|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Key partners**   * Tim *developer* * PLN * Sosial media * *Internet provider* * Pemerintah * Penyedia *software* | **Key Activities**   * Merancang konsep game * Merancang fitur-fitur * Melakukan pengawasan terhadap *progress project* * Memberi *feedback* kepada *developer* * Melakukan testing * Melakukan promosi * Mematenkan produk | **Value Prepositions**   * Termasuk aplikasi baru dengan konsep algoritma di kalangan anak-anak * *User interface* lebih menarik * Media belajar algoritma melalui game sehingga lebih menarik * *User-friendly* | | **Customer Relationships**   * Iklan (e.g. youtube) * Sosial media * Website | **Customer Segments**   * Anak-anak usia 8-16 tahun * Anak-anak yang sudah dapat mengoperasikan komputer/PC |
| **Key Resources**   * Sumber Daya Manusia(SDM) * Perangkat keras (e.g. Laptop, Mouse) * Perangkat lunak (e.g. Construct 2 dan photoshop) | **Channels**   * Website |
| **Cost Structures**   * Biaya pengembangan game * Biaya *utility*(air, listrik) * Biaya internet * Biaya iklan | | | **Revenue Streams**   * Iklan di aplikasi * Iklan di website * *App purchase* * Sponsor | | |

**BUSINESS MODEL CANVAS**