

Nama : Abiyyu Dhiyaul Haq

Asal : Universitas Budi Luhur

NIM : 2111500522

---

### JAWABAN NO. 1

- Apa produk favorit anda? Kenapa? Dan bagaimana cara membuat produk itu lebih baik? (Iphone)
  1. Asumsi
    - Karena penggunaan smartphone terus meningkat.
    - Karena keamanan dan privasi data merupakan prioritas bagi sebagian besar pengguna.
  2. bagaimana cara membuat produk itu lebih baik? (SWOT Analysis)
    - Strengths (Kekuatan):
      1. Reputasi brand yang kuat.
      2. Sistem operasi yang stabil dan user-friendly.
      3. Keamanan dan privasi yang baik.
    - Weaknesses (Kelemahan):
      1. Harga yang relatif lebih tinggi dibandingkan kompetitor.
      2. Ketergantungan terhadap ekosistem Apple.
    - Opportunities (Peluang):
      1. Perluasan pasar di negara berkembang.
      2. Integrasi dengan produk dan layanan Apple lainnya.
    - Threats (Ancaman):
      1. Persaingan dengan brand lain seperti Samsung, Google, dll.
      2. Teknologi berubah cepat dan dapat menggeser tren konsumen.
  3. bagaimana cara membuat produk itu lebih baik? (Customer Value Map)
    - Functional Value:
      1. Peningkatan: Kapasitas baterai yang lebih besar.
      2. Reduksi: Bobot ponsel.
    - Economic Value:
      1. Peningkatan: Paket bundling dengan layanan lain.
      2. Reduksi: Harga untuk beberapa model.
    - Emotional Value:
      1. Peningkatan: Lebih banyak varian warna.
      2. Reduksi: Kompleksitas interface.
    - Symbolic Value:
      1. Peningkatan: Kolaborasi dengan brand atau artis populer.
      2. Reduksi: Desain yang lebih minimalis.

- Should Netflix enter the gaming market? (ya)
  1. Asumsi
    - Konsumen terutama generasi muda menghabiskan lebih banyak waktu bermain game dibandingkan menonton TV atau film.
    - Menjadikan kesuksesan Netflix sebagai pemimpin pasar dalam streaming film dan serial TV sebagai acuan.
  2. bagaimana cara membuat produk itu lebih baik? (SWOT Analysis)
    - Strengths (Kekuatan):
      1. Brand yang kuat di industri hiburan.
      2. Infrastruktur teknologi streaming yang canggih.
    - Weaknesses (Kelemahan):
      1. Kurangnya pengalaman di pasar gaming.
    - Opportunities (Peluang):
      1. Pasar gaming yang berkembang.
      2. Peluang bundling dengan layanan streaming film dan serial TV.
    - Threats (Ancaman):
      1. Kompetisi dengan pemain besar di industri gaming.
  3. bagaimana cara membuat produk itu lebih baik? (Customer Value Map)
    - Functional Value:
      1. Peningkatan: Kualitas streaming game yang tinggi.
      2. Reduksi: Latency saat bermain game.
    - Economic Value:
      1. Peningkatan: Paket bundling dengan layanan streaming film dan serial TV.
      2. Reduksi: Harga berlangganan.
    - Emotional Value:
      1. Peningkatan: Game eksklusif yang dapat menarik perhatian pemain.
      2. Reduksi: Kompleksitas dalam mengakses dan bermain game.
    - Symbolic Value:
      1. Peningkatan: Kolaborasi dengan pengembang game terkenal.
      2. Reduksi: Branding yang terlalu berlebihan.

## JAWABAN NO. 2

### Why?

Tab Profil diperlukan untuk memungkinkan pengguna menampilkan identitas diri, berinteraksi dengan teman, mengelola privasi, dan mempersonalisasi pengalaman mereka di platform tersebut.

### WHO?

Untuk users aplikasi BeReal

### SCOPE

1. Share
2. Edit

Feature	User Story	Description	Screen
Share	Sebagai pengguna, saya ingin bisa membagikan profil saya ke media sosial lainnya.	<p>sekenario : pengguna ingin membagikan profile nya</p> <p>diberikan : saat berada di profile tab</p> <p>saat : saya klick logo share</p> <p>lalu : muncul list tujuan untuk membagikan</p>	
Edit	Sebagai pengguna, saya ingin bisa mengedit data profil.	<p>Sekenario : pengguna ingin mengubah data profil seperti nama, nickname, dan lokasi</p> <p>diberikan : saat di profile tab</p> <p>saat : saya klick foto profil</p> <p>lalu : muncul form untuk edit nama, username, biodata, lokasi, dan foto profil</p>	