

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

Produk favorit saya adalah Aplikasi Gojek. Gojek merupakan aplikasi yang menyediakan layanan transportasi, logistik, pembayaran, layan-antar makanan, dan berbagai layanan on-demand lainnya.

**Alasan**

**KEMUDAHAN AKSES**

dapat memesan transportasi, pesan makanan, mengirim barang, dan bahkan melakukan pembayaran melalui GoPay dengan mudah.

**DAMPAK SOSIAL DAN EKONOMI**

memberikan kesempatan kerja kepada banyak pengemudi ojek online dan mitra usaha mikro, membantu mengurangi angka pengangguran dan meningkatkan pendapatan masyarakat.

**INOVASI DAN PERKEMBANGAN**

menghadirkan layanan-layanan baru dan memperbaiki pengalaman pengguna.

**Daftar Asumsi**

- Gojek memiliki tim yang berkomitmen untuk inovasi dan pengembangan.
- Pengguna aplikasi memiliki koneksi internet yang memadai untuk menggunakan layanan Gojek.
- Permintaan layanan berbasis aplikasi terus meningkat di pasar.

**OKRs Framework**

Objective	Key Results
Meningkatkan pengalaman pengguna dan keberlanjutan inovasi.	Waktu tunggu pengemudi diubah menjadi di bawah 5 menit.
	Mengembangkan setidaknya 2 layanan baru yang relevan dengan tren pasar.
	Membedakan jenis pengguna yang aktif menggunakan fitur GoPay dalam 1 tahun.

**SWOT Framework**

Kekuatan (Strengths)	Beragam layanan, jaringan luas, dampak sosial positif.
Kelemahan (Weaknesses)	Terkadang memiliki masalah keterlambatan pengemudi atau kesalahan jaringan.
Peluang (Opportunities)	Perluasan ke wilayah baru, pengembangan layanan edukasi atau kesehatan.
Ancaman (Threats)	Persaingan ketat dalam industri layanan berbasis aplikasi.

## Should Netflix enter the gaming market?

Netflix merupakan platform layanan streaming yang menyediakan berbagai jenis konten hiburan, termasuk film, acara TV, serial dokumenter, dan lainnya, yang dapat ditonton secara online melalui perangkat yang terhubung dengan internet.

### Daftar Asumsi

- Netflix memiliki kapabilitas teknologi yang cukup untuk mengembangkan dan mendistribusikan permainan.
- Pasar gaming menunjukkan potensi pertumbuhan dan minat yang signifikan.
- Terdapat sinergi antara pasar hiburan streaming dan gaming.

### OKRs Framework

Objective	Key Results
Mendukung pertumbuhan strategis Netflix dengan masuk ke pasar permainan.	Melakukan survei terhadap pengguna Netflix untuk mengukur minat pemain terhadap permainan.
	Mengembangkan prototipe permainan yang terhubung dengan konten film/TV.
	Meningkatkan pendapatan dari layanan permainan dalam 2 tahun.

### SWOT Framework

<b>Kekuatan (Strengths)</b>	Merek yang terkenal, minat pelanggan yang besar, teknologi streaming yang canggih.
<b>Kelemahan (Weaknesses)</b>	Memiliki persaingan yang sulit di pasar permainan.
<b>Peluang (Opportunities)</b>	Pendapatan yang beragam, sinergi antara ide kolaborasi hiburan dan permainan.
<b>Ancaman (Threats)</b>	Risiko finansial dalam pengembangan permainan, kemungkinan tidak sesuai dengan citra merek Netflix.

# BeReal: Profile Tab

Salwa Salsabila - Kelompok 7

<https://salwasalsabil0.atlassian.net/l/cp/k6N48vF1>

**Epics:** BeReal Profile

**Background:** Pengguna yang ingin memperkenalkan diri dengan versi terbaik di BeReal

**Goals:** Untuk melihat dan mengelola informasi profil pengguna, mengelola cerita pengguna, membagikan pengalaman harian.

**User:** Pengguna BeReal yang baru bergabung maupun yang sudah aktif.

User Story	Skenario	Acceptance Criteria
Sebagai user, saya ingin mengganti foto profil saya  Agar pengguna lain mengetahui perubahan terbaru dalam penampilan atau suasana hati saya.	<b>Given:</b> ketika user membuka aplikasi BeReal dan sudah memiliki akun.  <b>When:</b> user masuk ke Profil.  <b>Then:</b> user dapat mengganti foto profil.  <b>And:</b> foto profil terbaru berubah.	Foto profil yang diunggah harus memiliki format JPG atau PNG.
Sebagai user, saya ingin membagikan cerita pengguna saya  Agar dapat mengenang momen-momen yang telah saya bagikan sebelumnya.	<b>Given:</b> ketika user membuka aplikasi BeReal dan sudah memiliki akun.  <b>When:</b> user masuk ke Cerita Saya.  <b>Then:</b> user melihat daftar cerita pengguna.  <b>And:</b> cerita pengguna dibagikan.	Cerita pengguna yang dibagikan harus mencakup judul, tanggal, dan isi cerita yang tidak melebihi 280 karakter.
Sebagai user, saya ingin menghapus cerita pengguna saya  Agar pengguna lain tidak melihat cerita yang mungkin tidak lagi relevan atau diinginkan.	<b>Given:</b> ketika user membuka aplikasi BeReal dan sudah memiliki akun.  <b>When:</b> user masuk ke Profil.  <b>Then:</b> user memilih cerita pengguna yang ingin dihapus.  <b>And:</b> cerita pengguna terhapus.	Cerita pengguna dihapus, cerita tersebut tidak lagi terlihat oleh pengguna lain.
Sebagai user, saya ingin melihat statistik aktivitas saya  Agar saya dapat melihat seberapa sering saya berpartisipasi dalam berbagi cerita.	<b>Given:</b> ketika user membuka aplikasi BeReal dan sudah memiliki akun.  <b>When:</b> user masuk ke Statistik Aktivitas.  <b>Then:</b> user dapat mengelola aktivitas harian dan cerita pengguna.  <b>And:</b> grafik aktivitas harian dan jumlah cerita terunduh.	Statistik aktivitas ditampilkan dengan benar dan diperbarui secara real-time
Sebagai user, saya ingin mengatur privasi cerita pengguna saya  Agar beberapa pengguna saja yang dapat melihat cerita pengguna saya dan membagikan cerita-cerita tersebut.	<b>Given:</b> ketika user membuka aplikasi BeReal dan sudah memiliki akun.  <b>When:</b> user masuk ke Profil.  <b>Then:</b> user memilih cerita pengguna tertentu.	Pengaturan privasi cerita pengguna yang dibagikan, yaitu "Publik" (dapat dilihat oleh semua orang) atau "Pribadi" (hanya dapat dilihat oleh pengguna tertentu yang ditentukan oleh pengguna tersebut).

<b>And:</b> opsi privasi cerita tersebut berubah menjadi "Pribadi".	
---	--