

PROPOSAL

Judul Proyek: Macles

Abstrak:

-) 'Macles' ~ *mate of pinnacles* = pasangan puncak
-) *Mate* = kawan
-) *Pinnacle* = menara yg jadi hiasan gedung-gedung
-) *Macle* = *twin-crystal*

I | Pendahuluan:

Seiringnya perkembangan zaman, teknologi pun makin hari makin berkembang, salah satunya dalam perkembangan Game. Beberapa pengguna sering kali mengalami kendala dalam menemukan teman dalam game. Maka dari itu, kami akan membuat Sosial Media Game yang bertujuan untuk memudahkan pengguna menemukan teman bermain game.

Dengan menggunakan fitur profil pengguna yang dilengkapi game-game yang dimainkan beserta statistiknya, fitur posting dari aktivitas pengguna, fitur chat, dan juga fitur forum per kategori game atau per game.

II | Permasalahan:

Projek ini masih dalam tahap pembuatan website saja, jadi belum tahap membuat aplikasi.

III | Solusi:

Kedepannya mungkin bisa kita lakukan untuk tahap pembuatan aplikasi dengan fitur multi-platform/cross-platform.

IV | Fitur Utama:

- ❖ *Profil Pengguna:* tampilan profil pengguna yang dapat disesuaikan, fitur gelar setelah memenuhi suatu syarat, fitur follow, fitur like-dislike, dan lainnya.
- ❖ *Interaksi antar Pengguna:* berkomunikasi dengan pengguna dengan fitur fitur chat.
- ❖ *Komunitas Game-game:* Forum diskusi untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan motivasi dari sesama pengguna dengan fitur forum.

- ❖ *Kebebasan Berekspresi*: menyediakan fitur posting untuk pengguna mengekspresikan konten visual seperti foto atau video yang dibagikan dengan pengikut pengguna atau publik secara umum.
- ❖ *Pelacakan Pengguna*: Fitur untuk menemukan dan memantau perkembangan pengguna menggunakan fitur search.
- ❖ *Berbagi Link*: membagikan link profil atau forum sehingga dapat ditemukan dengan mudah.

V | Analisis Pasar:

Teknologi game sedang berkembang pesat, ditandai seperti gadget, komponen komputer, konsol game, dan alat canggih lainnya. Didorong dengan kualitas game yang memukau, membuat setiap orang yang tertarik dengan game menjadi lebih antusias untuk bermain game.

Terdapat peluang besar untuk menjangkau berbagai segmen pasar, termasuk kalangan milenial dan generasi Z yang lebih dekat atau lebih mengenal teknologi.

VI | Model Pendapatan:

Kami akan mengadopsi model pendapatan berbasis langganan, dengan berbagai paket keanggotaan yang menawarkan akses penuh ke konten dan fitur premium seperti *ID custom*, tampilan profil eksklusif, balok chat eksklusif, dan lainnya. Selain itu jika memungkinkan, kami juga akan menjelajahi peluang mitra strategis yang berhubungan dengan game, serta iklan yang terintegrasi secara cerdas.

VII | Strategi Pemasaran:

Strategi pemasaran kami akan fokus pada pemasaran digital yang terarah, kemitraan dengan influencer lokal, konten yang berkualitas, dan interaksi aktif di media sosial. Kami akan memanfaatkan data dan analisis untuk mengoptimalkan kampanye (rencana-rencana) pemasaran dan meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat sesuatu) pengguna.

VIII | Tim:

Tim di balik Macles terdiri dari individu-individu yang berpengalaman dalam bidang game, teknologi, dan pemasaran digital. Kami memiliki visi yang kuat untuk meningkatkan kepuasan bermain game pengguna di Indonesia melalui inovasi teknologi.

Organisasi Tim:

CEO : Daud R.

CFO : Warlina

COO : Shandy A., Kaka K. D. P.

CMO : Vanya A. A., Rifqi R., Luthfi F.

CTO : Regani A, Tito P. S., M. Deni R.

IX | Timeline:

1. Perencanaan Awal (1 April):

- Identifikasi kebutuhan bisnis dan tujuan perusahaan.
- Tentukan target audiens dan pesan kunci yang ingin disampaikan.
- Buat sketsa awal arsitektur informasi dan tata letak halaman.

2. Desain Visual (4 April):

- Kolaborasi dengan tim desain untuk menciptakan desain visual yang menarik dan sesuai dengan identitas merek perusahaan.
- Buat mood board dan mockup desain untuk mendapatkan persetujuan dari manajemen.

3. Pembangunan Situs Web (8 April):

- Membuat papan kerja untuk proyek pengembangan situs web.
- Bagi tugas-tugas pengembangan, seperti pembuatan halaman beranda, halaman produk, dan halaman kontak.
- Tetapkan status untuk setiap tugas, seperti "Dalam Proses", "Ditunda", atau "Selesai".

4. Integrasi Konten (8 April):

- Persiapkan konten situs web, termasuk teks, gambar, dan video.
- Atur jadwal untuk mengintegrasikan konten ke dalam desain situs web.

5. Pengujian dan Debugging (31 Mei):

- Lakukan pengujian fungsionalitas situs web di berbagai perangkat dan browser.
- Catat bug dan masalah yang ditemukan dalam papan kerja untuk ditindaklanjuti.

6. Peluncuran (16 Juni):

- Siapkan server hosting dan konfigurasi domain.
- Unggah situs web ke server dan lakukan uji coba akhir.
- Lakukan peluncuran resmi situs web dengan mengumumkan kepada karyawan dan pelanggan.

7. Pemeliharaan dan Pengoptimalan (23 Juni):

- Tetapkan jadwal pemeliharaan rutin untuk memperbarui konten dan memperbaiki bug.
- Pantau kinerja situs web dan lakukan pengoptimalan SEO jika diperlukan.

X | Kesimpulan:

Macles memiliki potensi besar untuk menjadi pemimpin dalam 'Sosial Media untuk Game' di Indonesia, mungkin juga di seluruh dunia. Dengan komitmen kami untuk menyediakan solusi yang mudah diakses dan terpercaya, kami yakin dapat memberikan dampak yang positif bagi tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna dalam bermain game.

XI | Langkah Selanjutnya:

Langkah selanjutnya bagi Macles adalah pengembangan lebih lanjut website seperti menambah 'Fitur Grup' pengguna, membuat lagu tema, dan juga ekspansi ke 'Aplikasi' yang multi-platform/cross-platform untuk mencapai pengguna lebih luas. Kami juga membuka peluang investasi dan kemitraan strategis untuk mendukung pertumbuhan kami.