**5 Forces Porter:**

1. **New Entrants**

New Entrants yang menjadi ancaman adalah game dengan tema edukasi, terutama mengenai pelajaran Biologi, PKN, Bahasa Inggris, dan Sejarah dan mungkin lebih menarik.

1. **Buyer**

Buyer yang ditujukan adalah masyarakat 8 – 30 Tahun yang ingin belajar sambil bermain.

1. **Supplier**

Supplier yang digunakan adalah Construct 2, Web Browser.

1. **Substitutes**

Substitutes yang dapat ditemukan untuk menggantikan aplikasi ini adalah buku Biologi, PKN, Bahasa Inggris, Sejarah. Aplikasi belajar Bahasa Inggris seperti Duolingo, Bright, dsb.

1. **Industry Competitors**

Industri yang menjadi saingan dengan aplikasi ini adalah game belajar lainnya seperti Bobby Bola dsb.

**PEST:**

1. **Political Factors**

Tidak terdapat political factors karena tidak berhubungan dan mempengaruhi politik.

1. **Economic Factors**

Tidak terdapat economic factors karena tidak berhubungan dan mempengaruhi ekonomi.

1. **Social Factors**

Masyarakat pada saat ini kurang ingin membaca buku atau belajar karena membosankan. Dengan aplikasi ini diharapkan masyarakat ingin belajar karena digabungkan dengan game yang menarik.

1. **Technological Factors**

Game ini untuk multi-platform karena bertujuan agar semua orang, khususnya masyarakat yang ditujukan dapat memainkan game ini.