

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.

RAKAMIN - PRODUCT MANAGEMENT

 Date

Aug 25, 2023

Dibuat oleh @Bagas Aqmal Febrianto

Kelompok : 6

Asal Universitas : Univresitas Singaperbangsa Karawang

BeReal Tickets

EPIC : FEED

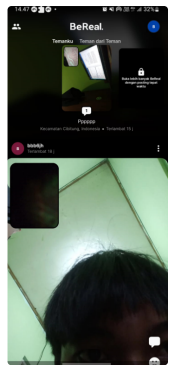
Deskripsi :

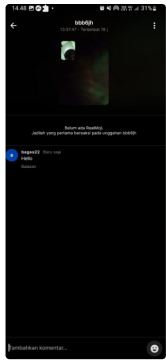
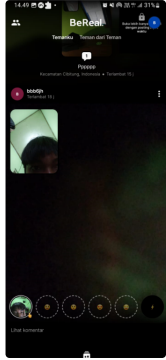
Fitur "Feed" dalam aplikasi beReal memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman yang kaya dan terhubung dengan melihat dan berinteraksi dengan unggahan, pembaruan, serta aktivitas terbaru yang dilakukan oleh teman-teman mereka atau pengguna lain di seluruh platform. Pengguna memiliki kesempatan untuk tetap up-to-date dengan semua yang terjadi dalam jaringan mereka.

Halaman feed ini tidak hanya dapat diakses oleh pengguna, tetapi juga oleh teman-teman yang sudah saling terhubung. Selain itu, rekan-rekan dari teman yang sudah terhubung juga dapat melihat aktivitas di halaman feed tersebut.

Cakupan dari halaman feed ini mencakup berbagai fitur yang memberikan pengalaman yang lebih kaya dan dinamis, termasuk tampilan unggahan yang memungkinkan pengguna untuk merasakan momen-momen penting, komentar yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi, tombol "Suka" yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan apresiasi mereka, dan fitur berbagi unggahan yang memungkinkan mereka untuk menyebarkan cerita dan konten menarik kepada teman-teman mereka.

Task

Fitur	User Story	Deskripsi	Dokumentasi
Tampilan unggahan	Sebagai seorang pengguna saya ingin melihat unggahan keseharian dari teman-teman saya.	<p>Skenario : Melihat unggahan dalam fitur feed</p> <ul style="list-style-type: none">Pengguna memiliki akses ke fitur "Feed"Ketika Pengguna membuka fitur "Feed" dan terdapat unggahan yang diposting oleh teman-teman yang sudah terhubung.Maka Pengguna dapat melihat daftar unggahan berdasarkan waktu, dimulai dari yang terbaru	
Komentar	Sebagai seorang pengguna, saya ingin memberikan pendapat atau bercerita pada postingan teman yang terhubung.	<p>Skenario : Memberikan komentar</p> <ul style="list-style-type: none">Pengguna telah membuka fitur "Feed" dan menjelajahi unggahan yang terbaru dari teman-	

		<p>teman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketika pengguna menggulir feed terdapat unggahan yang menarik perhatian pengguna dan ingin dikomentari. • Maka pengguna dapat menyentuk dan mengklik unggahan tersebut dan pengguna dapat melihat beberapa komentar lainnya dan dapat mengetikkan komentar mereka di dalam kotak komentar. 	
Like	Sebagai seorang pengguna, saya ingin mengeskpersikan apresiasi terhadap unggahan yang tersedia.	<p>Skenario : Memberikan Like atau apresiasi lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengguna telah membuka fitur "Feed" dan melihat unggahan dari teman-teman yang sudah terhubung • Ketika pengguna menemukan sebuah unggahan yang menarik perhatian dan ingin memberikan like atau apresiasi. • Maka pengguna mengklik tombol "Like," pengguna akan melakukan pengambilan foto dan akan meihat perubahan visual pada tombol tersebut. 	
Berbagi Unggahan	Sebagai seorang pengguna, saya ingin membagikan keseruan dari kegiatan saya dengan membagikan unggahan pada aplikasi BeReal.	<p>Skenario : Pengguna membagikan unggahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengguna telah membuka fitur "Feed" dan melihat unggahan dari teman-teman yang sudah terhubung • Ketika pengguna menemukan unggahan yang ingin mereka bagikan dengan orang lain, pengguna mengeklik tombol "Berbagi" yang terletak pada logo titik tiga diatas postingan. • Ketika pengguna mengklik tombol "Berbagi," pengguna akan muncul jendela atau pop-up yang memungkinkan mereka untuk berbagi melalui apa dan kepada siapa. 	