

Name : Nyimas Sharima

Submission date : 11/11/2020

Test 3: Research Plan

Besides the afore-mentioned data, the Product Manager requested you to design a research study plan/proposal that allowed us to collect this information:

- Do we need to keep developing a new game in order to keep our users engaged?
- What kind of games would be appealing to our users?
- Who would be engaged with our game?
- What are the things that the users like from our game?
- What are the things that we need to improve from our game?

All is fair in terms of participants, methodologies, timeline, budget, etc. Kindly elaborate your decisions accordingly.

Research Plan

Background

Blibli through the game section would like to offer an online shopping application complete with entertainment in it to make users continue to be active in using blibli. Currently, blibli has two types of games to fulfill this goal, namely Space Shuttle and Furious Bird.

To evaluate those two games and make improvements to the next game (if needed), it is necessary to get a better understanding of the user's needs and pains while playing the previous two games. So, we want to know if games are one of the factors that keep our users active on this platform and understand more about the interests and needs of users for the games available on blibli.

We will be using qualitative research techniques to explore broad user feedback regarding existing games and user suggestions regarding new game procurement, to better understand user interests, pain points, and needs in the field of gaming on this platform.

Objective

- Discover users' thought processes and previous experiences behind playing games on blibli
- Understand the end-to-end journey of how and why users choose to playing games on blibli
- Learn about any pain points users are encountering during their process and what improvements they want

Participants:

All bilibli users whether playing the game or not

Number of Sample

→ (100) 50% Player and (100) 50% non-Player

→ (50) 25% Bronze Class, (50) 25% Silver Class, (50) 25% Gold Class, (50) 25% Diamond Class

Total 200 participants in one month, 20 working days → 10 participants per day

Methodology

For this study, we're using one-on-one generative research interviews. This method will enable us to dig deeper into understanding our customers, fostering a strong sense of empathy, and enabling us to answer our objectives.

In-Depth Interview Guide

Screening Question				
No	Question		Answer Option	Action
1	Nama Akun Anda	:	LANJUTKAN
2	Jenis Membership Anda	:	a) Bronze b) Silver c) Gold d) Diamond	LANJUTKAN
3	Sudah berapa lama anda menjadi pengguna bilibli?	:	a) < 1 bulan b) 1 bulan - 6 bulan c) 6 bulan - 1 tahun d) > 1 tahun	STOP jika < 1 bulan
4	Apakah Anda pernah memainkan game di bilibli?	:	a) Pernah b) Tidak	LANJUTKAN ke pertanyaan 5 jika terpilih a) LANJUTKAN ke survey non-pemain jika terpilih b)
5	Game apa yang pernah anda mainkan?	:	a) Space Shuttle b) Furious Bird c) Keduanya	LANJUTKAN
6	Apakah bersedia lebih lanjut untuk di interview oleh tim bilibli selama kurang lebih 30 menit?	:	a) Ya b) Tidak	LANJUTKAN
7	Kontak yang dapat dihubungi	:	+62 8 ____ ____ ____	

Discussion Guide for players

1. Perkenalan	Time	TOTAL
	2 menit	2 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Ucapkan terimakasih ke responden • Interviewer memperkenalkan diri <p>Halo, selamat (pagi, siang, sore). Terima kasih sudah meluangkan waktunya. Hari ini kita akan berdiskusi tentang pengalaman Anda dalam hal memainkan game di blibli. Tidak ada jawaban yang salah, jadi jangan sungkan untuk menyuarakan pendapatnya.</p> <p>Diskusi ini akan direkam, namun dipastikan bahwa semuanya dijaga kerahasiaannya dan tidak akan kami sebar luaskan selain hanya untuk kepentingan penelitian saja.</p>		
2. Profile User (Objective 1)	Time	TOTAL
	5 menit	7 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum kita mulai, dapatkah Anda memperkenalkan diri terlebih dahulu? <ul style="list-style-type: none"> ➢ Nama Anda ➢ Usia ➢ Sekarang kesibukannya apa saja? • Penggunaan Blibli <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apa alasannya menggunakan blibli? ➢ Kemudahan apa yang ditawarkan oleh aplikasi ini? Seberapa berpengaruh kemudahan ini terhadap penggunaan anda sehari-hari di aplikasi ini? ➢ Biasanya belanja apa saja di blibli? • Pernahkah anda membuka aplikasi blibli hanya untuk bermain game yang tersedia di aplikasi? 		
3. Alasan Memainkan Game (Objective 2)	Time	TOTAL
	8 menit	15 menit
<p>General game</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah anda menyukai bermain game? Ya Tidak, mengapa? (lompat ke sesi Aplikasi belanja online lain) • Game apa yang biasanya anda mainkan di ponsel/laptop anda? • Mengapa anda menyukai game tersebut? • Berapa waktu yang anda habiskan dalam satu hari untuk memainkan game tersebut? < 1 jam 1 – 2 jam 2 – 3 jam > 3 jam Tidak setiap hari saya mainkan • (Jika tidak setiap hari) berapa kali dalam seminggu anda memainkan game tersebut? 1 – 2 kali 3 – 4 kali 5 – 6 kali <p>Aplikasi belanja online lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah Anda menggunakan aplikasi belanja online selain blibli? Ya (Sebutkan) Tidak, mengapa? (lompat ke sesi game di blibli) • Jika ya, apakah aplikasi belanja online tersebut menyediakan section game seperti blibli? 		

<p>Ya</p> <p>Tidak (<i>lompat ke point 6</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Jika ya, apakah anda juga memainkannya di aplikasi tersebut? Sebutkan alasannya <p>Ya</p> <p>Tidak</p> <ul style="list-style-type: none"> (Jika jawaban ya) Apakah alasan anda memainkan game di blibli juga sama seperti yang anda sebutkan sebelumnya? (Jika jawaban tidak) Lalu apa alasan anda memainkan game di blibli? (Point 6) Jika aplikasi belanja online lain menyediakan section game seperti blibli, apakah anda akan memainkannya? Sebutkan alasannya <p>Ya</p> <p>Tidak</p> <p>Game di blibli</p> <ul style="list-style-type: none"> Bagian apa yang paling anda perhatikan saat memainkan game di blibli? Game apa yang anda sukai di blibli? <p>Space Shuttle</p> <p>Furious Bird</p> <p>Keduanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Apa yang menurut anda menarik dari game tersebut? <p>Space Shuttle :</p> <p>Furious Bird :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jika blibli membuat lagi game yang serupa dengan kedua game tersebut, apakah anda akan memainkannya? Sebutkan alasannya <p>Ya</p> <p>Tidak</p>		
4. Pain Point & Improvment (Objective 3)	Time	TOTAL
	12 menit	27 menit
<p>Kesulitan saat menggunakan blibli</p> <ul style="list-style-type: none"> Selama menggunakan aplikasi blibli, apakah anda pernah merasa kesulitan? <ul style="list-style-type: none"> Bisa dijelaskan di bagian mana anda merasa kesulitan Apa yang dapat kami lakukan untuk mengatasi kesulitan yang anda alami Bagaimana menurut anda tampilan aplikasi blibli sekarang? (<i>suggest : terlihat rumit/mudah dimengerti/biasa saja</i>) Bagian apa yang paling anda sukai dari blibli? Mengapa anda menyukai bagian tersebut? <p>Saran terhadap blibli</p> <ul style="list-style-type: none"> Kedepannya, jika kami dapat menambahkan sesuatu, apa yang paling anda inginkan? (<i>suggest : metode pembayaran/layanan kurir/voucher/promosi</i>) Secara umum, apakah anda memiliki saran yang dapat membuat blibli lebih baik lagi? <p>Kesulitan saat memainkan game</p> <ul style="list-style-type: none"> Selama anda memainkan game di blibli, apakah anda pernah merasa kesulitan? <ul style="list-style-type: none"> Bisa dijelaskan di bagian mana anda merasa kesulitan Apa yang dapat kami lakukan untuk mengatasi kesulitan yang anda alami Adakah hal lain yang menjadi hambatan anda ketika memainkan game di blibli? Bagaimana menurut anda tampilan game yang ada di blibli sekarang? (<i>suggest : menarik/terlihat rumit/mudah dimengerti/biasa saja</i>) Bagian atau hal apa yang paling anda sukai ketika memainkan game di blibli? (<i>suggest: gampang</i>) 		

<i>menanginya/hadiahnya menarik)</i>		
Saran terhadap game di blibli		
<ul style="list-style-type: none"> Secara umum, apakah anda memiliki saran yang dapat membuat section game blibli lebih menarik lagi? 		
Game baru		
<ul style="list-style-type: none"> Kedepannya, jika kami ingin membuat game baru, game seperti apa yang paling anda inginkan? Game seperti apa yang paling anda hindari? 		
5. Wrap Up	Time	TOTAL
	3 menit	30 menit
<ul style="list-style-type: none"> Ucapkan terima kasih atas waktunya Pamit dan izin mengakhiri sesi interview 		

Discussion Guide for non-players

1. Perkenalan	Time	TOTAL
	2 menit	2 menit
<ul style="list-style-type: none"> Ucapkan terimakasih ke responden Interviewer memperkenalkan diri <p>Halo, selamat (pagi, siang, sore). Terima kasih sudah meluangkan waktunya. Hari ini kita akan berdiskusi tentang pengalaman Anda dalam menggunakan blibli. Tidak ada jawaban yang salah, jadi jangan sungkan untuk menyuarakan pendapatnya.</p> <p>Diskusi ini akan direkam, namun dipastikan bahwa semuanya dijaga kerahasiaannya dan tidak akan kami sebar luaskan selain hanya untuk kepentingan penelitian saja.</p>		
2. Profile User (Objective 1)	Time	TOTAL
	5 menit	7 menit
<ul style="list-style-type: none"> Sebelum kita mulai, dapatkah Anda memperkenalkan diri terlebih dahulu? <ul style="list-style-type: none"> Nama Anda Usia Sekarang kesibukannya apa saja? Penggunaan Blibli <ul style="list-style-type: none"> Apa alasannya menggunakan blibli? Kemudahan apa yang ditawarkan oleh aplikasi ini? Seberapa berpengaruh kemudahan ini terhadap penggunaan anda sehari-hari di aplikasi ini? Biasanya belanja apa saja di blibli? Apa yang anda pikirkan sebelum membuka aplikasi blibli? (<i>suggest: mencari barang online/eye shopping/hanya iseng/sedang bosan/tanpa alasan/hanya ingin</i>) 		
3. Alasan Tidak Memainkan Game (Objective 2)	Time	TOTAL
	7 menit	14 menit

General game

- Apakah anda menyukai bermain game?
Ya
Tidak, mengapa? (lompat ke sesi **Aplikasi belanja online lain**)
- Game apa yang biasanya anda mainkan di ponsel/laptop anda?
.....
- Mengapa anda menyukai game tersebut?
.....
- Berapa waktu yang anda habiskan dalam satu hari untuk memainkan game tersebut?
< 1 jam
1 – 2 jam
2 – 3 jam
> 3 jam
Tidak setiap hari saya mainkan
- (Jika tidak setiap hari) berapa kali dalam seminggu anda memainkan game tersebut?
1 – 2 kali
3 – 4 kali
5 – 6 kali

Aplikasi belanja online lain

- Apakah Anda menggunakan aplikasi belanja online selain blibli?
Ya (Sebutkan)
Tidak, mengapa? (lompat ke sesi **game di blibli**)
- Jika ya, apakah aplikasi belanja online tersebut menyediakan section game seperti blibli?
Ya
Tidak (*lompat ke point 6*)
- Jika ya, apakah anda akan memainkannya di aplikasi tersebut? **Sebutkan alasannya**
Ya
Tidak
- (*Jika jawaban ya*) Lalu apa alasan anda tidak memainkan game di blibli?
- (*Jika jawaban tidak*) Apakah alasan anda tidak memainkan game di blibli juga sama seperti yang anda sebutkan sebelumnya?
- (*Point 6*) Jika aplikasi belanja online lain menyediakan section game seperti blibli, apakah anda akan memainkannya? **Sebutkan alasannya**
Ya
Tidak

Game di blibli

- Game apa yang anda ketahui ada di blibli?
.....
- (Jika alasan tidak memainkan game blibli karena tidak menarik)
Game seperti apa yang menarik bagi anda?
.....
- Jika selanjutnya blibli menyediakan game seperti yang anda sebutkan, apakah anda akan memainkannya?
Ya
Tidak, mengapa?

4. Pain Point & Improvment (Objective 3)	Time	TOTAL
	8 menit	22 menit

Kesulitan saat menggunakan blibli

- Selama menggunakan aplikasi blibli, apakah anda pernah merasa kesulitan?
- Bisa dijelaskan di bagian mana anda merasa kesulitan
- Apa yang dapat kami lakukan untuk mengatasi kesulitan yang anda alami
- Bagaimana menurut anda tampilan aplikasi blibli sekarang? (*suggest : terlihat rumit/mudah dimengerti/biasa saja*)
- Bagian apa yang paling anda sukai dari blibli? Mengapa anda menyukai bagian tersebut?

Saran terhadap blibli

- Kedepannya, jika kami dapat menambahkan sesuatu, apa yang paling anda inginkan? (*suggest : metode pembayaran/layanan kurir/voucher/promosi*)
- Secara umum, apakah anda memiliki saran yang dapat membuat blibli lebih baik lagi?

Game baru

- Kedepannya, jika kami ingin membuat game baru, game seperti apa yang paling anda inginkan?
- Game seperti apa yang paling anda hindari?

5. Wrap Up	Time	TOTAL
	3 menit	25 menit

- Ucapkan terima kasih atas waktunya
- Pamit dan izin mengakhiri sesi interview

Approximate Timeline

No	Activity	June					July					August		
		W1	W2	W3	W4	W5	W1	W2	W3	W4	W5	W1	W2	W3
1	Operational Preparation													
2	Interview Guide development & feedback													
3	Distribution of screening questions													
4	Data Collecting (Interview Day)													
5	Data Processing & analysis													
6	Report Generation													
7	Report discussion													
8	Full insight report generation													

Example of Output

- Reasons to play or not to play the game:
I play this game because
I don't play this game because
- Users Need:
The game I want is
The game I avoid is

3. Pain points:

When I play this game, I find it difficult on the

4. Improvement:

It would be better if this part was fixed/changed/improved

Budget

No	Activity	Price per Qty	Qty	Total
1	Data Collection Participant recruitment, scheduling, respondent incentives → voucher	Rp 50.000	200	Rp 10.000.000
2	Extra Interviewer (If needed)	Rp 5.000.000	2	Rp 10.000.000
Total				Rp 20.000.000