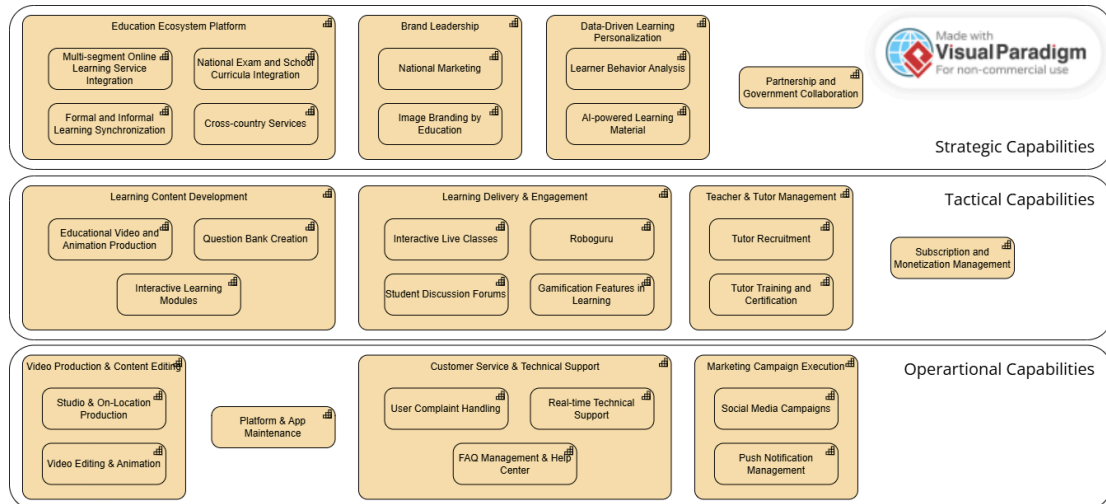


Atharizza Muhammad Athaya || 18223079

1. Diagram BCM



Berikut merupakan hasil analisis dari perusahaan IT Ruangguru dalam bentuk *Business Capability Model*. Penjelasan Diagram dibuat rinci pada tabel ini:

ID	Capability	Penjelasan
C01	Education Ecosystem Platform	Platform pendidikan yang mengintegrasikan layanan-layanan pembelajaran online.
C0101	Multi-segment Online Learning Services Integration	Pengintegrasian layanan pembelajaran online pada berbagai macam segmen pengguna.
C0102	National Exam and School Curricula Integration	Pengintegrasian sistem dengan ujian nasional dan kurikulum sekolah.
C0103	Formal and Informal Learning Synchronization	Sinkronisasi pembelajaran secara formal dan informal.
C0104	Cross-country services	Layanan yang tersedia di berbagai negara.
C02	Brand Leadership	Ruangguru sebagai pemimpin bidang teknologi pendidikan.
C0201	National Marketing	Pemasaran produk secara nasional.
C0202	Image Branding	Meningkatkan citra dari kualitas pendidikan.
C03	Data-Driven Learning Personalization	Personalisasi layanan berdasarkan data pengguna.
C0301	Learner Behavior Analysis	Analisis perilaku belajar pengguna.

C0302	AI-powered Learning Material	Penggunaan AI untuk merekomendasikan materi pembelajaran.
C04	Partnership & Government Collaboration	Kerjasama dengan pemerintah dan lembaga terkait.
C05	Learning Content Development	Pengembangan konten pembelajaran.
C0501	Educational Video and Animation Production	Produksi video dan animasi edukasi.
C0502	Question Bank Creation	Pembuatan bank soal untuk latihan dan ujian.
C0503	Interactive Learning Modules	Modul pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran yang <i>engaging</i> .
C06	Learning Delivery & Engagement	Penyampaian dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
C0601	Interactive Live Classes	Kelas live yang interaktif.
C0602	Roboguru	Layanan tanya-jawab oleh AI.
C0603	Student Discussion Forums	Forum diskusi untuk siswa.
C0604	Gamification Features in Learning	Gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar pengguna.
C07	Teacher & Tutor Management	Manajemen guru dan tutor.
C0701	Tutor Recruitment	Rekrutmen tutor berkualitas.
C0702	Tutor Training and Certification	Pelatihan dan sertifikasi tutor.
C08	Subscription & Monetization Management	Pengelolaan monetisasi dan subskripsi pengguna.
C09	Video Production & Content Editing	Produksi video pembelajaran dan peng- <i>edit</i> -an konten.
C0901	Studio and On-location Production	Produksi OTS atau di studio.
C0902	Video Editing and Animation	Pengeditan video dan pembuatan animasi.
C10	Platform & App Maintenance	Pemeliharaan platform dan aplikasi.
C11	Customer Service & Technical Support	Layanan pelanggan dan dukungan teknis.
C1101	User Complaint Handling	Penanganan keluhan pengguna.
C1102	Real-time Technical Support	Dukungan teknis secara langsung.

C1103	FAQ management & Help Center	Pengelolaan FAQ dan pusat bantuan pengguna.
C12	Marketing Campaign Execution	Pelaksanaan kampanye pemasaran.
C1201	Social Media campaigns	Pemasaran melalui media sosial.
C1202	Push Notification Management	Pengelolaan notifikasi push sebagai pemasaran ke pengguna.

2. Teknologi yang Dibutuhkan

Teknologi	Contoh	Capability Code	Penjelasan
Cloud Computing Services	AWS, Google Cloud, Azure	C01, C05, C09, C10	Digunakan untuk <i>hosting</i> aplikasi, menyimpan video atau data-data besar.
Content Delivery Network	Cloudflare, Akamai	C01, C05, C09	Mengurangi delay akses video dan materi kepada pengguna.
DBMS	MySQL, PostgreSQL, MongoDB	C01, C03, C04, C08	Menyimpan data pengguna, transaksi, materi, dsb.
Serverless & Microservices	AWS Lambda, Kubernetes	C01, C05, C06, C10	Untuk pengembangan yang <i>scalable</i> dan fleksibel.
Framework Mobile App	Android Studio, Flutter, React Native	C01, C06, C10	Pengembangan aplikasi untuk Android maupun iOS.
Framework Web App	React.js, Next.js, Vue.js	C01, C06, C10	Pengembangan platform web dan PWA.
PWA	Service Workers	C01, C06	Untuk akses aplikasi tanpa instalasi.
LMS	Moodle, Canvas LMS, TalentLMS	C05, C06, C07	Mengelola keberjalanan edukasi seperti kelas, ujian, siswa, dan tutor.
Video Streaming & Processing	Wowza, AWS IVS, WebRTC	C05, C06, C09	Untuk <i>streaming</i> kelas live dan video pembelajaran sesuai <i>demand</i> .
AI & ML	TensorFlow, PyTorch	C03, C06	Roboguru dan personalisasi materi pembelajaran
Gamification	Badgeville,	C06	Gamifikasi untuk

Engine	Bunchball, Kahoot!		meng-engage pengguna.
Authentication & Authorization	OAuth 2.0, OpenID Connect	C01, C08, C11	Untuk proses login yang aman dan manajemen akses yang ter-manage.
Data Encryption	HTTPS, TLS protocol, dsb	Semua	Memastikan data terlindungi saat transit/penyimpanan.
Fraud Detection Systems	Sift, Forter	C08	Mendeteksi aktivitas yang mencurigakan dalam proses langganan.
Payment Gateway Integration	GoPay, OVO	C08	Pengelolaan transaksi langganan dan pembayaran.
Customer Relationship Management	Salesforce, HubSpot	C07, C11	Mengelola interaksi antara tutor, siswa, dan pengguna.
Analytics & Reporting Tools	Google Analytics, Mixpanel	C03, C08, C11	Melacak penggunaan dan performa pengguna.
Chatbot & Live Chat Platforms	Intercom, Zendesk Chat	C11	Dukungan pelanggan dan layanan teknis real-time.
Help Desk Software	Zendesk, Freshdesk	C11	Manajemen tiket dan keluhan pelanggan.