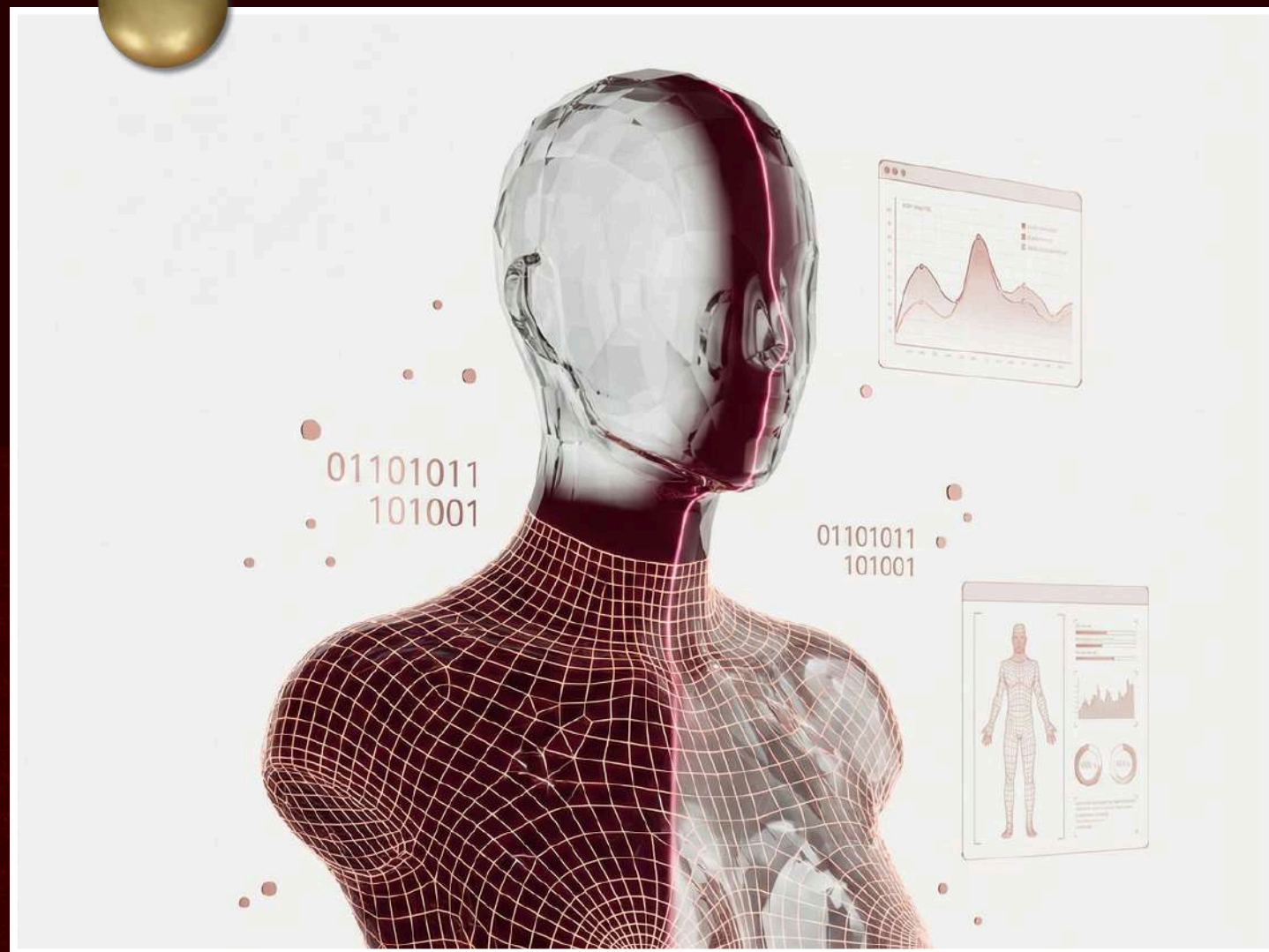


Metode dan Media Komunikasi

- Internal: WhatsApp, Trello
- Formal: Google Docs, Presentasi
- Eksternal: Email, Google Form, Google Meet



Penutup



Proyek FashMe merupakan implementasi penerapan seluruh knowledge area dalam Manajemen Proyek. Melalui proyek ini, tim berhasil mengembangkan MVP aplikasi AI Fashion Assistant sebagai bentuk penerapan teori ke dalam praktik nyata.