

Pertanyaan 1

1. Apa produk favorit Anda? Kenapa? Dan bagaimana cara membuat produk itu lebih baik?
2. Should Netflix enter the gaming market?

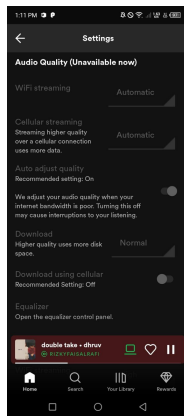
Jawab:

1. Produk Favorit: Aplikasi Streaming Musik Spotify

Alasan: Aplikasinya memudahkan untuk mengakses berbagai jenis, genre music, music favorite serta berbagi playlist dan fitur lainnya dengan menggunakan koneksi internet/online > Karena saya menyukai mendengarkan musik disaat saat tertentu yang membuat saya relax dalam berpikir dan mengerjakan sesuatu contohnya pada saat handle error pada code program dan mengerjakan tugas-tugas.

Improvement:

- Saya merasa ketika saya mendengarkan music pada saat ingin tidur tidak bisa berhenti otomatis misalnya 10 menit habis maka musik akan mati otomatis -> Spotify butuh fitur yang bisa mensetting timer pemutaran musik seperti Timer Sleep pada aplikasi kompetitor Joox.



- Saya merasa ketika saya mendengarkan musik saya ingin menaikkan level bass frequency atau menurunkan Balance dari musik tersebut -> Spotify butuh fitur Equalizer atau sebuah settingan jenis equalizer rock, pop, ataupun jaz. Saya cek di mobile apps sudah ada namun entah kenapa Unavailable Now meskipun saya sudah berlangganan.

2. Netflix masuk ke pasar gaming adalah ide yang menarik untuk di eksplorasi yg saya lihat pada game [PlayStore milik Netflix](#) cukup banyak yang download paling tinggi download sekitar 1M+, berikut menurut framework SWOT dan NSM:

No	Strengths (Kekuatan)	Weaknesses (Kelemahan)	Opportunities (Peluang)	Threats (Ancaman)
1.	Netflix memiliki basis pelanggan yang sudah besar yang sudah dikenal secara global	Pasar game sangat kompetitif, dengan kompetitor game seperti Sony, Steam. Maka Netflix harus bersaing dengan kompetitor	Bisa memperluas bisnis hiburan bukan hanya di dunia menonton film namun mengembangkan game	Mengembangkan game yang sukses memerlukan investasi besar. Jika permainan tidak

		game lainnya yang sudah terlebih dahulu masuk ke gaming market		mendapatkan penerimaan yang baik, ini bisa berdampak negatif pada keuangan Netflix.
2.	Netflix film bisa di banyak perangkat, kemungkinan nantinya game pun tidak hanya di android dan ios saja namun ada di desktop	Netflix tidak memiliki pengalaman yang signifikan dalam pengembangan game sebelumnya, ini menjadi tantangan tersendiri untuk Netflix.	Melalui game, Netflix dapat memperluas alur cerita dari acara populer mereka atau membuat konten baru yang menarik bagi para penggemar entah itu dari alur film menjadi di dunia game untuk menambah ketertarikan.	Industri game sudah didominasi oleh perusahaan besar yang memiliki pengalaman dan sumber daya yang kuat. Netflix harus bersaing dengan pemain mapan.

No	Needs (Kebutuhan)	Satisfaction (Kepuasan)	Motivation (Motivasi)
1.	Pelanggan Netflix mungkin mencari konten baru dan menarik untuk diakses. Game bisa menjadi cara baru untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka.	Pelanggan dapat merasa puas jika mereka dapat mengakses film/TV dan game di satu platform Mobile, menciptakan pengalaman hiburan yang lebih asyik.	Netflix selalu mencari cara baru untuk mengembangkan konten hiburan. Memasuki industri game dapat memenuhi motivasi inovasi mereka.
2.	Kebutuhan untuk keterlibatan lebih dalam dalam hiburan dapat dipenuhi melalui permainan yang memungkinkan pemain untuk mengambil alih alur cerita.	Keberhasilan Netflix dalam menghasilkan konten berkualitas dapat membawa kepuasan lebih lanjut jika standar ini diterapkan pada game.	Dengan meningkatnya persaingan di pasar streaming film/TV, game dapat menjadi sumber pendapatan tambahan yang signifikan.

Pertanyaan 2

1. Simulasi membuat tiket di jira untuk di pick up engineer untuk Aplikasi BeReal

Pilih dari 1:

- Friends Tab
- Feed
- Profile Tab
- BeReal Posting

Jawab:

1. Produk: Friends Tab dan BeReal Posting

Background Masalah: Ketika saya memakai aplikasi BeReal pertama kali di indonesia dan memposting suatu foto kegiatan saya hari ini terasa asing dan sepi dikarenakan Friends Tab saya di Contacts tidak ada yg memakai Aplikasi BeReal jadinya harus menginvite mereka untuk mengajaknya download BeReal, mungkin aplikasi BeReal Target marketnya orang orang luar bukan di indonesia.

Goals: bisa ditingkatkan lagi brandingnya sehingga orang orang bisa memainkan aplikasi BeReal untuk target market Indonesia agar pengalaman berbagi foto dan aktivitas saya menjadi lebih menarik.

User Story	Scenario
Sebagai user, Saya ingin menghubungkan dengan teman teman saya melalui Friends Tab Agar pengalaman berbagi foto dan aktivitas saya menjadi lebih menarik dan terhubung dengan lingkungan sosial saya.	Given: Ketika user sedang menjalani suatu moment When: User mau membagikan moment kepada friends tab dengan menggunakan BeReal Posting Then: User masuk ke Friends Tab And: User bisa mengupload dan share foto kepada Friends Tab namun tidak ada yang bermain BeReal dan user merasa sepi.