MARKETING STRATEGY DEVELOPMENT

1 . OVERALL:  
**Target Market** : Anak-anak umur 7 – 16 tahun , Sekolah-sekolah yang menerapkan e-learning

**Product Positioning:**   
Aplikasi yang memberikan edukasi dengan cara yang menghibur dan menarik bagi anak-anak dengan kekayaan muatan lokal.

**Sales & Profit Goals:** Mendapat pengembalian modal dalam periode 1 tahun dan memperoleh keuntungan di tahun berikutnya dan melakukan pengembangan produk. Mengundang sponsor untuk menambah profit.

**Market Share :**  
30% dari seluruh sekolah yang menggunakan modul aplikasi pembelajaran e-learning

2. Short Term

**Planned Price:** Rp 50.000,- / game download

**Distribution:**  Penawaran ke sekolah-sekolah, online order(steam).

**Marketing Budget:**  25 jt / th untuk mengikuti pameran expo dan promosi/iklan.

3. Long term

**Sales & Profit Goals:** Pendapatan bisa mencapai 10 jt /bulan dan digunakan untuk sekolah-sekolah sebagai platform/modul pembelajaran.

**Marketing mix strategy:**

* **Product:** Didesain dengan desain yang lucu dan menarik bagi anak-anak. Kami akan mengeluarkan version berikutnya dengan cerita yang lebih menarik dan mengangkat tema sejenis misal: tema Kerajaan Islam.
* **Price:** Jika diminati di pasaran , kami akan menaikkan harga sampai Rp 100.000,- dan juga memberikan paket discount khusus untuk instalasi dalam lab e-learning sekolah-sekolah.
* **Promotion :** Youtube ad, broadcast social media , education expo , endorse, promo ke sekolah-sekolah, kerjasama dengan dinas pendidikan,dan memperluas pasar untuk menjaga benefit yang diterima oleh sponsor.
* **Place:** Penawaran ke sekolah-sekolah, online order (steam, windows store)

Test Market :

Untuk test market kami menggunakan metode simulated test market. Kami menargetkan pada sebuah sekolah di daerah bogor untuk uji coba aplikasi kami. Kami akan melakukan instalisasi demo version dan mempersilahkan untuk guru – guru yang ada di sekolah tersebut untuk menguji aplikasi kami, apakah layak untuk di jadikan sebagai sarana pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Setelah itu kami akan mempersilahkan murid – murid untuk mencoba aplikasi tersebut dan meminta review dari mereka, apakah metode ini cocok untuk mereka dalam memahami dan mengetahui sejarah.