

Rocket 3

Dokumen Laporan Final Project

Stage 1



Kelompok Rocket 3 :

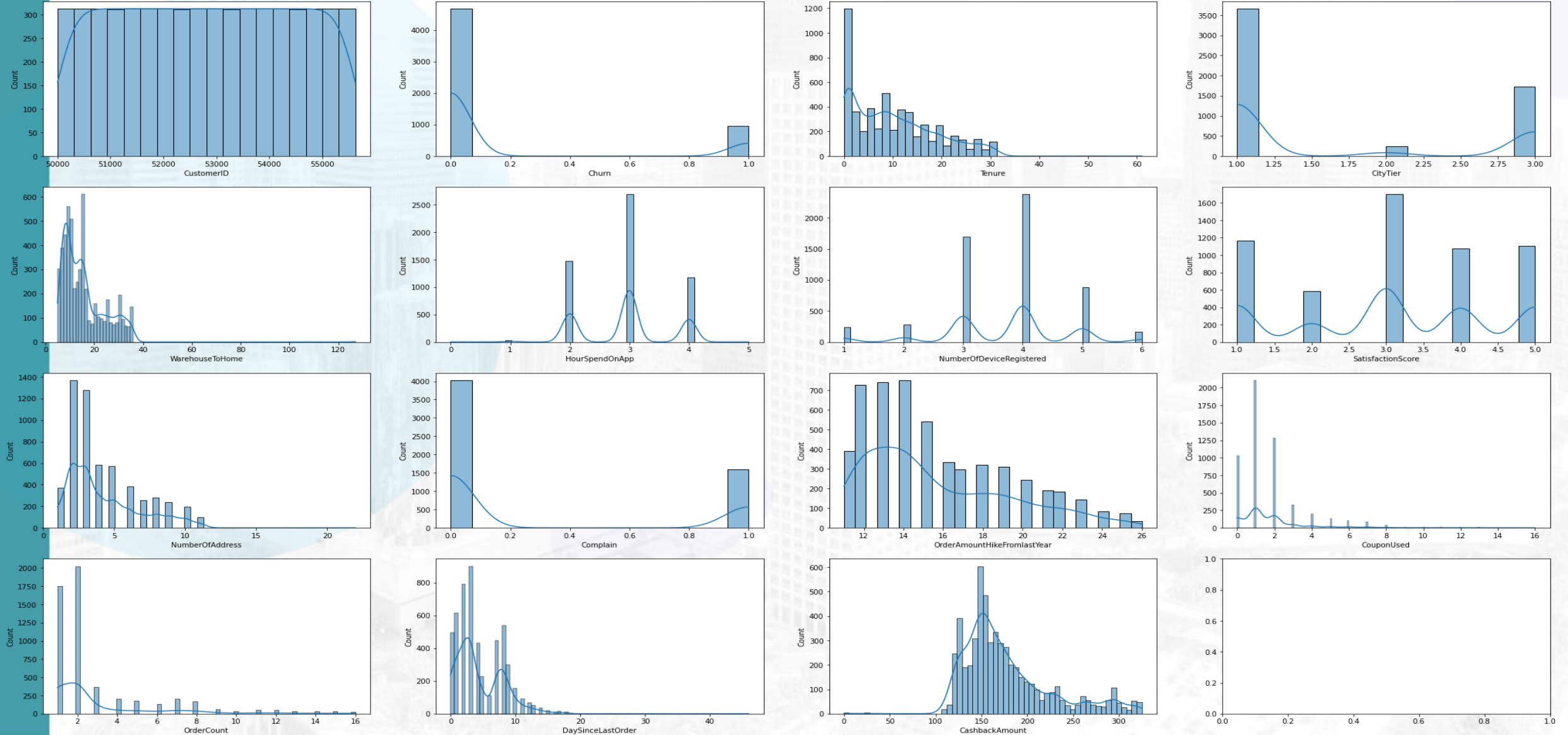
- 1.Jasmine Alya Nisa**
- 2.Ichsan Kurnia S**
- 3.Hada Sadida**
- 4.Bima Dwica Ananto**
- 5.Wisnu Nirwono**
- 6.Nita Dwi Indahsari**
- 7.Laurensius Rio Wiratama**
- 8.Steven Zalukhu**

Latar Belakang Masalah

- Suatu perusahaan ecommerce yang bergerak di bidang online retail menemukan adanya tingkat churn yang cukup tinggi pada data yang dimiliki.
- Bagaimana cara untuk memprediksi nasabah yang akan churn?
- Membuat suatu model untuk memprediksi pelanggan mana yang akan churn, kemudian diberikan promo yang menarik agar tidak jadi churn.

Pre-processing (1-4 slide)

DATA VISUALISASI



Pre-processing (1-4 slide)

Rekomendasi pre-processing untuk EDA

1. Missing data pada masing-masing kolom : di ganti dengan mean
2. Outlier : di hapus

Berdasarkan plots yang telah dianalisa, dapat diketahui insights berupa:

1. Terdapat tiga fitur yang mempengaruhi kuat churn rate, yaitu Tenure, CashbackAmount dan Complain.
2. *Laptop & Accessory* merupakan kategori dengan pencarian terbanyak oleh para customer.
3. Banyak terjadinya churn di kategori *Mobile Phone*, meskipun dengan adanya promo cashback.
4. Adanya churn pada feedback *SatisfactionScore* yang disertai complain, meskipun score nya sudah baik.
5. Semakin banyak OrderCount customer dengan coupon yang digunakan, semakin rentan untuk terjadi churn.

Pre-processing (1-4 slide)

Rekomendasi pre-processing untuk business insight

Berdasarkan insight-insight yang didapatkan, untuk mengurangi churn, perusahaan dapat melakukan hal-hal berikut:

1. Melakukan engagement untuk menarik kembali customer sudah lama tidak aktif.
2. Pengadaan promo cashback yang lebih banyak lagi, sehingga dapat menarik engagement dari para customer.
3. Memberikan rekomendasi produk sesuai kategori yang terpopuler berdasarkan minat customer sebelumnya, sehingga dapat menarik minat customer untuk melakukan pembelian.
4. Menyediakan platform saluran complain/feedback yang lebih terintegrasi dan mudah dibaca oleh perusahaan.
5. Memberikan coupon/voucher untuk mengatasi complain.
6. Meninjau dan menyesuaikan kembali coupon yang diberikan pada customer yang memiliki jumlah order banyak agar dapat memenuhi kepuasan customer.

Link github

<https://github.com/Rocket3FPRakamin/Rocket-3-FP>