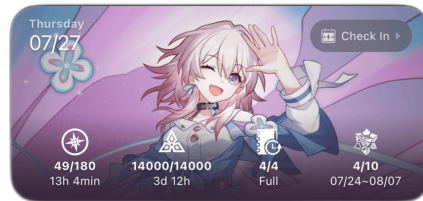


Home Work - Product Management

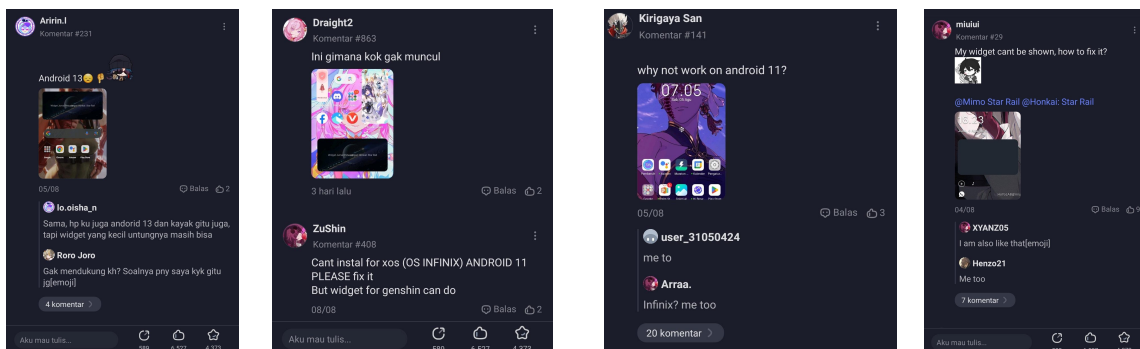
Matias Ariel Haga Gulo

1. Apa produk favorit anda? Kenapa? Dan bagaimana cara membuat produk itu lebih baik?



Produk favorit saya adalah Widget dari aplikasi HoYoLAB. Hal ini karena Widget ini memungkinkan saya untuk dengan cepat melihat informasi terbaru dari game saya secara langsung melalui halaman depan smartphone tanpa perlu membuka game tersebut.

Dalam produk widget ini, ada beberapa aspek yang dapat dilihat. Optimalisasi, keefektifan, dan juga desain.



Untuk optimalisasi, beberapa pengguna smartphone terkendala karena adanya kesalahan kompatibilitas smartphone pengguna dengan sistem widget sehingga menyebabkan tidak munculnya informasi game pengguna, oleh karena itu, sistem pembuatan widget ini harus ditinjau ulang dan membuatnya agar sistemnya dapat bekerja sesuai dengan kebutuhan minimal versi sistem dari aplikasi HoYoLAB.

Kedua, ketika pengguna widget ini tidak tersambung ke jaringan internet, widget tidak mempunyai batas waktu terakhir untuk menampilkan kembali informasi game pada pengguna, hal ini seharusnya dapat ditingkatkan dengan cara adanya perhitungan waktu estimasi perhitungan *Trailblaze Power* yang akan penuh seiring dengan perhitungan waktu.

Ketiga, dalam desain, desain widget tidak terlalu fleksibel dan terpaku pada bentuk persegi panjang ataupun persegi yang paku, hal ini membuat user harus kembali mengatur layar halaman depannya dengan posisi yang sesuai, oleh karena itu sebaiknya desain dari widget ini dapat disesuaikan bentuknya dengan berbagai macam bentuk persegi.

2. Should Netflix enter the gaming market?

Goal

Tujuan Netflix memasuki pasar game karena ingin meningkatkan pendapatan.

Evaluasi Market

a. Besar Pasar : Pasar game saat ini mengalami popularitas yang signifikan dengan total nilai melebihi \$200 miliar. Diperkirakan bahwa pada tahun 2025, nilai pasar ini akan melonjak menjadi \$300 miliar.

b. Kompetitor : Pasar game cukup kompetitif. Activision Blizzard meraup keuntungan tertinggi senilai \$67 miliar, Nintendo \$47 miliar, serta EA, Roblox Corporation, T2 meraup \$20 miliar keatas.

c. Kebutuhan Konsumen: Pemain dalam perindustrian game lebih menyukai game yang memiliki interaksi antar sesama pemain. Selain itu, dalam memilih game, pemain cenderung memperhatikan beberapa aspek seperti alur game, grafik dan audio dari game tersebut.

Strength

a. Pemasaran : Netflix sudah mempunyai kanal streamingnya yang sudah terkenal, sehingga hal ini dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan produk game yang ia buat.

b. Adaptasi : Netflix dapat melakukan pengadaptasian film menjadi game dan juga sebaliknya dan meraup keuntungan dari kedua produk tersebut.

Pengeluaran

a. Biaya Produksi : Produk game pada umumnya dengan kualitas tinggi, grafis realistis, dan fitur-fitur canggih cenderung memerlukan biaya produksi yang melebihi \$100 juta.

b. Biaya Pemasaran : Biaya pemasaran dan distribusi untuk game dengan kualitas produksi yang lebih tinggi bisa sangat bervariasi, tetapi biaya ini bisa mencapai puluhan juta hingga \$100 juta.

Keputusan

a. Ya jika :

1. Keberadaan Netflix sebagai platform streaming yang sudah dikenal dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan produk game yang mereka buat.
2. Kemampuan Netflix untuk mengadaptasi konten film atau serial menjadi game dan sebaliknya dapat menciptakan sinergi di antara kedua bentuk hiburan ini.

b. Tidak jika :

1. Pasar game adalah lingkungan yang sangat kompetitif dengan pemain besar seperti Activision Blizzard, Nintendo, dan lainnya yang memiliki pangsa pasar yang kuat.
2. Sumber daya yang dimiliki Netflix belum siap untuk memenuhi biaya produksi dan pemasaran.

Cara Memasuki Pasar

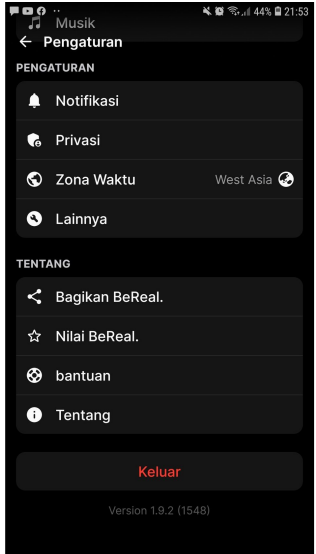
Netflix dapat memasuki market dengan membuat game dengan keunikannya sendiri. Selain itu, mempertimbangkan melakukan partnering dengan perusahaan lainnya atau bahkan membeli perusahaan sebagai sumber daya dalam memasuki pasar.

Profile Tab

Epic : Profile Tab
Why : Wadah personalisasi bagi pengguna untuk mengungkapkan diri mereka melalui nama pengguna, nama lengkap, dan juga gambar profil sehingga pengguna lebih mudah dikenali dalam menjalin interaksi dengan pengguna lainnya.
Who : Untuk seluruh pengguna
Scope : Ruang lingkup yang difokuskan mencakup 1. Ubah Profil, 2. Share, 3. Pin, 4. Kenagan, 5. Pengaturan, Fitur potensial lainnya yang terkait pada personalisasi pengguna tidak akan dibahas.

Feature	User Story	Description	Hi-Fi
Ubah Profil	Sebagai pengguna, saya ingin menambah biografi singkat dari diri saya agar orang lain dapat mengetahui lebih tentang diri saya	Scenario : Pengguna menambahkan biografi diri Given : Saya berada dalam halaman Profil Tab When : Saya menekan nama lengkap pengguna Then : Saya diberi tampilan halaman Ubah Profil	

Share	Sebagai pengguna, saya ingin membagikan profil diri saya agar orang lain dapat mengakses profil saya dengan mudah	<p>Scenario : Pengguna ingin membagikan profil dirinya</p> <p>Given : Saya berada dalam halaman Profil Tab</p> <p>When : Saya menekan tombol share</p> <p>Then : Saya diberi tampilan opsi membagikan ke aplikasi ataupun kontak</p>	
Pin	Sebagai pengguna, saya ingin menyorot feed saya untuk ditampilkan di halaman profil saya sehingga orang lain dapat mengetahui lebih tentang saya	<p>Scenario : Pengguna ingin menyorot feednya untuk ditampilkan di halaman profil</p> <p>Given : Saya berada dalam halaman Profil Tab</p> <p>When : Saya menekan tombol "+" dibagian Pin</p> <p>Then : Saya diberi tampilan opsi untuk memilih feed yang akan ditampilkan di halaman profil</p>	
Kenangan	Sebagai pengguna, saya ingin mengetahui feed apa saja yang sudah pernah saya unggah	<p>Scenario : Pengguna ingin mengetahui feed apa yang sudah pernah ia unggah</p> <p>Given : Saya berada dalam halaman Profil Tab</p> <p>When : Saya menekan tombol "Lihat semua Kenangan saya" dibagian Kenangan Anda</p> <p>Then : Saya diberi tampilan berdasarkan waktu kalender saat ini dengan feed yang saya unggah pada tanggal tertentu</p>	

Pengaturan	Sebagai pengguna, saya ingin mengganti akun saya dengan akun yang lainnya	<p>Scenario : Pengguna ingin keluar dari akunnya saat ini</p> <p>Given : Saya berada dalam halaman Profil Tab</p> <p>When : Saya menekan tombol pengaturan</p> <p>Then : Saya diberi tampilan halaman pengaturan dengan beberapa fitur yang didalamnya terdapat tombol "Keluar"</p>	
------------	---	---	---