

HOMEWORK - PRODUCT MANAGEMENT RAKAMIN ACADEMY

NAMA : MUHAMMAD DAFFA ADITYA
KELOMPOK : 10

Soal!

1. Apa produk favorit anda? Kenapa? Dan bagaimana cara membuat produk itu lebih baik?
2. Should Netflix enter the gaming market?

Jawaban!

1. **Produk:** *Smartphone*.

Cara membuat produk itu lebih baik:

- **Alasan:**

Dapat berkomunikasi jarak jauh → Karena dapat memudahkan saya dalam menyampaikan informasi menuju teman saya, tanpa bertemu langsung.

- **Improvement:**

Saya merasa, *smartphone* sekarang ini kinerjanya sering melambat → Kembangkan lagi chipset untuk *smartphone* yang bisa meminimalisir kinerja yang lambat itu → Mengurangi aplikasi bawaan yang dapat memperlambat kinerja *smartphone*.

- **NSM & OKRs Smartphone Product:**

Untuk penggunaan harian aktif.

- ❖ **Objective 1:** Meningkatkan keterlibatan pengguna dalam berkomunikasi.

Key Result: Meningkatkan angka penggunaan harian aktif sebesar 20% dalam 3 bulan.

- ❖ **Objective 2:** Meningkatkan kualitas kamera untuk pengalaman pengguna.

Key Result: Meningkatkan resolusi kamera utama sebesar 10% dalam masa perilisannya.

- ❖ **Objective 3:** Meningkatkan daya tahan baterai yang lebih lama.

Key Result: Meningkatkan masa pakai baterai dalam mode penggunaan normal sebesar 15% dalam perilisannya.

- **SWOT Smartphone Product:**

- ❖ **Strengths (Kekuatan):**

Kemampuan multifungsi yang membuat *Smartphone* memiliki perangkat yang serba guna dalam berkomunikasi, mengambil gambar atau foto, dan memuat aplikasi lainnya.

- ❖ **Weaknesses (Kelemahan):**

Ketergantungan internet untuk beberapa fitur yang memerlukan akses internet, sehingga yang berada di daerah dengan sinyal lemah dapat membatasi fungsionalitas.

- ❖ **Opportunities (Peluang):**

Pasar dalam *smartphone* di negara-negara berkembang masih memiliki potensi pertumbuhan yang besar.

- ❖ **Threats (Ancaman):**

Persaingan ketat terhadap industri *smartphone* yang sangat kompetitif dengan banyaknya produsen dan merek *brand* yang bersaing.

2. Produk: Netflix

Cara Membuat Netflix Masuk ke Pasar Game:

- **Alasan:**
Untuk bisa menonton film, sekaligus bermain game → Karena saya ingin konten yang lebih bervariasi dan tidak membosankan.
- **Improvement:**
Saya merasa, untuk tampilan menu pilihannya sedikit membingungkan → Perbaiki lagi untuk tampilan pengguna agar dapat membedakan yang mana untuk menonton film dan bermain game → Mengurangi fitur dalam tampilan yang tidak berhubungan dengan penggunaannya.
- **SWOT Netflix:**
 - ❖ **Strengths (Kekuatan):**
Konten yang beragam, karena platform ini menawarkan beragam konten termasuk film, acara TV, dokumenter, dan produksi asli.
 - ❖ **Weaknesses (Kelemahan):**
Biaya lisensi konten pihak ketiga dapat meningkat dan berdampak pada profitabilitas. Sehingga membuat pengguna yang tidak memiliki penghasilan cukup, tidak bisa membeli pelayanan tersebut.
 - ❖ **Opportunities (Peluang):**
Untuk memperluas konten asli dan juga investasi dalam produksi konten asli untuk meningkatkan eksklusivitas dan nilai tambah.
 - ❖ **Threats (Ancaman):**
Pembajakan dan penyebaran ilegal konten online dapat mengurangi langganan karena alternatif gratis.
- **Competitor Value Curve Netflix vs Disney+:**

Faktor	Netflix	Disney+
Lingkup Konten	Menawarkan berbagai genre dan jenis konten termasuk film, acara TV, dokumenter, dan lainnya.	Fokus pada genre atau jenis konten tertentu. Misalnya produk Disney dan Marvel beserta jaringannya.
Paket Langganan	Rp 54.000 hingga 186.000 sebulan.	Rp 199.000 setahun atau Rp 39.000 sebulan.
Eksklusivitas Konten Asli	Memiliki sejumlah besar konten asli yang mendapat pujian dan penghargaan.	Memiliki konten asli juga, tetapi tidak banyak.
Rekomendasi Personalisasi	Memiliki algoritma rekomendasi yang canggih untuk menghadirkan konten yang sesuai dengan preferensi pengguna.	Memiliki fitur serupa, tetapi kemungkinan tidak terlalu akurat dan efektif.