

**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER ARSITEKTUR**

**TEMA : WARFRAME STORE**



**Disusun Oleh:**

**NAMA : Ikmal Al Azhari      (2309116087)**

**Dosen Matakuliah:**

**NAMA: Muhammad Labib Jundillah, S.Kom., M.Kom.**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**2023**

## **KATA PENGANTAR**

Dengan hormat,

Dalam laporan ini, kami akan membahas fenomena yang telah menjadi salah satu kekuatan dominan dalam industri permainan daring, yaitu Warframe. Sebagai sebuah permainan yang terus berkembang, Warframe telah berhasil menarik perhatian jutaan pemain dengan alur cerita yang mendalam, gameplay yang dinamis, serta komunitas yang aktif dan beragam.

Laporan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang Warframe, mencakup sejarah pengembangan, elemen gameplay utama, strategi pemasaran yang sukses, dan dampaknya terhadap industri permainan. Dengan menganalisis berbagai aspek ini, diharapkan laporan ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pembaca mengenai keberhasilan Warframe sebagai salah satu judul paling menonjol dalam genre aksi tembak-menembak daring.

Kami berharap laporan ini dapat memberikan kontribusi yang bermakna dalam pemahaman Anda tentang permainan ini dan juga memberikan inspirasi bagi pengembangan dan pemasaran permainan daring di masa depan.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI .....	2
BAB 1.....	3
LATAR BELAKANG .....	3
BAB II .....	4
2.1 Kamus Bisnis.....	4
2.2 Diagram Aktor .....	5
2.3 Diagram Dekomposisi Fungsi.....	5
2.4 Diagram Konsep Solusi .....	6
2.5 Table Matriks Stake Holder.....	7
2.6 Diagram Sasaran.....	8
BAB III.....	10
PENUTUP.....	10
3.1 Kesimpulan.....	10

# **BAB 1**

## **LATAR BELAKANG**

Perkembangan industri permainan video telah melihat munculnya berbagai judul yang memperkenalkan konsep yang inovatif dan menarik. Salah satu dari judul tersebut yang berhasil mencuri perhatian dunia adalah Warframe, yang dikembangkan oleh Digital Extremes. Warframe pertama kali dirilis pada Maret 2013 dan sejak itu telah menjadi salah satu judul paling populer dalam genre aksi tembak-menembak daring.

Latar belakang cerita Warframe berpusat di masa depan yang jauh, di mana manusia telah menyebar ke seluruh galaksi dan menemukan teknologi kuno yang kuat yang dikenal sebagai "Warframes". Warframes adalah baju besi bio-mekanis yang memberikan pemakainya kekuatan luar biasa. Pemain mengambil peran sebagai "Tenno", pengendali Warframes yang telah terbangun dari tidur panjang mereka untuk melindungi sistem tata surya dari ancaman musuh-musuhnya.

Sejak peluncurannya, Warframe terus berkembang dengan tambahan konten reguler dalam bentuk pembaruan besar yang dikenal sebagai "Update". Pembaruan-pembaruan ini tidak hanya membawa misi baru dan Warframes baru, tetapi juga memperluas alur cerita yang kompleks, menambahkan karakter-karakter baru, dan meningkatkan mekanika gameplay.

Dengan komunitas yang kuat dan aktif, Warframe telah menjadi bukti nyata bagaimana pengembang dapat menjaga permainan mereka relevan dan menarik bagi pemain selama bertahun-tahun. Kesuksesan Warframe tidak hanya terletak pada kualitas gameplay-nya, tetapi juga pada pendekatan pengembangan yang terbuka terhadap umpan balik komunitas dan komitmen terhadap penyediaan konten gratis yang substansial.

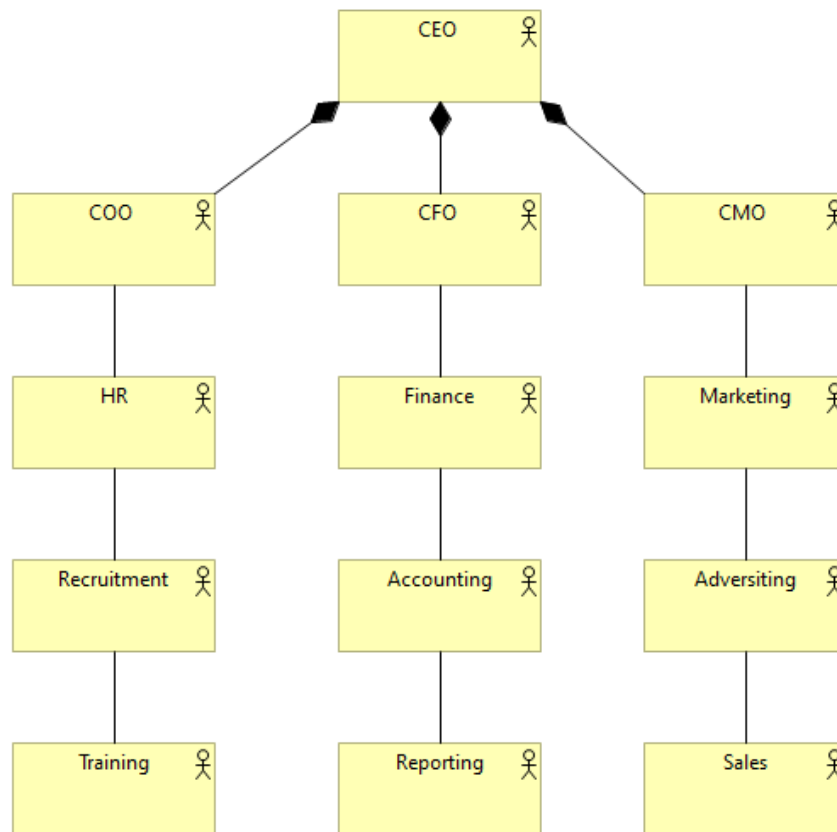
Dalam laporan ini, kami akan mengeksplorasi lebih jauh tentang faktor-faktor yang membuat Warframe menjadi fenomena dalam industri permainan video, serta dampaknya terhadap evolusi genre aksi tembak-menembak daring.

## BAB II

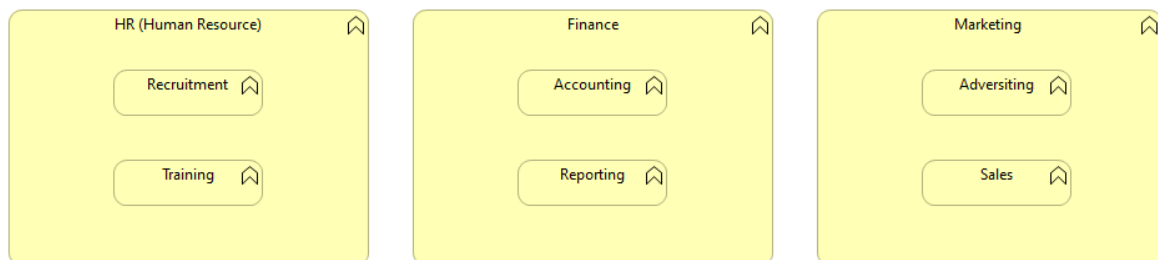
### 2.1 Kamus Bisnis

Istilah	Pengertian
CEO (Chief Executive Officer)	Eksekutif tertinggi dalam sebuah perusahaan yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasional dan pengambilan keputusan strategis.
CFO (Chief Financial Officer)	Eksekutif yang bertanggung jawab atas perencanaan keuangan, pelaporan keuangan, dan manajemen risiko keuangan perusahaan.
COO (Chief Operating Officer)	Eksekutif yang bertanggung jawab atas operasi sehari-hari perusahaan.
CMO (Chief Marketing Officer)	bertanggung jawab atas strategi pemasaran organisasi, Mengelola pemasaran, mengembangkan strategi pemasaran.
HR (Human Resources)	Departemen yang bertanggung jawab atas manajemen karyawan, termasuk perekrutan, pelatihan, dan kesejahteraan karyawan.
Finance	Fungsi bisnis yang mengelola keuangan organisasi, Akuntansi, pelaporan keuangan, pengelolaan anggaran.
Marketing	Departemen yang bertanggung jawab atas promosi produk dan layanan serta manajemen merek.
Recruitment	Sub-fungsi HR yang bertanggung jawab atas proses rekrutmen karyawan baru, Menyusun lowongan pekerjaan, mengelola proses seleksi, wawancara.
Accounting	Sub-fungsi Finance yang bertanggung jawab atas pembukuan dan pelaporan keuangan.
Advertising	bertanggung jawab untuk mempromosikan produk atau layanan, Merancang dan menjalankan kampanye iklan, mengelola anggaran iklan.
Reporting	bertanggung jawab atas Menyusun laporan keuangan, analisis keuangan.
Sales	Departemen yang bertanggung jawab atas penjualan produk dan layanan kepada pelanggan.
Training	bertanggung jawab untuk pengembangan keterampilan karyawan,

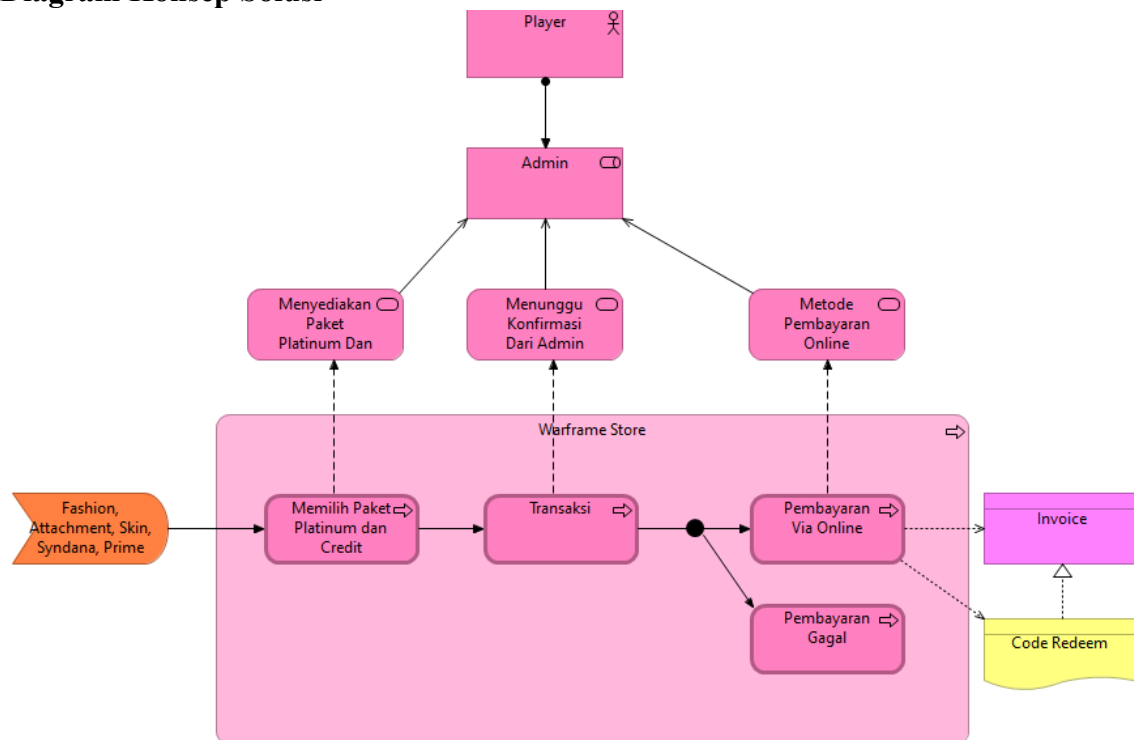
## 2.2 Diagram Aktor



## 2.3 Diagram Dekomposisi Fungsi



## 2.4 Diagram Konsep Solusi



### A. Business Actor

Player yang ingin membeli Platinum atau Credits

### B. Business Role

Admin bertanggung jawab dalam mengelola ketika ada player yang ingin membeli Platinum dan Credits

### C. Business Event

Alasan kenapa player membeli platinum dan Credits

### D. Business Process

1. Memilih Paket Platinum dan Credits : Player memilih paket platinum atau credit yang tersedia di store warframe
2. Transaksi : Setelah memilih player melakukan transaksi ke keranjang belanja.
3. Pembayaran Via Online: Player melakukan pembayaran via Online
4. Pembayaran Gagal : Ketika saldo player tidak cukup maka gagal

### E. Business Service

1. Menyediakan Paket Platinum Dan Credits: Layanan ini menyediakan paket platinum dan credits
2. Menunggu Konfirmasi Dari Admin: Layanan ini bertanggung jawab ketika player sudah melakukan transaksi
3. Metode Pembayaran Online: Layanan ini akan dilakukan ketika transaksi di konfirmasi oleh admin dan setelah itu player lanjut membayar dengan metode online yang sudah disediakan

### F. Business Object

Invoice akan muncul ketika sudah melakukan pembayaran

## G. Representation

Kode Redeem akan muncul di invoice, setelah muncul masukkan kode redeem ke warframe store

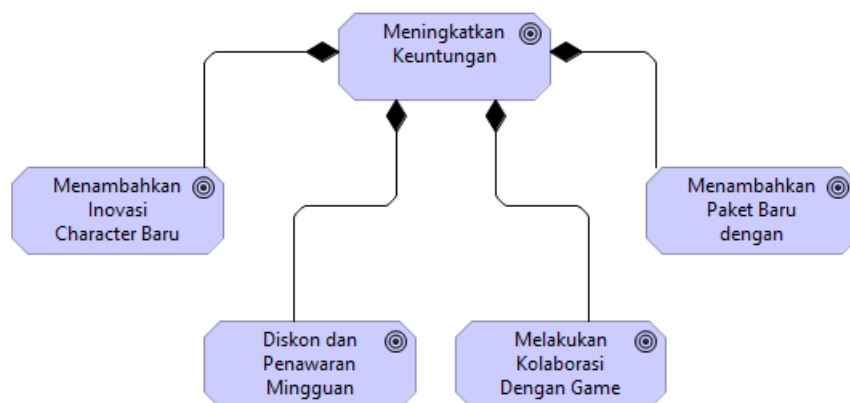
### 2.5 Table Matriks Stake Holder

Stakeholder	Tanggung Jawab Utama	Departemen /Fungsi Terkait	Pengaruh	Alasan Tingkat Pengaruh
CEO (Chief Executive Officer)	Memimpin organisasi, membuat keputusan strategis.	Manajemen Eksekutif	Tinggi	CEO memegang otoritas tertinggi dalam pengambilan keputusan strategis yang mempengaruhi seluruh perusahaan.
CFO (Chief Financial Officer)	Bertanggung jawab atas perencanaan keuangan, pelaporan keuangan, dan manajemen risiko keuangan perusahaan	Manajemen Keuangan	Tinggi	CFO mengelola aspek keuangan yang kritis untuk kelangsungan dan stabilitas perusahaan.
COO (Chief Operating Officer)	Bertanggung jawab atas operasi sehari-hari perusahaan	Manajemen Operasional	Tinggi	COO mengawasi operasional sehari-hari yang mempengaruhi kinerja dan efisiensi perusahaan secara langsung
CMO (Chief Marketing Officer)	bertanggung jawab atas strategi pemasaran organisasi.	Manajemen Pemasaran	Tinggi	CMO memainkan peran kunci dalam pertumbuhan bisnis melalui strategi pemasaran dan pengembangan merek.
HR (Human Resources)	bertanggung jawab atas manajemen sumber daya manusia.	Sumber Daya Manusia	Sedang	HR mendukung kebutuhan karyawan yang penting untuk operasi sehari-hari, tetapi tidak langsung terlibat dalam keputusan strategis utama.
Finance	Mengelola keuangan organisasi, akuntansi, pelaporan keuangan, pengelolaan anggaran	Keuangan	Tinggi	Fungsi keuangan sangat penting untuk keberlangsungan finansial dan perencanaan strategis perusahaan.
Marketing	Bertanggung jawab atas promosi produk dan layanan serta manajemen merek	Pemasaran	Sedang	Marketing penting untuk pertumbuhan dan citra perusahaan, namun strateginya biasanya dipandu oleh CMO.
Recruitment	Mengelola proses rekrutmen karyawan baru, menyusun lowongan pekerjaan, mengelola proses seleksi, wawancara	Sumber Daya Manusia	Sedang	Perekrutan esensial untuk mendukung pertumbuhan dan pengisian posisi kunci, tetapi bersifat lebih operasional.
Accounting	Bertanggung jawab atas pembukuan dan pelaporan keuangan	Keuangan	Sedang	Akuntansi penting untuk kepatuhan dan pelaporan finansial, tetapi lebih berfokus pada operasi sehari-hari dibandingkan pengambilan keputusan strategis.



Advertising	Mempromosikan produk atau layanan, merancang dan menjalankan kampanye iklan, mengelola anggaran iklan	Pemasaran	Sedang	Advertising mendukung strategi pemasaran, tetapi spesifik pada kampanye dan operasional promosi.
Reporting	Menyusun laporan keuangan, analisis keuangan	Keuangan	Sedang	Pelaporan keuangan penting untuk transparansi dan analisis tetapi lebih bersifat pendukung dibandingkan pengambilan keputusan utama.
Sales	Bertanggung jawab atas penjualan produk dan layanan kepada pelanggan	Penjualan	Tinggi	Sales langsung mempengaruhi pendapatan perusahaan dan kinerja pasar, berperan kritis dalam keberlangsungan bisnis.
Training	Bertanggung jawab untuk pengembangan dan keterampilan karyawan	Sumber Daya Manusia	Sedang	Pelatihan penting untuk pengembangan karyawan tetapi lebih berfokus pada dukungan dan pengembangan individu.

## 2.6 Diagram Sasaran



### Sasaran

Meningkatkan Keuntungan adalah sasaran dalam bisnis warframe store karena dengan meraih banyak keuntungan maka bisnis akan berjalan dengan jangka yang panjang dan untuk meraih sasaran pemasaran ini perlu ada tujuan.

### Tujuan

- Menambahkan Inovasi Character Baru: dengan adanya character baru akan membuat player ingin mempunyainya, selain itu character baru membuat para player tidak bosan saat memainkannya.

- Diskon dan Penawaran Mingguan: dengan memberi player diskon dan penawaran mingguan berguna agar para player dapat informasi mengenai diskon dan penawaran platinum yang di berikan, karena para player warframe suka melakukan pembelian di dalam game, maka dari itu kita memberi diskon dan mingguan agar para player bisa membeli platinum dan credits lebih banyak.
- Melakukan Kolaborasi Dengan Game Terkenal: melakukan kolaborasi dengan game lain yang terkenal, karena agar bisa membantu kita membuat inovasi baru, yaitu dari attachment, skin, senjata, character, dan fashion lainnya, ini membuat player tidak bosan dan ingin membelinya.
- Menambahkan Mods Baru: menambahkan mods baru karena para player membutuhkan mods baru, agar keuntungan makin banyak kita akan menambahkan mods baru untuk senjata, dan character.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Warframe adalah permainan video aksi tembak-menembak orang ketiga yang dikembangkan oleh Digital Extremes dan dirilis pertama kali pada tahun 2013. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain yang menggabungkan elemen parkour dan RPG, di mana pemain mengendalikan prajurit kuno Tenno dengan baju tempur canggih bernama Warframe. Setiap Warframe memiliki kemampuan dan keterampilan unik yang memberikan variasi dalam gameplay. Warframe dikenal karena peta dan misi yang dihasilkan secara acak, serta pembaruan konten yang rutin, yang membuat permainan tetap menarik dan dinamis bagi komunitas pemainnya. Permainan ini tersedia di berbagai platform termasuk Windows, PlayStation 4, Xbox One, dan Nintendo Switch, menjadikannya mudah diakses oleh pemain di seluruh dunia.