

## **Soal 1 Bagian A**

**Apa produk favorit anda? Kenapa? Dan bagaimana cara membuat produk itu lebih baik?**

Produk favorit saya adalah spotify, platform music streaming yang memberikan kemudahan mengakses lagu dari mulai lagu lampau hingga lagu yang baru dirilis dari berbagai jenis di seluruh dunia. Spotify disenangi karena tiap minggunya mereka selalu mengupdate playlist yang dipersonalisasi kepada user (ex : puncak klasemen, musik akhir pekan) dan memudahkan user berkolaborasi dengan follower/ partner yang diinginkan. Dalam meningkatkan aplikasi spotify, perlu dilakukan riset dan analisis terhadap aplikasi dengan framework produk strategy.

### **NSM dan OKRs**

Objektif : Meningkatkan KPIs dengan meningkatkan waktu keterlibatan dan retensi pengguna saat menggunakan Spotify.

Key Result : Meningkatkan algoritma personalisasi playlist, agar pengguna related dengan suasana hati atau keadaan. Meningkatkan fitur kolaboratif dengan mengembangkan dukungan realtime editing yang memudahkan kolaborasi.

### **SWOT Analisis**

Strength : variasi konten musik yang luas, personalisasi, activity friends, follow playlist.

Weakness : Membatasi music yang mengandung lirik explicit

Opportunities : Personalisasi playlist pengguna

Threats : -

Berikut merupakan hal- hal yang perlu ditingkatkan.

- Algoritma personalisasi yang sesuai suasana hati dan konteks pendengarnya.
- Meningkatkan kolaborasi antara seniman dan pengguna agar pengguna mendapatkan update eksklusif seperti jadwal wawancara, konser virtual, atau remix eksklusif.
- Pengembangan realtime editing dalam memudahkan kolaborasi
- Peningkatan activity friends yang menampilkan status secara realtime.

- Playlist Fitur bisa ditingkatkan dengan memunculkan pengguna siapa saja yang mengikuti.

---

## **Soal 1 Bagian B**

### **Perlukan netflix memasuki market gaming?**

Dalam mengambil keputusan ini, PM perlu melakukan riset dan analisis untuk kebutuhan pengguna dan bisnis dari Netflix. Analisis dilakukan dengan beberapa framework berikut.

#### **NSM & OKRs**

Objective : Dari sisi financial, akankah menjadi potensi peningkatan pendapatan dengan adanya peluncuran game, penjualan, langganan dan monetasi.

Objective : Apakah pelanggan akan menikmati konten game yang ditawarkan netflix?

#### **SWOT**

Strength : Produksi konten yang memiliki kualitas tinggi dan pengalaman pengguna yang solid akan menjadi pembeda dari kompetitor.

Weakness : Netflix yang terkenal sebagai pasar video streaming, akan mengalami keterlambatan branding di pasar game.

Opportunities : Produk netflix sudah dikenal banyak orang, terdapat potensi yang bisa meningkatkan keterlibatan pelanggan.

Threats : Resiko gagal, persaingan yang ketat dan kuat, kurangnya ketertarikan pelanggan dengan adanya ekspansi ini.

#### **Risk Assessment**

Terdapat beberapa potensi resiko saat netflix melakukan ekspansi, yaitu kegagalan menarik penggemar game, reputasi netflix menurun akibat game yang tidak sesuai ekspektasi user, resiko finansial berupa biaya pengembangan game, dukungan teknis dan menyebabkan modal tidak kembali.

#### **Kesimpulan**

Pengambilan keputusan ini disesuaikan oleh kebutuhan bisnis dan juga seberapa besar perusahaan memiliki keinginan dalam mengambil resiko dan berinvestasi untuk sumber daya. Jika penawaran game di netflix bisa lebih unggul dari competitor dan menarik,

pengelolaan resiko dan sumber daya yang baik, maka pasar gaming bisa menjadi pilihan strategis untuk ekspansi.