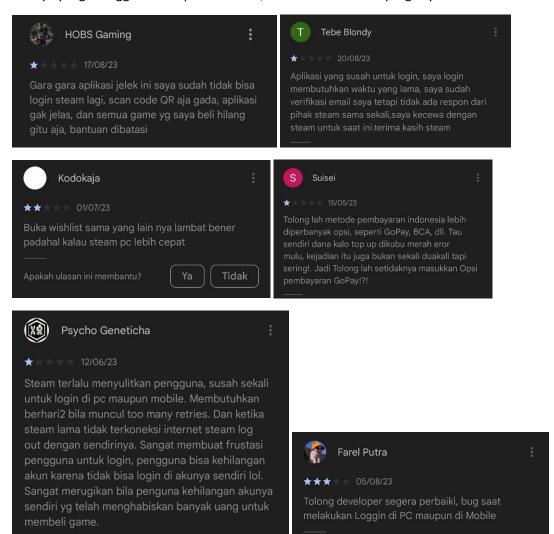
## Kelompok 2

Nama: Kenny Akmal Rakhli

## 1. Empathy:

Saya menggunakan riset sekunder untuk melakukan riset pada aplikasi Steam, dan Metode yang saya pakai adalah Survey, untuk pengguna yang akan ditemui adalah Anak Kuliah, Remaja, dan user lainnya yang menggunakan aplikasi steam, hasil data dari riset yang saya lakukan adalah:



### Define:

Pada fase ini saya melakukan sorting terlebih dahulu dikarnakan banyaknya data riset yang memiliki kesamaan dari fase empathy, Berikut adalah Insight yang didapat dari data feedback para pengguna:

- Pengguna dari aplikasi steam sering mengeluhkan kesusahan dalam melakukan login, respon dalam aplikasi yang lama, kurangnya fitur scan QR, kehilangan game/item yang sudah dibeli, dan minimnya system pembayaran.

Dan untuk HMW dari kalimat insight adalah:

- Bagaimana cara agar kita bisa membuat proses login menjadi lebih mudah?
- Bagaimana cara kita membuat aplikasi steam menjadi leih optimal dan meningkatkan kinerja pada aplikasi ?
- Bagaimana cara kita untuk menangani hilangnya item/game yang sudah dibeli oleh user/pengguna?
- Bagaimana cara kita menambahkan fitur scan QR dan metode pembayaran?

#### Ideate:

Dengan melakukan brainstorm untuk mengubah HMW menjadi sebuah ide, berikut adalah ide-ide yang saya dapatkan :

- Menambahkan fitur otentikasi ganda pada fitur login

Fitur ini berfungsi untuk mengatasi masalah untuk mengatasi pengguna yang kesulitan dalam melakukan login dengan mengirimkan kode verifikasi melalui SMS ataupun email

- Menambahkan fitur QR code

Menqambahkann fitur ini dapat mengatasi kekurangan akan fitur QR code, fitur ini juga berfungsi untuk melakukan autentikasi

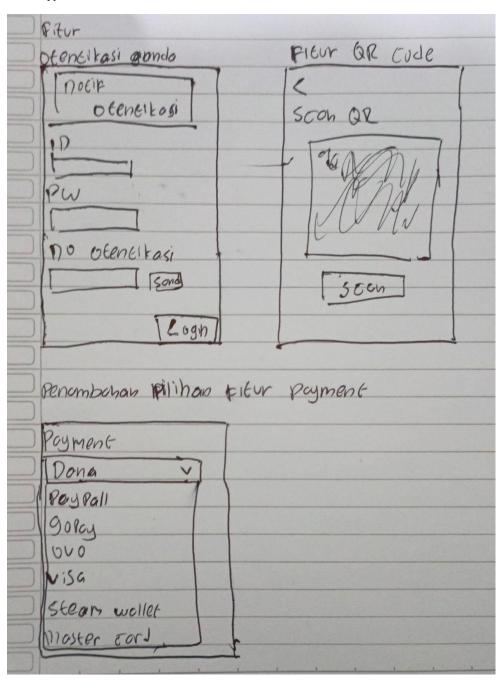
- Menambahkan pilihan dalam fitur payment/pembayaran

Dengan menambahkan pilihan dalam fitur pembayaran seperti menambahkan gopay, dana, paypall, dan lainnya kita bisa mengatasi masalah dalam fitur pembayaran

- Melakukan optimalisasi pada steam cloud dan fitur lainnya

Melakukan optimalisasi pada steam cloud dan fitur steam lainnya dapat membuat aplikasi berjalan lebih optimal, meningkatkan kinerja pada aplikasi, dan memungkinkan pengguna menyimpan game ataupun item mereka secara aman

# Prototype:



# 2. User Persona

No	Nama	Bio dan	Perilaku	Cerita dan Skenario	Tujuan dan
		Demografis			Kebutuhan
1	Iksan	Mahasiswa, laki- laki, 20, Tangerang Selatan, Belum menikah	iksan sering menggunakan aplikasi steam setiap hari dikarnakan hobinya bermain game yang terhubung dengan aplikasi steam	iksan sering menggunakan aplikasi steam akan tetapi ia memiliki kendala saat melakukan pembayaran saat membeli game	supaya aplikasi steam menambahkan pilihan dalam fitur pembayaran
2	Farhan	Karyawan, laki- laki, 30, Jakarta Selatan, Sudah menikah	Farhan menggunakan aplikasi steam untuk bermain game bersama teman-temannya yang terhubung dengan steam	Farhan sering kesusahan dalam melakukan log-in kedalam aplikasi steam	Supaya aplikasi steam bisa memudahkan user/penggunanya dalam melakukan log-in kedalam aplikasi
3	Anisa	Karyawan, Perempuan, 19, Tangerang, Belum menikah	Anisa sering menggunakan aplikasi steam dikarnakan hobinya bermain game bersama temantemannya yang terhubung dengan steam	Annisa sering mengalami lagging saat mengakses fitur yang ada di steam seperti home, friendlist, dan fitur lainnya	Tujuannya supaya aplikasi steam bisa melakukan optimalisasi yang lebih baik supaya tidak terjadi lagging saat mengakses fitur yang ada di dalam aplikasi

# 3. Competitor Analysis

No	Nama Pesaing	Detail
1	Epic Games	Epic Games merupakan saigan direct steam dalam pasar market gaming, Epic Games adalah pesaing Steam yang kuat karna Epic Games menawarkan game eksklusif yang tidak tersedia di steam, dan Epic Games juga sering memberikan potongan harga ke game baru dan memberikan game gratis setiap minggunya, akan tetapi Steam
		memiliki game dan fitur yang lebih banyak daripada Epic Games
2	UPlay	UPlay adalah pesaing tidak langsung Steam dalam gaming market, UPlay adalah platform distribusi video game yang dikembangkan oleh Ubisoft, Ubisoft sering
		menawarkan eksklusivitas untuk pengguna UPlay yang dapat mempengaruhi pilihan pemain dalam memilih platform untuk membeli game buatan Ubisoft