

Analisa Dasar Penjualan Game

M. Alfian Nashrullah S. Kom

Dashboard Penjualan Game

Games Sales Report

1.238,76	577	31	11348	291,41	245,57	608,89
Total Global Sales	Number of Publisher	Number of Platform	Total Games	Europe Sales	Japan Sales	North America Sales

List of Publisher

All

List of Platform

All

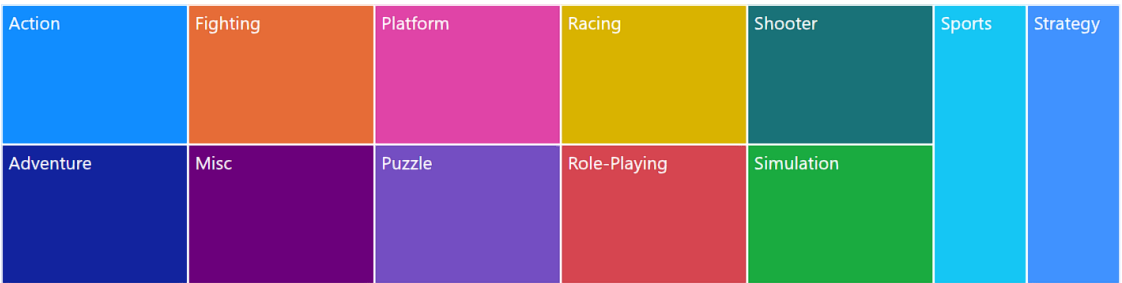
Top 5 Game Platform

Platform	Total Global Sales	Total Games
DS	156,78	2132
PS2	154,79	2126
Wii	103,91	1290
PS3	101,34	1297
X360	100,91	1228

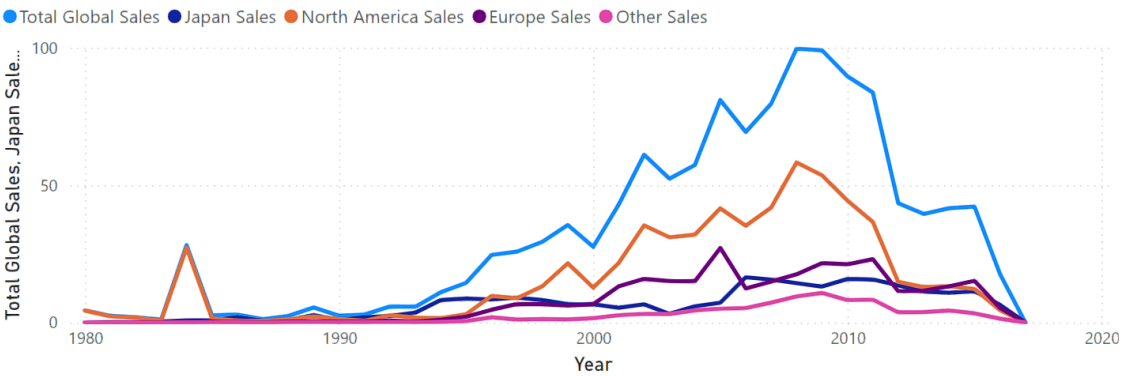
Top 5 Publisher

Publisher	Total Global Sales	Total Games
Nintendo	154,00	662
Electronic Arts	98,75	605
Activision	79,30	414
Ubisoft	66,57	570
Namco Bandai Games	64,00	774

Count of Genre



Sales by Year



Dalam proses analisis, dilakukan menggunakan **Microsoft Excel** dan **Power BI** untuk:

- Membersihkan dan mengorganisasi data.
- Membuat visualisasi interaktif untuk menyajikan tren dan pola penjualan secara intuitif.

Menghasilkan laporan berbasis data yang informatif dan mendukung pengambilan keputusan.

Tujuan Analisa

01

Performa Platform

- Mengukur Penjualan Game pada berbagai platform
- Mengukur Penjualan Game pada berbagai platform

03

Genre Populer

- Mengidentifikasi genre game yang paling laris di setiap wilayah penjualan

02

Performa Publisher

- Menganalisis jumlah total game yang diterbitkan oleh publisher
- Menilai total penjualan game berdasarkan publisher

04

Pengaruh Faktor Utama

- Menganalisis Pengaruh Genre, Platform, dan Publisher terhadap total penjualan game.

The background is a deep blue gradient. A prominent feature is a glowing, circular ring composed of many small, bright blue particles, resembling a molecular structure or a data path. This ring is centered in the upper half of the frame. Surrounding the ring are several faint, wispy, and particle-like structures that appear to be floating or moving, giving a sense of dynamic energy. The overall aesthetic is futuristic and scientific.

Hasil Analisa

Games Sales Report

156,78 Total Global Sales **176** Number of Publisher **1** Number of Platform **2132** Total Games **31,03** Europe Sales **35,45** Japan Sales **81,19** North America Sales

List of Publisher

All

List of Platform

DS

Top 5 Game Platform

Platform	Total Global Sales	Total Games
DS	156,78	2132

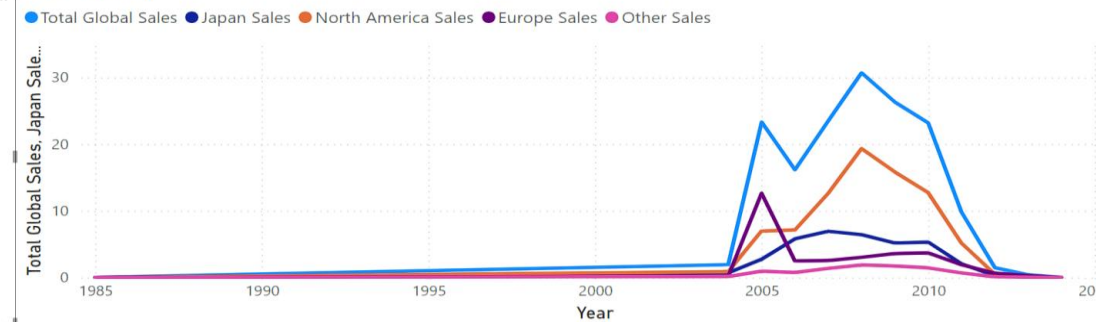
Top 5 Publisher

Publisher	Total Global Sales	Total Games
Nintendo	32,73	149
Ubisoft	11,30	180
Namco Bandai Games	9,17	135
THQ	8,94	114
Activision	8,38	110

Count of Genre



Sales by Year



Performa Platform

Penjualan Platform Terbaik (DS)

Games Sales Report

28,32 Total Global Sales **63** Number of Publisher **1** Number of Platform **279** Total Games **13,06** Europe Sales **2,28** Japan Sales **11,68** North America Sales

List of Publisher List of Platform Count of Genre

Top 5 Game Platform

Platform	Total Global Sales	Total Games
DS	28,32	279

Top 5 Publisher

Publisher	Total Global Sales	Total Games
Nintendo	12,50	6
Ubisoft	3,88	65
Electronic Arts	1,81	27
SOS Games	1,77	22
THQ	0,91	16

Sales by Year



Analisis dari data penjualan game menunjukan bahwa platform Nintendo DS memimpin penjualan global dan diikuti oleh Playstation 2

Nintendo DS : \$156,78 juta

Puncak penjualan di tahun 2008 serta genre simulasi mendominasi dengan penjualan \$28,32 juta

Playstation 2: \$154,79 juta

Puncak penjualan di tahun 2004 serta genre sports mendominasi dengan penjualan \$28,81 juta

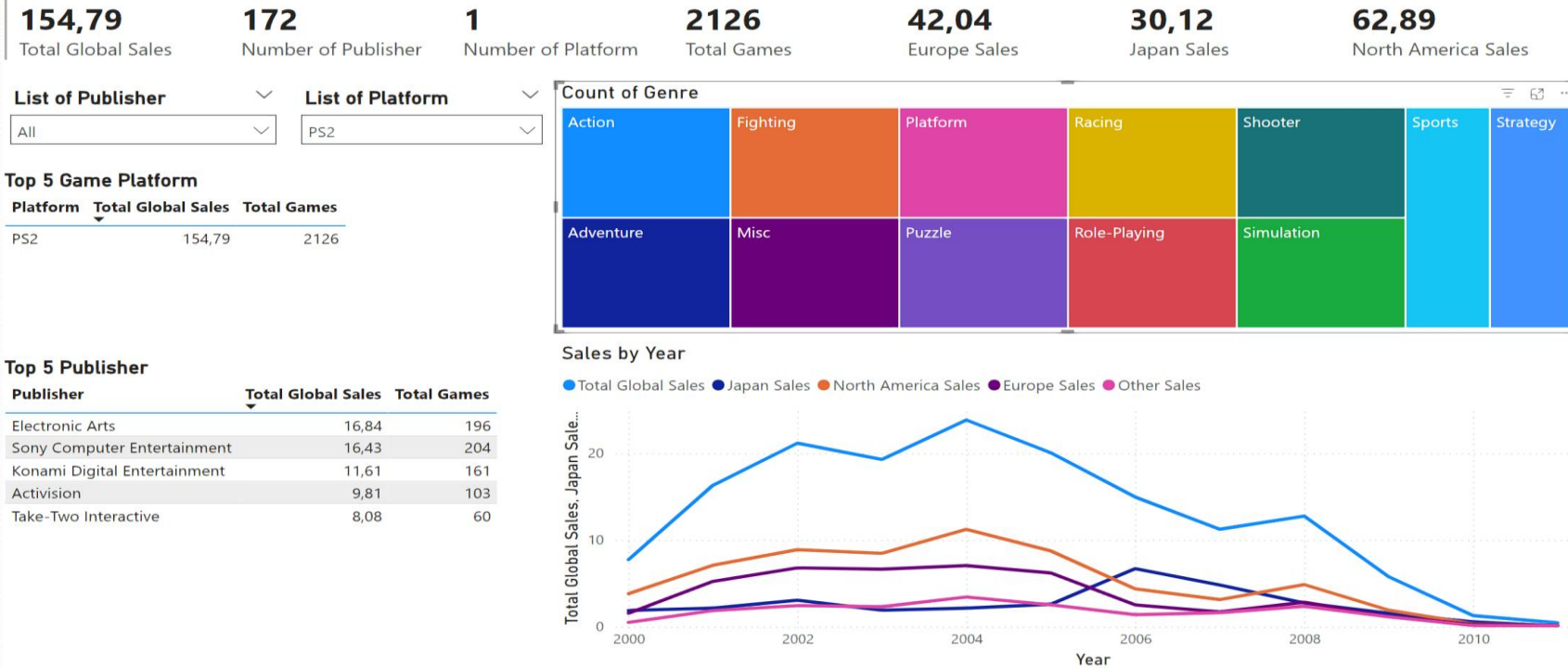
Platform lainnya, seperti Wii (\$103,91 juta), PS3 (\$101,34 juta), dan Xbox 360 (\$100,91 juta), juga menunjukkan performa signifikan.

Amerika Utara menjadi wilayah dominan untuk semua platform utama, sementara wilayah Jepang menunjukkan preferensi unik untuk genre tertentu seperti RPG

Performa Platform

Penjualan Platform Terbaik (Playstation 2)

Games Sales Report



Games Sales Report



Analisis dari data penjualan game menunjukan bahwa platform Nintendo DS memimpin penjualan global dan diikuti oleh Playstation 2

Nintendo DS : \$156,78 juta

Puncak penjualan di tahun 2008 serta genre simulasi mendominasi dengan penjualan \$28,32 juta

Playstation 2: \$154,79 juta

Puncak penjualan di tahun 2004 serta genre sports mendominasi dengan penjualan \$28,81 juta

Platform lainnya, seperti Wii (\$103,91 juta), PS3 (\$101,34 juta), dan Xbox 360 (\$100,91 juta), juga menunjukkan performa signifikan.

Amerika Utara menjadi wilayah dominan untuk semua platform utama, sementara wilayah Jepang menunjukkan preferensi unik untuk genre tertentu seperti RPG

Performa Publisher

Publisher Terbaik Berdasarkan Penjualan

- **Nintendo:** \$154 juta dari 662 game, dengan genre shooter (\$29,41 juta) menjadi yang terlaris.
- **Electronic Arts (EA):** \$98,75 juta dari 605 game, didominasi genre sports (\$38,58 juta).

Publisher lainnya, seperti Activision (\$79,30 juta), Ubisoft (\$66,57 juta), dan Bandai Namco (\$64 juta), memiliki fokus genre yang berbeda, dengan genre action sering kali menjadi unggulan.

Jumlah Game yang Diterbitkan

Bandai Namco memimpin jumlah game yang diterbitkan (774 judul), sementara Nintendo dan EA menunjukkan efisiensi tinggi dengan pendapatan besar dari jumlah judul yang lebih sedikit.



Kepopuleran Genre di Setiap Wilayah



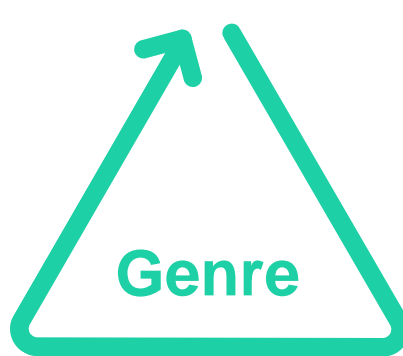
Preferensi regional menunjukkan pentingnya memahami budaya dan kebiasaan pasar pada wilayah pemasaran dalam pengembangan dan pemasaran game.

Faktor Utama yang Berpengaruh

Genre action memiliki daya tarik yang tinggi pada wilayah Amerika Utara dan Eropa.



Wilayah market Jepang lebih menyukai genre RPG, yang mencerminkan preferensi budaya lokal terhadap game dengan narasi mendalam.



Platform yang mendukung genre spesifik, seperti DS untuk simulasi dan PS2 untuk sports, menunjukkan penjualan yang signifikan.

Wilayah dominan seperti Amerika Utara menjadi fokus utama untuk semua platform utama.



Publisher seperti Nintendo dan EA menunjukkan korelasi kuat antara jumlah game dan keberhasilan penjualan genre tertentu.

Publisher lain yang fokus pada genre spesifik, seperti Ubisoft dengan action, menunjukkan strategi efektif dalam menciptakan pangsa pasar.



The background is a deep blue gradient. A large, glowing circular ring of light blue particles is centered in the frame. Several smaller, wispy trails of particles, resembling smoke or light streaks, swirl around the central ring, creating a sense of motion and depth.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Diversifikasi Produk

Untuk pasar Jepang, fokus pada genre RPG pada platform populer seperti Nintendo DS dapat meningkatkan penjualan.
Pasar Amerika Utara dan Eropa sebaiknya difokuskan pada genre action dengan platform seperti PS2 dan PS3.

Strategi Publisher

Publisher dapat mengadopsi pola perilaku seperti Nintendo, yang memaksimalkan popularitas platform mereka untuk genre spesifik.
Fokus pada wilayah dominan, seperti Amerika Utara, dapat memberikan keuntungan maksimal.



Optimasi Platform

Game bergenre sports dan simulasi sebaiknya diluncurkan di platform dengan kinerja terbaik untuk genre tersebut, seperti PS2 untuk sports dan DS untuk simulasi.

THANK YOU

Insert the Subtitle of Your Presentation