

HMW yang direfleksikan: ①

Refleksi:

Sangat fokus pada masalah pengguna baru di rumah (misalnya pertama kali login). Tidak menawarkan solusi spesifik, sehingga membuka banyak ide kreatif. Dampaknya sangat jelas dan fokus, yaitu meningkatkan referensi pengguna.

HMW yang direfleksikan: ②

Refleksi:

Fokus pada segmen pengguna yang penting (pembaca aktif) untuk meningkatkan loyalitas. Kontennya sangat spesifik ("kita membaca bab awal") membuatnya bisa diimple-mentasikan dan diukur. Mendukung solusi berbasis data.

HMW yang direfleksikan: ③

Refleksi:

Langkah baik karena pada sisi kreator untuk menghasilkan plat form. Mengangkat masalah "keadilan" yang spesifik tanpa mendikte solusi. Dampaknya strategis untuk jangka panjang.

HMW yang direfleksikan: ④

Refleksi:

Fokus langsung pada masalah bisnis yang jelas (konversi premium), menargetkan segmen pengguna yang paling relevan (user reguler). Solusinya sangat konkret dan dampaknya bisa diukur langsung pada pendapatan.

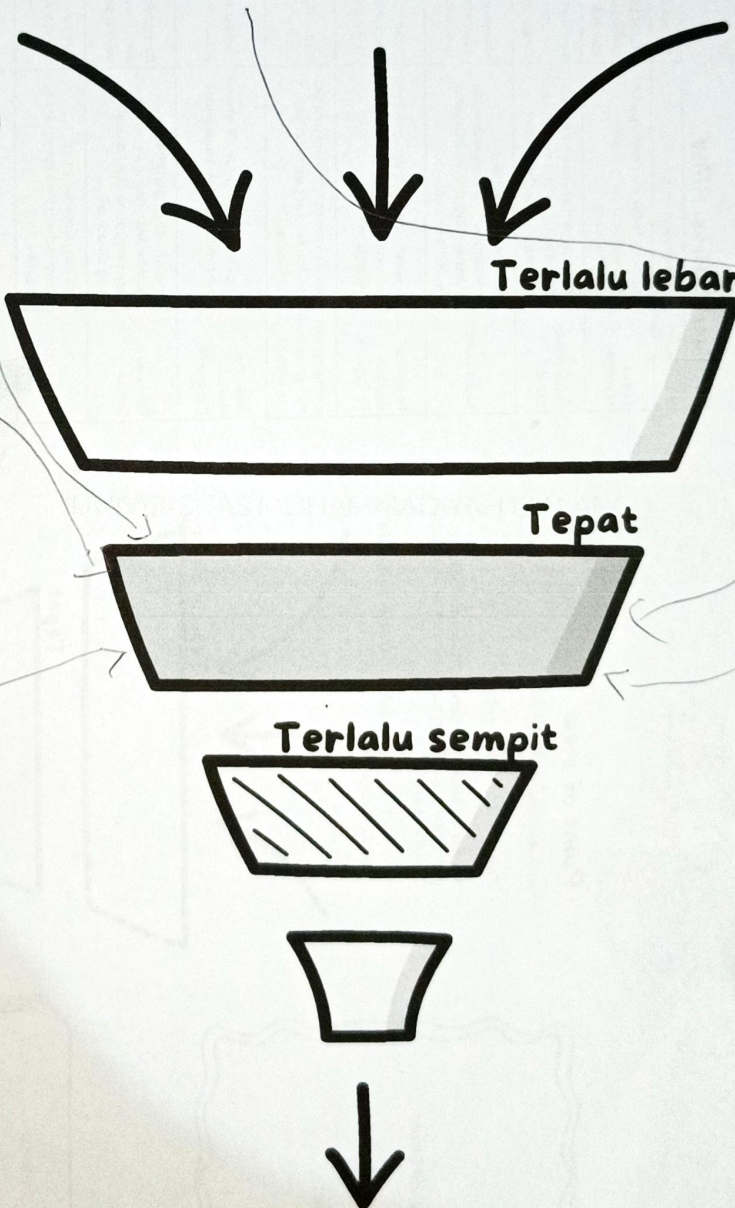
HMW yang direfleksikan: ⑤

Refleksi:

Berfokus pada detail pengalaman pengguna. Menunjukkan empati yang kuat terhadap masalah nyata (mata lelah) dan mengarah pada solusi personalisasi fitur yang sudah disukai pengguna.

HMW yang direfleksikan:

Refleksi:



Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrkm4ff.1



PROGRAM STUDI
INFORMATIKA



INTEREST
**SOFTWARE
ENGINEER**