

## Home Work

### Rakamin Academy

---

---

Nama : Bagas Aqmal Febrianto  
Kelompok : 6  
Asal Universitas : Universitas Singaperbangsa Karawang

---

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

**Jawab :** Produk favorit saya adalah *Maxim*, Karena mempermudah saya dalam melakukan perjalanan jarak jauh serta memberikan tarif yang relatif murah. Terlepas dari kelebihan atau keuntungan yang diberikan *Maxim*, terdapat permasalahan yang perlu diperbaiki, seperti fitur komunikasi antara *driver* dengan penumpangnya, *Maxim* hanya memberikan fitur chat antara *driver* dengan pelanggan tidak memberikan akses untuk menelepon atau kontak dengan driver, sehingga ketika menerima orderan akan sulit berkomunikasi antara *driver* dengan penumpang. Kemudian jika akan menelepon harus menggunakan pulsa dan *default* sendiri, sehingga fitur yang kurang lengkap dan perlu ditambahkan agar menjadi lebih baik.

**2. Should Netflix enter the gaming market?**

**Jawab :** Menurut saya dengan terjunnya *Netflix* kedalam *gaming market* akan memberikan berbagai peningkatan, baik itu peningkatan pendapatan ataupun *engagement*. Melihat dari produksi konten orisinal yang mereka buat sendiri dan bersifat eksklusif yang hanya tersedia di *platform* mereka seperti "*Bird Box*", *Netflix* bisa berkolaborasi atau membuat game buatannya tersendiri dengan memanfaatkan alur dari film yang mereka buat sehingga dapat memungkinkan penggemar untuk mengalami dunia yang sama dari berbagai sudut pandang, seperti dalam film dan game yang saling terkait. Hal ini juga dapat memberikan peningkatan pelanggan dari segi dunia film dalam *Netflix* dan menghasilkan data yang berharga tentang perilaku pelanggan. Terlepas dari pada itu semua, keputusan untuk *Netflix* dapat terjun ke *gaming market* harus diambil dengan hati-hati berdasarkan analisis pasar yang dilakukan.