

Nama : Andyka Salom / kelompok 6

- **Produk Favorit: Spotify**
- **Alasan saya menyukai spotify :**

- Kemudahan Akses : Spotify memungkinkan saya untuk mengakses jutaan lagu dari berbagai genre dengan cepat dan mudah. Hal ini memberi saya kesempatan untuk mengeksplorasi musik baru dan juga mendengarkan lagu-lagu lama favorit saya.
- Rekomendasi yang Dikustomisasi : Fitur rekomendasi Spotify sangat akurat dalam menganalisis preferensi musik saya. Saya sering menemukan lagu-lagu baru yang sesuai dengan selera saya berkat rekomendasi yang diberikan.
- Playlist Kolaboratif : Saya dapat berkolaborasi dengan teman-teman saya dalam berbagi playlist bersama, yang memungkinkan kami berbagi lagu-lagu yang kami nikmati.
- Pemutaran di Berbagai Perangkat : Spotify memungkinkan saya untuk mulai mendengarkan di satu perangkat dan melanjutkannya di perangkat lain tanpa kesulitan. Ini memberi fleksibilitas yang sangat saya hargai.

- **Namun, untuk membuat Spotify lebih baik, ada beberapa langkah yang dapat diambil:**

1. Personalisasi yang Lebih Canggih:

Spotify telah memperkenalkan fitur personalisasi seperti "Discover Weekly" dan "Release Radar" yang merekomendasikan lagu berdasarkan preferensi pendengar. Namun, peningkatan lebih lanjut dalam personalisasi berdasarkan data mendalam pengguna, seperti suasana hati, aktivitas saat ini, dan bahkan ritme jantung (jika diizinkan), dapat membawa pengalaman musik ke tingkat berikutnya.

2. Pengalaman Kolaboratif:

Spotify telah memungkinkan pengguna untuk berbagi lagu dan playlist dengan pengguna lain, tetapi mengapa tidak memperluas ini menjadi pengalaman kolaboratif yang lebih kaya? Misalnya, fitur yang memungkinkan beberapa pengguna untuk berkontribusi pada satu playlist bersama-sama dapat membuat musik menjadi pengalaman sosial yang lebih interaktif.

3. Integrasi dengan Konser Langsung dan Acara Musik:

Membawa pengguna lebih dekat dengan artis favorit user juga bisa menjadi opsi untuk meningkatkan spotify. Mengintegrasikan dengan jadwal konser langsung, pembelian tiket, dan bahkan siaran langsung konser dapat memberikan dimensi baru pada pengalaman mendengarkan musik.

4. Peningkatan Kualitas Audio:

Meskipun sudah ada pilihan untuk streaming kualitas tinggi, terus mengupayakan peningkatan kualitas audio dan dukungan untuk format audio berkualitas lebih tinggi bisa menjadi nilai tambah bagi pengguna audiofil.

- **berikut adalah penggunaan dua framework yang digunakan untuk menganalisis hasil analisis Spotify:**

Framework 1: SWOT Analysis

<p>Strengths (Kekuatan):</p> <ul style="list-style-type: none">- Ekosistem Musik yang Kuat: Spotify memiliki ekosistem yang besar dengan jutaan lagu, artis, dan playlist yang menarik.- Rekomendasi yang Dikustomisasi: Teknologi rekomendasi mereka memungkinkan pengguna menemukan musik baru sesuai dengan preferensi mereka.- Kolaborasi dan Interaksi Sosial: Fitur berbagi playlist dan interaksi dengan teman-teman memberikan dimensi sosial yang menarik.	<p>Weaknesses (Kelemahan):</p> <ul style="list-style-type: none">- Keterbatasan Konten Eksklusif: Spotify mungkin kurang memiliki konten eksklusif jika dibandingkan dengan pesaing, yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna.- Kualitas Audio yang Konsisten: Meskipun kualitas audio umumnya baik, variasi dalam kualitas antara lagu-lagu bisa menjadi tantangan.
<p>Opportunities (Peluang):</p> <ul style="list-style-type: none">- Konten Eksklusif yang Lebih Banyak: Menambah lebih banyak konten eksklusif seperti rekaman live atau kolaborasi eksklusif dengan artis dapat meningkatkan daya tarik platform.- Penyempurnaan Teknologi Rekomendasi: Terus meningkatkan teknologi rekomendasi mereka dapat membantu mempertahankan pengguna dan menarik yang baru.	<p>Threats (Ancaman):</p> <ul style="list-style-type: none">- Persaingan yang Ketat: Persaingan dari platform streaming musik lainnya dapat membuat pengguna beralih ke alternatif yang menawarkan fitur yang lebih menarik.- Ancaman Hak Cipta dan Lisensi: Persoalan hak cipta dan lisensi musik dapat mempengaruhi ketersediaan konten di platform.

Framework 2: NSM & OKRs (North Star Metric & Objectives and Key Results)

- North Star Metric: Aktivitas Harian Pengguna (Daily User Engagement)

Objectives:

- Meningkatkan Retensi Pengguna: Meningkatkan persentase pengguna yang tetap aktif dalam jangka waktu tertentu.
 - Key Results: Tingkat retensi bulanan meningkat sebesar 10% pada kuartal berikutnya.
- Peningkatan Interaksi Sosial: Meningkatkan interaksi sosial di dalam platform.
 - Key Results: Jumlah playlist berkolaborasi yang dibuat meningkat 15% dalam 6 bulan.
- Meningkatkan Rekomendasi yang Akurat: Meningkatkan akurasi rekomendasi musik yang sesuai dengan preferensi pengguna.
 - Key Results: Persentase lagu yang disukai pengguna berdasarkan rekomendasi meningkat 20%.

- **apakah Netflix seharusnya memasuki pasar permainan (gaming) ??**
- Memasuki pasar permainan adalah keputusan yang signifikan untuk setiap perusahaan, bahkan untuk perusahaan sebesar Netflix. Ini memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap manfaat dan tantangan yang potensial. Untuk menentukan apakah Netflix sebaiknya memasuki pasar permainan, kita perlu menimbang faktor-faktor berikut:

Asumsi-asumsi:

1. Target Audience : Asumsikan bahwa Netflix akan mengincar audiens yang sudah ada, yaitu pelanggan berlangganan platform streaming mereka. Pertanyaannya adalah apakah pelanggan ini memiliki minat atau kebutuhan terhadap permainan.
2. Content Synergy : Asumsikan bahwa Netflix akan memanfaatkan properti intelektual yang sudah dimiliki, seperti serial dan film populer, sebagai dasar untuk pengembangan permainan. Pertanyaannya adalah sejauh mana properti ini cocok untuk permainan dan apakah adaptasinya akan dihargai oleh audiens.
3. Competitive Landscape : Asumsikan bahwa pasar permainan sudah sangat kompetitif dengan pemain besar seperti Sony, Microsoft, dan platform permainan lainnya. Pertanyaannya adalah bagaimana Netflix dapat bersaing dengan pemain-pemain yang sudah mapan di pasar ini.
4. Content Development : Asumsikan bahwa pengembangan permainan memerlukan sumber daya tambahan, baik dari segi finansial maupun tenaga kerja. Pertanyaannya adalah apakah Netflix memiliki kapabilitas untuk mengembangkan permainan berkualitas yang dapat bersaing.
5. Monetization Strategy : Asumsikan bahwa Netflix akan menggunakan model bisnis yang sesuai dengan layanan streaming mereka, seperti berlangganan bulanan. Pertanyaannya adalah sejauh mana model bisnis ini dapat diadaptasi dengan sukses ke dalam pasar permainan.

- **berikut adalah penggunaan dua framework yang digunakan untuk menganalisis :**

1. NSM & OKRs (North Star Metric & Objectives and Key Results):

NSM: Peningkatan keterlibatan pengguna lintas platform (streaming dan game).

OKR:

Objective : Meningkatkan ekosistem hiburan lintas platform.

- KR1: Meningkatkan waktu rata-rata yang dihabiskan pengguna di platform Netflix + game per bulan.
- KR2: Meningkatkan persentase pengguna yang menggunakan kedua layanan (streaming dan game).
- KR3: Meluncurkan sekurang-kurangnya X judul game yang mendapat respon positif dalam setahun.

2. SWOT

Strengths (Kekuatan) : <ul style="list-style-type: none">- Basis pelanggan yang besar dan global.- Pengetahuan tentang preferensi konten pelanggan.- Infrastruktur streaming yang kuat.	Weaknesses (Kelemahan) : <ul style="list-style-type: none">- Tidak memiliki sejarah dalam industri permainan.- Persaingan sengit di industri permainan.- Memerlukan investasi besar dalam pengembangan game.
Opportunities (Peluang) : <ul style="list-style-type: none">- Penawaran yang sedang naik daun dalam game streaming dan cloud gaming.- Konvergensi antara film/TV dan permainan.- Pasar game yang berkembang, peningkatan pendapatan, pengembangan konten interaktif.	Threats (Ancaman) : <ul style="list-style-type: none">- Persaingan yang kuat dari pemain utama dalam industri permainan(game besar).- Resiko reputasi jika peluncuran permainan tidak berhasil.- perubahan tren dalam industri game.

Kesimpulan :

Apakah Netflix seharusnya memasuki pasar permainan tergantung pada evaluasi komprehensif dari faktor-faktor ini. Jika ada keselarasan yang kuat antara konten Netflix dan permainan, permintaan yang jelas dari basis pelanggan, dan strategi yang terdefinisi dengan baik untuk mengatasi persaingan dan tantangan, maka memasuki pasar permainan bisa menjadi langkah strategis. Namun, perencanaan yang hati-hati, riset pasar, dan rencana pelaksanaan yang solid akan menjadi kunci kesuksesan. Dengan mempertimbangkan asumsi-asumsi di atas dan menerapkan kerangka kerja yang telah dijelaskan, langkah pertama yang mungkin adalah untuk melakukan uji pasar dengan beberapa konten permainan interaktif yang berkaitan dengan serial TV atau film populer. Netflix harus memantau respons pelanggan, dan dampak finansial untuk mengukur apakah masuk ke pasar permainan adalah langkah yang strategis. Kesuksesan akan tergantung pada kemampuan Netflix untuk mengintegrasikan konten hiburan yang kuat dengan pengalaman permainan yang menarik bagi pelanggan.

Users : Seluruh pengguna BeReal yang memiliki akun

	Skenario
• Notifikasi Pertemanan	<ul style="list-style-type: none">Given : Pengguna sedang berada di dalam aplikasi BeReal.When : Pengguna menerima permintaan pertemanan dari pengguna lain.Then : Pengguna menerima pemberitahuan notifikasi pertemanan baru.And : Pengguna dapat mengakses tab Notifikasi Pertemanan di Friends Tab.
• Daftar Teman	<ul style="list-style-type: none">Given : Pengguna sudah masuk ke dalam akun BeReal.When : Pengguna membuka Friends Tab.Then : Pengguna melihat daftar teman-teman yang sudah ada di dalam jaringan pertemanannya.And : Pengguna dapat melakukan pencarian atau pengurutan terhadap daftar teman.
• Permintaan Pertemanan	<ul style="list-style-type: none">Given : Pengguna sedang menggunakan aplikasi BeReal.When : Pengguna mengirimkan permintaan pertemanan kepada pengguna lain.Then : Pengguna melihat status "Permintaan Terkirim" di profil pengguna yang telah menerima permintaan pertemanan.And : Pengguna memiliki opsi untuk membatalkan permintaan pertemanan jika diperlukan.
• Aktivitas Teman	<ul style="list-style-type: none">Given : Pengguna sedang menjelajahi aplikasi BeReal.When : Salah satu teman pengguna melakukan postingan atau berinteraksi dengan konten lain.Then : Pengguna dapat melihat aktivitas terbaru dari teman tersebut dalam tab Aktivitas Teman.And : Pengguna dapat menyukai, mengomentari, atau berinteraksi dengan aktivitas teman mereka.