



Keteknowiraan
TIS3001

AnyMusic

Aplikasi Musik Independen

Kelompok 4

Anggota Tim

 Kevin Sihalohe 11S19044	 Bintang Lbn Raja 11S19033	 Kartika Hutaeruk 11S19055	 Josua Nainggolan 11S19045	 Judah Sitorus 11S19040
--	--	--	---	---

Agenda

01

Pendahuluan

Deskripsi dan Studi

02

Benchmark

Aplikasi Serupa

03

Gambaran Umum

BMC dan MVP

04

Tambahan

Ringkasan dan Lainnya

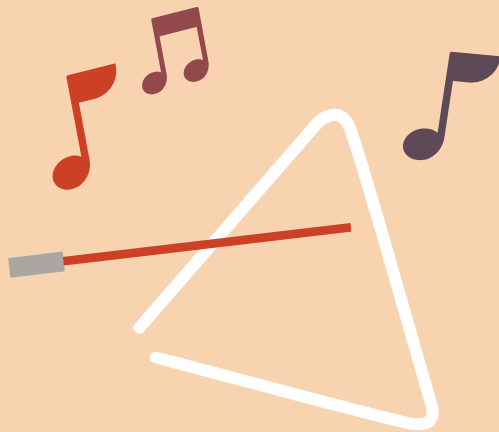
01

Pendahuluan



AnyMusic

sebuah aplikasi platform musik inovatif yang berbeda dari aplikasi musik lainnya;
Aplikasi ini memungkinkan pemusik independen untuk mempublikasikan, mempromosikan, dan memasarkan karya musik mereka secara bebas.



Independen

Dalam AnyMusic, pemusik dapat mengunggah lagu, album, dan musik lainnya ke dalam platform ini untuk dapat diakses dan didengarkan oleh pengguna lainnya.

Pemusik juga dapat mempromosikan karya mereka secara bebas, memberikan informasi detail tentang diri mereka, karya mereka, dan jadwal penampilan, sehingga dapat menjangkau khalayak yang lebih luas.



Komunitas

AnyMusic juga menawarkan berbagai fitur bagi pengguna biasa, seperti akses ke jutaan lagu dari berbagai genre, fitur donasi kepada pemusik, dan fitur komentar di bawah setiap lagu, sehingga pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan dengan pemusik.

Studi Pasar

Ukuran Pasar



Gambaran
Permintaan

Pustaka



Proyeksi Bisnis
dan Ramalan

Ukuran Pasar

Dengan semakin banyaknya pengguna aplikasi musik di seluruh dunia, AnyMusic memiliki potensi pasar yang cukup besar dan berkesinambungan dalam industri musik independen, terutama bagi para pengguna yang mencari karya musik independen dan pemusik yang ingin mempublikasikan karya musik mereka secara bebas.



Pustaka

Para pemusik saat ini harus memperhatikan pemasaran digital sebagai sebuah konsep yang penting karena menjadi faktor utama dalam memperkenalkan karya mereka kepada publik.

Dewatara & Agustin, 2019

Tersedianya berbagai media pemasaran ini menuntut para musisi untuk lebih cerdas dan bijak dalam memanfaatkannya.

Triandika, 2021



Gambaran Permintaan



Pemusik

Dapat menarik minat para pemusik untuk mempublikasikan dan mempromosikan karya musik independen mereka.



Pendengar

Dapat menikmati karya musik independen dari berbagai genre yang mungkin tidak dapat ditemukan di platform musik mainstream.



Label atau Distributor

Diharapkan dapat meningkatkan eksposur dan penjualan karya musik independen.

Proyeksi Bisnis dan Ramalan



Perkembangan Industri
Musik Independen



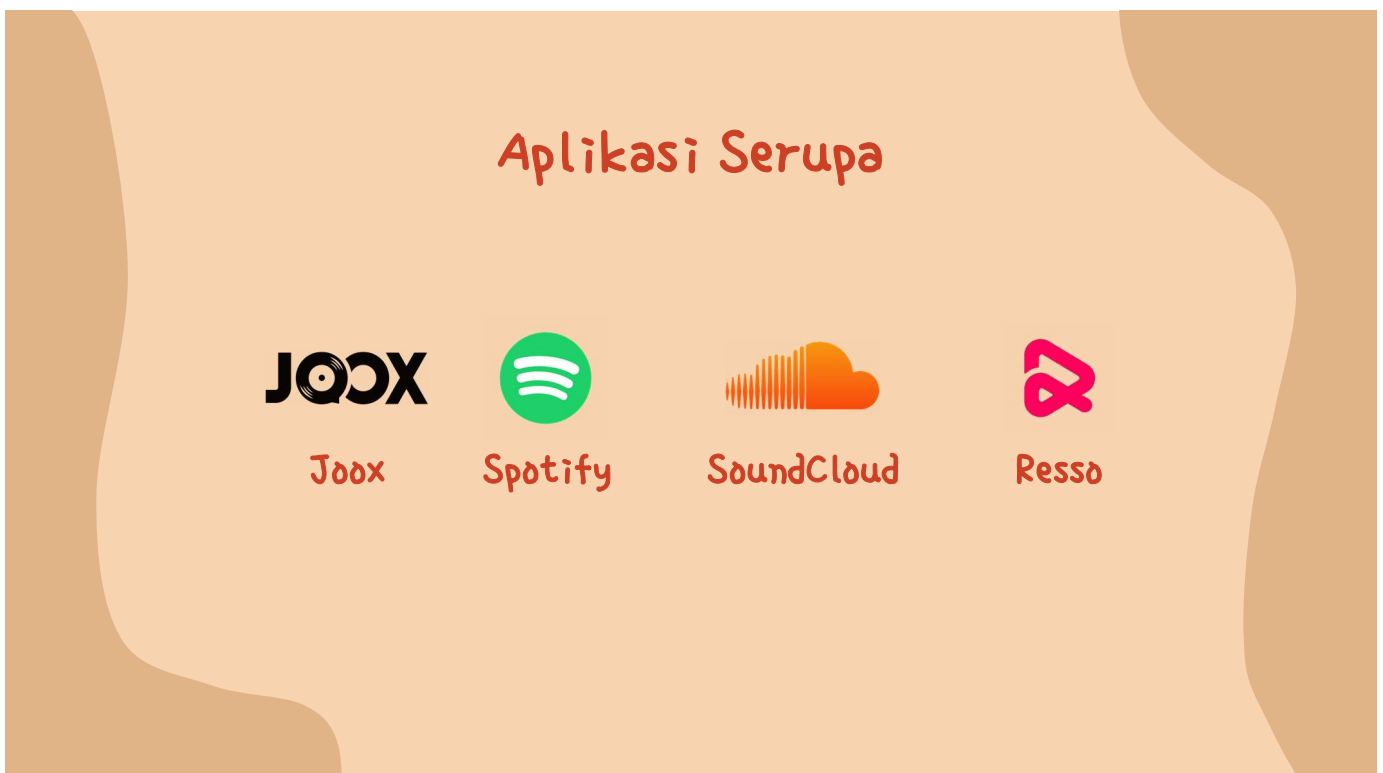
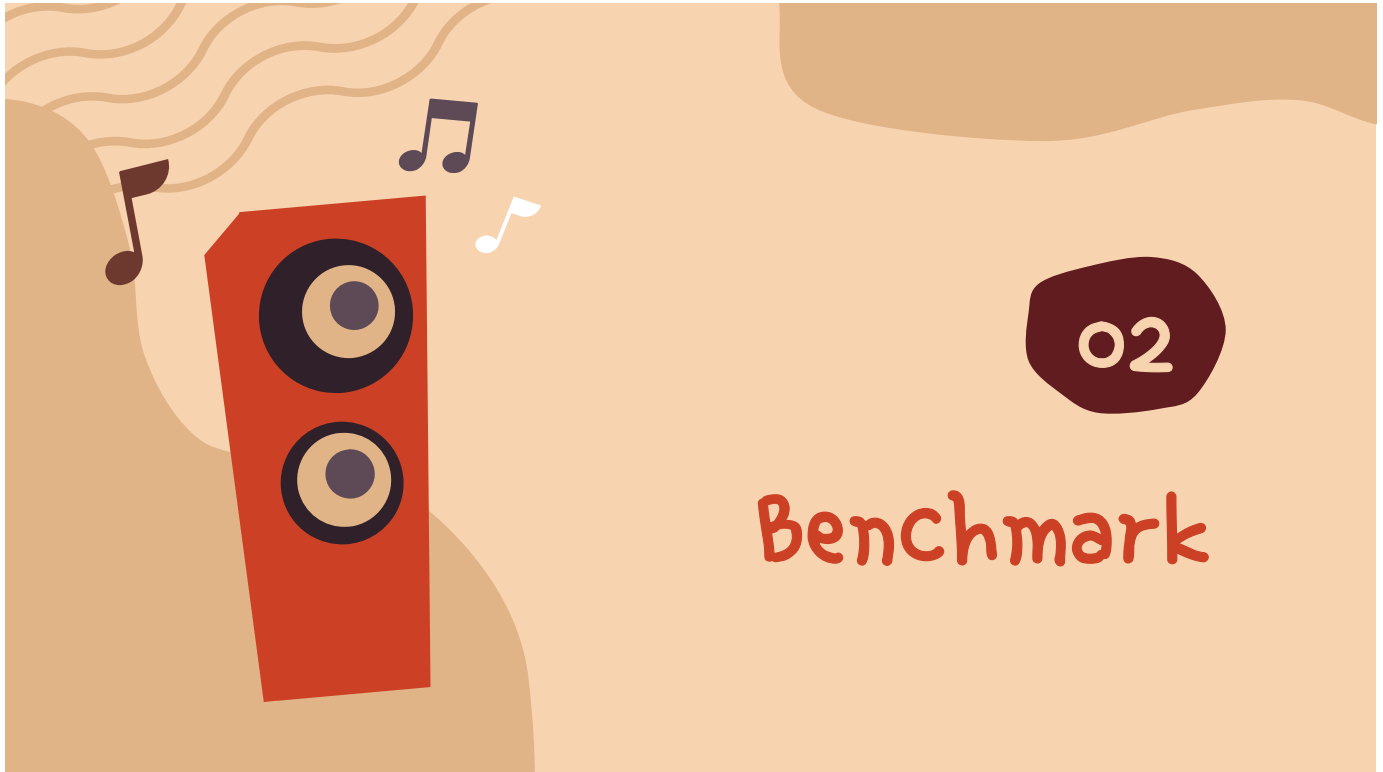
Pendanaan dan
Strategi Bisnis

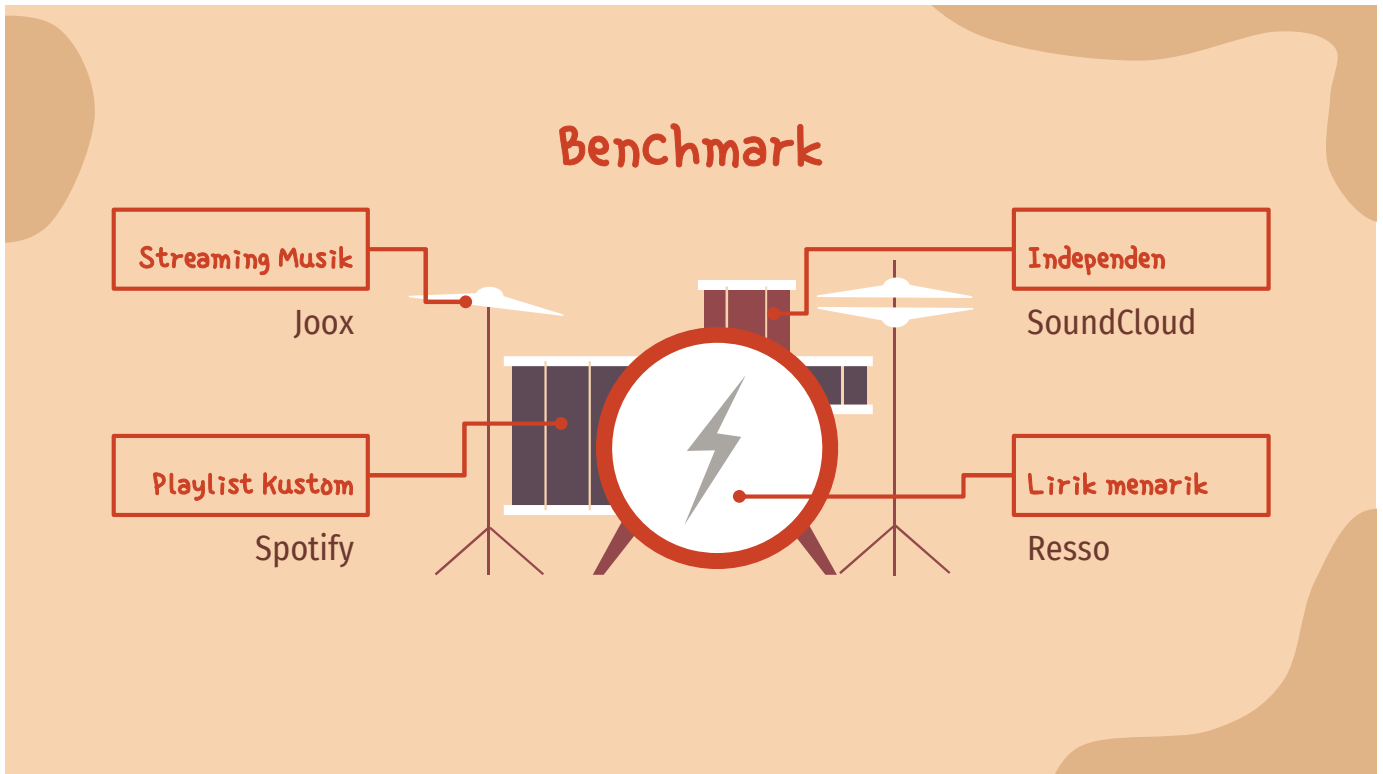


Daya Tarik Aplikasi



Persaingan





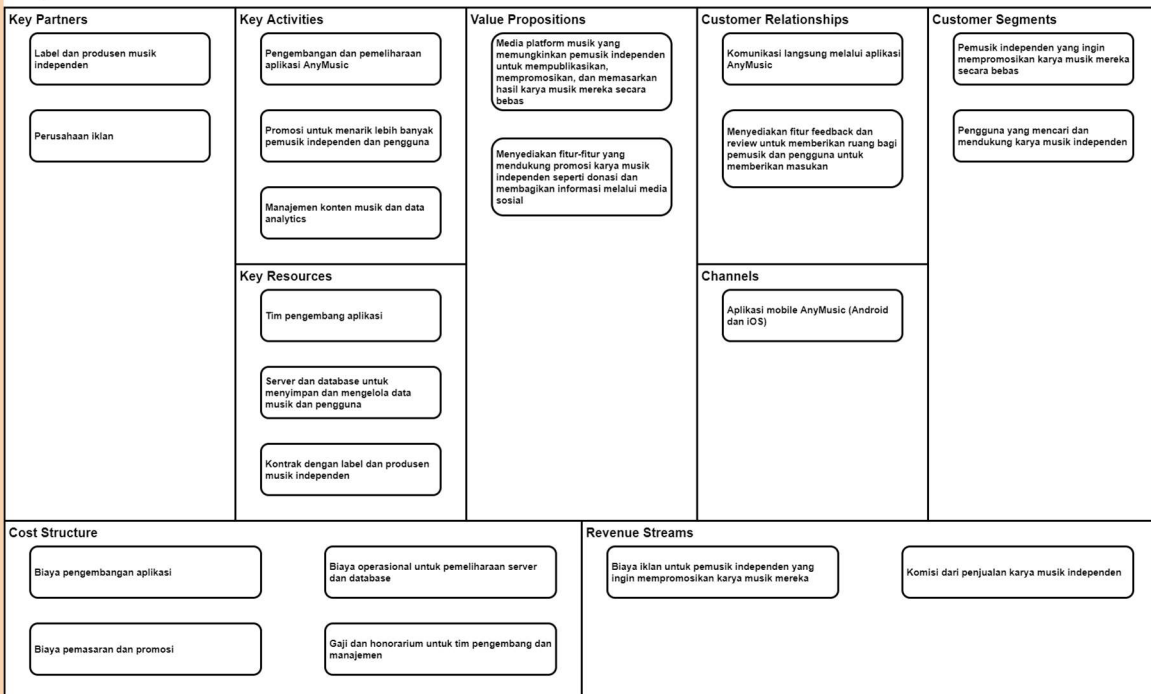


Business Model Canvas



Minimum Viable Product

AnyMusic



Value Propositions

- Media platform musik yang memungkinkan pemusik independen untuk mempublikasikan, mempromosikan, dan memasarkan hasil karya musik mereka secara bebas
- Menyediakan fitur-fitur yang mendukung promosi karya musik independen seperti donasi dan membagikan informasi melalui media sosial



Customer Segments

- Pemusik independen yang ingin mempromosikan karya musik mereka secara bebas
- Pengguna yang mencari dan mendukung karya musik independen



Customer Relationships

- Komunikasi langsung melalui aplikasi AnyMusic
- Menyediakan fitur feedback dan review untuk memberikan ruang bagi pemusik dan pengguna untuk memberikan masukan



Channels

- Aplikasi mobile AnyMusic (Android dan iOS)



Revenue Streams

- Biaya iklan untuk pemusik independen yang ingin mempromosikan karya musik mereka
- Komisi dari penjualan karya musik independen



Key Activities

- Pengembangan dan pemeliharaan aplikasi AnyMusic
- Promosi untuk menarik lebih banyak pemusik independen dan pengguna
- Manajemen konten musik dan data analytics



Key Resources

- Tim pengembang aplikasi
- Server dan database untuk menyimpan dan mengelola data musik dan pengguna
- Kontrak dengan label dan produsen musik independen



Key Partners

- Label dan produsen musik independen
- Perusahaan iklan



Cost Strucutre

- Biaya pengembangan aplikasi
- Biaya operasional untuk pemeliharaan server dan database
- Biaya pemasaran dan promosi
- Gaji dan honorarium untuk tim pengembang dan manajemen



Minimum Viable Product



Profil Pemusik dan
Pengguna



Streaming Musik



Komunitas



Pencarian Musik



Apresiasi Musik



Promosi





Referensi :

Triandika, D. (2021). Pengaruh Pemasaran Digital Dan Kemudahan Akses Aplikasi Streaming Musik Joox Pada Kepuasan Dan Loyalitas Konsumen, Thesis.

Dewatara, G. W., & Agustin, S. M. (2019). Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia. Wacana, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, 18(1). <https://doi.org/10.32509/Wacana.V18i1.729>