Top of Form

Primary Canvas

**X**

Alternative Canvas

*Team or Company Name:*  
Nusantara War

*Date:*

18/07/2018

The Business Model Canvas

Bottom of Form

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Key Partners***   * Software Developer * Steam * Sekolah * Dinas Pendidikan | ***Key Activities***   * Membuat konsep ide * Perancangan aplikasi * Testing aplikasi * Launching aplikasi * Maintenance and Update * Promosi,Marketing,Penjualan. | ***Value Proposition***   * Edukatif dan menghibur dengan nilai pengetahuan sejarah Indonesia. * Genre *platformer* yang familiar dan banyak di sukai anak-anak (mudah untuk dimainkan) * Tidak memerlukan perangkat yang berspesifikasi tinggi. | | ***Customer Relationships***   * Forum * Email * Hotline * Customer Relationship Officer | ***Customer Segments***   * Pelajar usia 11 – 19 tahun yang dapat mengoperasikan komputer. * Sekolah – sekolah SD,SMP, SMA , universitas yang memiliki fasilitas electronic learning * Orang tua yang menginginkan game edukatif bagi anaknya. |
| *Key Resources*   * Laptop * Internet * Gedung Kantor * SDM | ***Channels***   * Social Media * Steam * Web/blog * Agen Marketing |
| ***Cost Structure***   * Fee Developer * Software License * Utility (listrik & air) * Internet * Sewa Gedung * Biaya Promosi * Biaya Operasional * Biaya Maintenance | | | ***Revenue Streams***   * Penjualan Aplikasi * Sponsor | | |

Primary Canvas

**Xx**

Alternative Canvas

*Team or Company Name:*

COMPANY NAME

*Date:*

MM/DD/YY