

Nama : Mulyana Nurcahyani
Kelompok : 5
Homework - Product Management

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

Produk yang saya sukai adalah aplikasi Home Workout. Saya menggunakan pendekatan analisis SWOT untuk menjelaskan mengapa saya menyukai aplikasi ini dan juga untuk mengetahui hal-hal yang harus diperbaiki pada aplikasi ini.



Berdasarkan Strengths pada analisis SWOT tersebut, kelebihan aplikasi Home Workout itulah yang membuat saya yang baru memulai untuk membentuk tubuh ideal menyukai aplikasi ini, khususnya pada point ke-3, yaitu pengguna bisa mengatur tingkat kesulitan olahraga sesuai dengan kemampuannya. Selain itu aplikasi ini juga menarik minat orang-orang yang ingin memiliki badan ideal tetapi tidak sempat pergi ke gym seperti yang telah dipaparkan pada bagian Opportunities dalam analisis SWOT tersebut.

Aplikasi Home Workout ini juga memiliki beberapa kelemahan yang sesuai dengan Weakness pada analisis SWOT tersebut yang harus diatasi, khususnya pada point ke-3, yaitu tidak adanya komunitas resmi dari aplikasi tersebut untuk para penggunanya. Kelemahan pada point ke-3 tersebut harus segera diatasi dikarenakan jika aplikasi Home Workout terdapat komunitas resminya, maka akan sangat bermanfaat bagi para pengguna karena mereka akan bisa *sharing-sharing* dan bertanya seputar cara membentuk badan yang ideal seperti bagaimana pola makan yang benar, cara menghindari cedera dalam berolahraga, berbagai seputar tips & trik dalam membentuk badan ideal, dll. Selain bermanfaat bagi para pengguna, jika komunitas resmi tersebut terealisasi maka akan sangat bermanfaat bagi perusahaan itu sendiri, seperti perusahaan akan mengetahui kebutuhan para penggunanya, sebagai wadah promosi, dll. Selain itu, ancaman yang ada pada Threats dalam analisis SWOT juga bisa diminimalisir.

- Haruskan Netflix memasuki pasar Gaming?

Harus, dikarenakan dalam beberapa tahun terakhir, industri gaming telah mengalami kenaikan signifikan dengan semakin banyak orang yang bermain games dari sebelumnya. Selain itu Gaming telah menjadi salah satu bentuk hiburan dengan jutaan orang di seluruh dunia bermain games melalui handphone, console, dan komputer.

Selain itu, pasar game saat ini telah mencapai lebih dari \$150 miliar dan diprediksi akan terus tumbuh sampai \$300 miliar pada tahun 2025 sehingga pasar game merupakan salah satu pasar yang menjanjikan untuk Netflix agar terjun kedalamnya.

Pada saat ini, Netflix telah mencoba untuk memasuki pasar gaming. Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan Analisis AARRR sebagai berikut :

1. Acquisition

Pada fase Acquisition, Netflix menargetkan para gamer untuk menjadi customer mereka.

2. Activation

Untuk mendapatkan Customer, Netflix bisa menggunakan video games untuk menarik perhatian subscriber baru.

3. Retention

Netflix akan menyediakan permainan dengan pengalaman yang seru dan menarik sehingga memungkinkan para gamers untuk menghabiskan waktu pada platform Netflix dan menambah loyalty customernya.

4. Referral

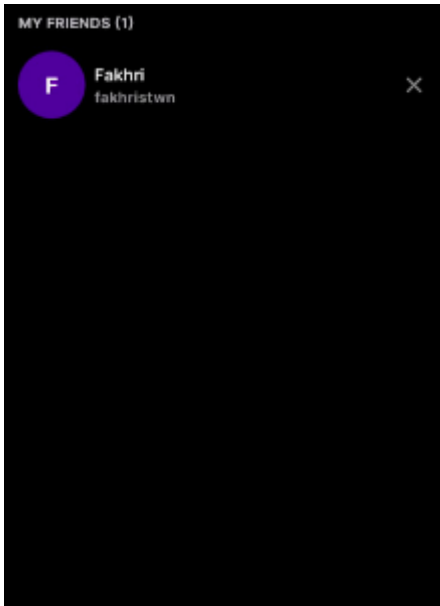
Jika Netflix telah berhasil melakukan 3 fase sebelumnya dengan sangat baik, para customer akan secara otomatis merekomendasikan hal tersebut kepada customer lainnya.

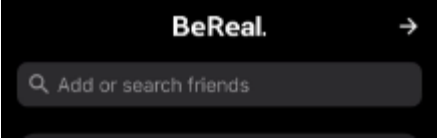
5. Revenue

55 permainan yang telah dibuat oleh Netflix telah didownload sebanyak lebih dari 30juta kali secara global sehingga profit yang didapatkan cukup menjanjikan, belum lagi Netflix akan berencana untuk menambahkan 40 permainan lagi di tahun ini, lalu terdapat 70 permainan baru yang sedang dikembangkan.

Dengan terpenuhinya ke 5 fase AARRR tersebut, Netflix tentu bisa memasuki pasar gaming untuk meningkatkan profitnya dan menarik customer baru khususnya dari para gamers.

Be Real - Friends Tab

Epic : Friends Tab			
<p>Why :</p> <p>Untuk dapat melihat profile teman si pemilik akun.</p> <p>Who :</p> <p>Pemilik Akun</p> <p>Scoope :</p> <p>Scoope dari friends tab ini adalah</p> <ol style="list-style-type: none">1. Melihat daftar teman2. Membuka profile teman3. Mencari teman berdasarkan nama atau username4. Mengundon teman untuk bergabung dengan BeReal.			
Feature	User Story	Description	Hi-Fi
Profile Teman	Sebagai user, saya ingin melihat profile teman saya dan apa yang telah mereka posting.	<p>Scenario : Melihat profile teman</p> <p>Given : Ketika saya berada pada Friends Tab</p> <p>When : Ketika saya sudah mempunyai teman</p> <p>Then : Saya mengklil profile teman saya yang tedapat pada daftar teman.</p>	

Mencari teman	Sebagai user, saya ingin mencari akun teman teman saya	<p>Scenario : Mencari akun</p> <p>Given : Ketika berada pada Friends Tab</p> <p>When : Ketika saya telah mengetahui nama atau username akun teman saya</p> <p>Then : Saya mengklik kolom search lalu memasukkan nama atau username.</p>	
Mengundang Teman	Sebagai user, saya ingin mengundang teman teman saya untuk menggunakan aplikasi BeReal	<p>Scenario : Mengundang pengguna baru</p> <p>Given : Ketika berada pada Friends Tab</p> <p>When : Ketika saya ingin mengundang teman teman saya untuk menggunakan aplikasi BeReal</p> <p>Then : Saya mengklik tombol invite friends lalu memilih platform yang teman teman saya sering gunakan dan selanjutnya memilih kontak teman teman saya dan mengirim pesan undangan tersebut.</p>	