

Soal:

Berdasarkan ide bisnis yang telah ditetapkan pada tugas 6, buatlah;

1. Problem-Solution Canvas
2. Buatlah rincian dari masing-masing komponen Problem-Solution Canvas
3. Deskripsi Bisnis
 - a. Logo Bisnis
 - b. Nama Bisnis
 - c. Jenis Bisnis
 - d. Deskripsi Bisnis
 - e. Masalah yang Ingin Dipecahkan
 - f. Keunggulan Produk/Layanan
4. Identifikasi kebutuhan operasional (sumber daya)
 - a. Bahan Baku
 - b. Bahan Penolong
 - c. Peralatan
 - d. Mesin

Ketentuan:

- Submit dalam bentuk file PDF
- Gunakan lampiran format jawaban UTS
- Terlampir Template Problem-Solution Canvas dalam bentuk PPTX

Bonus:

- Lampirkan sertifikat seminar kewirausahaan 04 Oktober 2024

----- **Selamat Mengerjakan - Sukses** -----

Lampiran : Format jawaban UTS

Jawaban No. 1;

Problem-Solution Canvas

Name: Idham Kholid Nur Azizi		Business: Game Developer
#1 Context & Customer Jobs A. Context: Perusahaan kecil dan kreator independen ingin membuat game tetapi sering menghadapi keterbatasan teknis, anggaran, dan waktu. B. Customer Jobs: Klien butuh bantuan dalam perencanaan, pengembangan, dan peluncuran game yang menarik dan fungsional.	#2 Problem & Pains C. Problem: Klien kekurangan keahlian teknis dan dana untuk mengembangkan game berkualitas. D. Pains: Frustrasi dengan biaya tinggi dan hasil yang tidak memuaskan.	#3 Current Alternatives & Solutions E. Alternatives: Menggunakan freelancer atau tim internal, namun sering kali hasilnya tidak konsisten. F. Solutions (Your Product/Service): Pengembangan game kustom dari perencanaan hingga peluncuran dengan dukungan teknis.
#4 Emotional Impact & Gain Creators G. Emotional Impact: Klien merasa tenang karena bekerja dengan tim berpengalaman. H. Gain Creators: Memberikan kepuasan melalui hasil game yang sesuai ekspektasi dengan dukungan teknis berkelanjutan.	#5 Quantifiable Impact & Pain Relievers I. Quantifiable Impact: Menghemat biaya hingga 30% dan waktu hingga 25%. J. Pain Relievers: Pengujian menyeluruh untuk mengurangi bug dan dukungan pasca-peluncuran.	#6 Alternative Shortcomings & Product/Service Fit K. Alternative Shortcomings: Freelancer atau tim internal kurang fleksibel dan hasil sering tidak memuaskan. L. Product/Service Fit: Solusi kustom, terjangkau, dan didukung dengan pengujian serta dukungan teknis.

Jawaban No. 2; Rincian Problem-Solution Canvas

A. Context:

- Banyak perusahaan kecil, pengembang independen, atau kreator konten yang ingin menciptakan game berkualitas tinggi namun menghadapi kendala keterbatasan sumber daya teknis, anggaran yang terbatas, dan waktu pengembangan yang singkat.
- Pasar game saat ini sangat kompetitif, sehingga penting bagi pengembang untuk menghasilkan game yang tidak hanya menarik namun juga dapat bertahan di pasar dengan cepat.
- Konsumen akhir juga menuntut pengalaman bermain yang mulus, grafis berkualitas, serta gameplay yang tidak terlalu kompleks namun tetap menarik.

B. Customer Jobs:

- Klien membutuhkan layanan yang mencakup seluruh siklus pengembangan game (perencanaan, desain, pemrograman, pengujian, dan peluncuran).
- Mereka ingin bekerja dengan tim yang mengerti visi kreatif mereka dan membantu mengoptimalkan fitur agar sesuai dengan target pasar.

- Mengurangi risiko kegagalan dengan memiliki dukungan teknis yang berkelanjutan, yang menjamin game dapat terus berjalan sesuai harapan, bahkan setelah peluncuran.

C. Problem:

- Klien membutuhkan layanan yang mencakup seluruh siklus pengembangan game (perencanaan, desain, pemrograman, pengujian, dan peluncuran).
- Mereka ingin bekerja dengan tim yang mengerti visi kreatif mereka dan membantu mengoptimalkan fitur agar sesuai dengan target pasar.
- Mengurangi risiko kegagalan dengan memiliki dukungan teknis yang berkelanjutan, yang menjamin game dapat terus berjalan sesuai harapan, bahkan setelah peluncuran.

D. Pains:

- Frustrasi dengan biaya pengembangan game yang mahal, terutama karena banyak tim atau freelancer mengenakan biaya yang tinggi tanpa jaminan kualitas yang sepadan.
- Ketidakpuasan karena hasil akhir sering kali tidak sesuai dengan ekspektasi, baik dari sisi grafis, performa, maupun gameplay.
- Proses revisi yang berlarut-larut dan tidak efisien dengan tim yang kurang komunikatif, membuat proses peluncuran game terhambat atau bahkan tertunda.

E. Alternatives:

- Banyak klien mencoba menggunakan jasa freelancer atau membangun tim internal. Namun, metode ini sering kali mengakibatkan hasil yang tidak konsisten, proses yang lambat, atau biaya yang tinggi.
- Ada pula alternatif menggunakan software pengembangan game otomatis (tanpa coding) yang berbiaya rendah, namun umumnya terbatas dalam fitur kustomisasi dan hasil akhirnya kurang memuaskan.

F. Solutions (your product/service:

- Layanan kami menawarkan pengembangan game kustom dengan pendekatan end-to-end, mencakup perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, hingga peluncuran.
- Menawarkan solusi yang fleksibel dan sesuai anggaran tanpa mengorbankan kualitas, dengan tim berpengalaman yang memastikan komunikasi dan kolaborasi optimal dengan klien.

G. Emotional Impact:

- Klien merasa lebih percaya diri karena memiliki partner yang memahami visi mereka dan mampu membantu menciptakan game yang sesuai harapan.
- Meningkatkan rasa tenang dan puas karena dukungan teknis yang andal dan terus-menerus, memastikan game berjalan lancar tanpa masalah teknis yang serius.

H. Gain Creator:

- Memberikan kepuasan kepada klien dengan hasil game yang sesuai ekspektasi dari segi kualitas visual, fitur, serta gameplay.
- Dukungan pasca-peluncuran yang memastikan game tetap relevan, bahkan setelah beberapa waktu berjalan, dengan penyesuaian atau pembaruan yang diperlukan.

I. Quantifiable Impact:

- Menghemat biaya pengembangan hingga 30% dibandingkan dengan layanan pengembangan lainnya yang mengenakan biaya tinggi tanpa fleksibilitas.
- Waktu pengembangan lebih cepat hingga 25%, sehingga klien dapat lebih cepat meluncurkan game mereka dan mengurangi risiko kehilangan momentum pasar.

J. Pain Relivers:

- Layanan pengujian menyeluruh yang dilakukan sebelum peluncuran untuk meminimalkan potensi bug atau masalah teknis yang dapat mengganggu pengalaman bermain pengguna.
- Dukungan pasca-peluncuran yang selalu siap membantu klien dalam perbaikan atau pembaruan yang diperlukan

K. Alternative Sortcomins:

- Penggunaan freelancer atau tim internal cenderung tidak fleksibel, memakan waktu lama, dan terkadang mahal. Selain itu, hasilnya sering kali kurang memuaskan dan membutuhkan revisi berulang.
- Solusi lain seperti software otomatis juga tidak menawarkan kustomisasi yang mendalam dan hasil akhir sering kali terasa generik atau kurang menarik.

L. Product/Service Fit:

Layanan kami adalah pilihan yang tepat karena menyediakan solusi kustom yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap klien, memberikan kualitas tinggi dengan biaya yang terjangkau.

Jawaban No. 3; Deskripsi Bisnis

a. Logo Bisnis



b. Nama Bisnis : I-DAMMZ GAME DEVELOPER

c. Jenis Bisnis : Layanan Jasa Pengembangan Game

d. Deskripsi Bisnis :

I-DAMMZ GAME DEVELOPER adalah layanan yang menyediakan solusi lengkap untuk pengembangan game, mulai dari tahap perencanaan hingga peluncuran. Kami melayani berbagai kebutuhan pengembangan game, termasuk game mobile, PC, dan konsol, dengan fokus pada kualitas, fungsionalitas, dan keterlibatan pengguna. Didukung oleh tim ahli yang berpengalaman, kami memberikan pendekatan kustom yang disesuaikan dengan visi klien untuk memastikan hasil akhir yang memuaskan dan sesuai dengan pasar sasaran.

e. Masalah yang Ingin Dipecahkan:

Kami berkomitmen untuk membantu klien yang memiliki keterbatasan sumber daya teknis, anggaran, dan waktu dalam pengembangan game. Klien sering kali menghadapi kesulitan menemukan tim yang andal untuk menciptakan game berkualitas tinggi dalam waktu singkat dan dengan biaya yang terjangkau. Melalui layanan ini, kami membantu mengatasi masalah tersebut dengan memberikan solusi kustom yang efisien, efektif, dan hemat biaya.

f. Keunggulan Produk/Layanan:

- **Solusi Lengkap:** Layanan pengembangan game kami mencakup seluruh siklus pengembangan, mulai dari perencanaan hingga peluncuran, sehingga klien mendapatkan hasil yang komprehensif dan terintegrasi.
- **Kustomisasi Tinggi:** Kami bekerja erat dengan klien untuk memahami visi mereka dan menyediakan fitur serta desain yang sesuai dengan preferensi dan target pasar.
- **Penghematan Biaya dan Waktu:** Layanan kami menawarkan penghematan biaya hingga 30% dan waktu pengembangan yang lebih singkat hingga 25% dibandingkan alternatif lainnya.

Jawaban No. 4; Kebutuhan Sumber Daya Bisnis

a. Bahan Baku:

1. Perangkat lunak pengembangan game (misalnya, Unity, Unreal Engine, atau Godot).
2. Lisensi plugin tambahan (untuk animasi, efek suara, dll.).
3. Akses ke library grafis dan audio (seperti asset gambar, musik, dan efek suara).

b. Bahan Penolong

1. Koneksi internet berkecepatan tinggi (untuk mendukung kolaborasi jarak jauh dan pengujian).
2. Alat desain grafis (misalnya, Adobe Photoshop, Illustrator, dan software 3D seperti Blender).
3. Layanan cloud atau server untuk penyimpanan data dan backup.

c. Peralatan

1. Komputer atau workstation dengan spesifikasi tinggi (untuk mendukung proses pemrograman dan rendering grafis).
2. Tablet grafis (untuk pembuatan ilustrasi dan animasi secara manual).
3. Perangkat mobile dan konsol (untuk pengujian lintas platform).

d. Mesin

1. Server internal untuk pengujian multiplayer dan penyimpanan data proyek secara aman.
2. Mesin render grafis (bila diperlukan untuk proyek dengan grafis tingkat lanjut).
3. Perangkat server hosting (untuk game berbasis online yang memerlukan penyimpanan data pengguna).