Ada website yg menjelaskan ttg:

* Teori VPC
* User persona dan ide bisnis yang menjadi kasus

Ada video yg menjelaskan ttg gameplay

Pemain memasukkan username dulu.

Pemain akan keliling dan bertemu dengan random item (karena bisnis terkait olahraga, item bisa berbentuk tema olahraga, seperti bola basket, sepakbola, bola tenis, dll).

Diagram

Description automatically generated

Setiap item yang didekati akan memunculkan pertanyaan. Pertanyaan akan random dari 6 bagian itu (jobs, pains, gains, dst). Kalau sudah dijawab dengan benar, maka selanjutnya dia tidak ketemu pertanyaan dari bagian itu lagi.

Pertanyaan sendiri bentuknya adalah pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban.

Contoh..

Mahasiswa berjalan dan menemukan bola basket, ketika diklik, maka muncul pertanyaan misalnya:

Aplikasi A termasuk bagian value proposition canvas yang mana?

1. **Products & services**
2. Pains
3. Gain creators

Ketika dia menjawab A, maka benar dan selanjutnya akan dirandom dr 5 bagian sisanya, tidak akan muncul pertanyaan terkait products & services lagi.

Masing-masing bagian (pains, gains, dst) ada random 3 pertanyaan. Jadi total akan ada 3x6 = 18 random pertanyaan yang bisa ditemui.

Kalau peserta salah menjawab, maka selanjutnya kalau dia ketemu item, akan random lagi dari semua yang belum terjawab.

Mahasiswa akan bermain sepanjang 30 menit, jadi akan ada start yang mengaktifkan (dari kitanya), lalu akan ada time limit.

Setiap Mahasiswa benar atau salah menjawab, akan tercatat. Waktu sampai selesai semua juga akan tercatat.

Setelah 6 item berhasil dijawab, mereka akan ada minigame drag and drop setiap bagian VPC.

Setelah selesai permainan, bisa dimunculkan tombol untuk leaderboard.

Leaderboard akan diurutkan dari yang paling banyak benar dan sedikit salah (dalam hal ini misalnya 6:0). Bila banyak yang bisa selesai Sebelum waktu, berarti diurutkan dari yang waktu selesainya paling cepat.

CONTOH LIST PERTANYAAN

**CUSTOMER JOB**

Mana yang termasuk customer job pemilik lapangan?

1. **Menyewakan lapangan**
2. Pengukuran efektivitas kegiatan promosi
3. Mengikuti turnamen

DETAIL VPC

**PEMAIN FUTSAL**

Cust Job:

- Menyewa lapangan

- Melihat Schedule lapangan

- Ingin bergabung dengan team

- Meengikuti Turnamen

Cust Pain:

- Jadwal Lapangan yang tidak beraturan

- Tidak memiliki teman atau team untuk bermain

- Sistem pemesanan yang manual dan ribet

- Kesulitan mencari lapangan yang terdekat

- Keterbatasan informasi event Turnamen

Cust Gain:

- Mendapatkan lawan tanding

- Mendapatkan kenangan saat bertanding

- Ingin mengetahui perkembangan diri sebagai pemain

- Ingin mengetahui informasi data diri selama pertandingan

Product and Service:

- Aplikasi Sportigo

- pemesanan lapangan

- profiling sebagai olahragawan

- Profile Statistik dan Level sebagai pemain

- Liga antar perusahaan/Kantor, Liga Antar Universitas, Liga antar SMU

Pain Reliever:

- Informasi Lapangan di area Jakarta dan based on nearby location

- Sistem pemesanan lapangan secara real time

- Penggunaan 3rd party pembayaran (OVO, GoPay, dll)

- Fitur profile, pertemanan, live chat dan call

- Fitur pembuatan Liga pertandingan dan Informasi turnamen lainnya

Gain Creator:

- Data dan informasi team - team serta profile member yang dapat di akses

- Data Profile pribadi, statistik, level (gamification) dll

- Fitur mengajukan undangan bertanding antara team

- Data statistik diri tercatat selama mengikuti turnamen

**PEMILIK LAPANGAN**

Versi Pemilik Lapangan:

Cust Job:

- ingin semakin banyak pelanggan/penyewa lapangan

- ingin sistem admin dan pembayaran yang mudah

- Sistem schedule penggunaan lapangan yang terkontrol

- Komunikasi dengan pelanggan

Cust Pain:

- sistem pembayaran dan administrasi yang serba manual

- media komunikasi terbatas hanya menggunakan whatsapp

- kesulitan untuk menjangkau pelanggan baru

- Jadwal booking yang bertabrakan

Cust Gain:

- bisa mengolah data lapangan dengan baik

- menjalin relasi lebih dekat dengan customer

- promosi mudah dijangkau ke seluruh pelanggan

- pelaporan keuangan yang mudah demi strategi kedepan

Product & Service:

- memyediakan lapangan dengan fasilitas penduku g kegiatan futsal

- Tournamen futsal

Pain Reliever:

- Feature chat dan forum

- fitur schedule dan penjadwalan penggunaan lapangan

- pembayaran menggunakan 3rd party / cashless

- fitur advertise, event dan review

Gain Creator:

- sistem schedule dan Point of sale untuk penyewaan lapangan

- Laporan keuangan realtime

- integrasi apps dengan medsos ( instagram, facebook, tiktok, dll) untuk promosi dan customer relationship