

SUPPLY CHAIN MANAGEMENT

**ANALISA PERMAINAN**

Disusun oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| Angga Dwi Hariadi. | 142410101021 |
| Fathoni Wahyudi | 142410101025 |
| Fajar Rizky | 142410101032 |
| Biyonda Kurniawan | 142410101047 |

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Stregth: Game ini mampu mensimulasikan penggunaan data permintaan, kebutuhan dll untuk menentukan kesuksesan Toko penjual Burger. | Weakness: tidak dilengkapi dengan data real dari toko yang bersangkutan |
| Oportunities: masih belum ada game yang sama atau yang serupa | Strategi S-O | Strategi W-O |
| Mengembangkan sebuah permainan yang mampu menjadi media simulasi/pembelajaran mengenai SCM. | Meningkatkan kualitas permainan yang dibangun dengan menambahkan data real dari toko. |
| Threat: Terdapat sistem informasi peramalan maupun pendukung keputusan yang dijalankan secara online dengan pengolahan data yang lebih komplek . | Strategi S-T | Strategi W-T |
| Mengembangkan permainan yang mampu dimainkan secara offline | Pengembangan permainan dilakukan dengan analisa yang maksimal dan dilakukan evaluasi berkala secara rutin. |

Five Force

Supplier : Perusahaan menjadi developer dan menjadi supplier untuk game simulasi sendiri. Karena pengembangan dari game simulasi ini termasuk dalam pengadaan CD, komponen elektronik, software, dan tambahan fitur lain untuk membuat game semakin popular

Distributor : Distribusi game simulasi didapat dari toko game/pc lokal dan saat ini developer bisa membuat web sebagai media pemasaran sekaligus bekerjasama dengan *thirdparty* distributor yang memiliki potensi untuk membuat game simulasi menjadi populer seperti *Steam.*

Customer : Pengguna yang menjadi target dari developer game simulasi adalah Anak – Anak hingga Dewasa. Dikarenakan saat ini simulasi bisa menjadi awal untuk membuat atau menjadikan nyata suatu keinginan dari game. Sehingga, developer bisa mengembangkan game simulasinya berdasakan kebutuhan per kategori atau sesuai dengan target awal yang ditambah fitur agar lebih menarik customer

Kompetitor : Hingga saat ini kompetitor dari game simulasi masih belum ada, namun di zaman ini sudah banyak Sistem Informasi yang menjadi pesaing yang berat untuk game simulasi ini dikarenakan fungsi SI yang kompleks dan berfokus pada tujuan. Tidak menutupi kemungkinan bahwa game simulasi ini bisa memiliki reputasi yang baik karena menawarkan aplikasi dalam bentuk game simulasi

PESTEL

1. Politik :

* Ketidakstabilan politik indonesia dapat mempengaruhi kegiatan operasional dari game kami
* Aturan -aturan di indonesia membuat kita harus mengamati dampak terjadi di Indonesia

2. Ekonomi

* Jika keadaan ekonomi indonesia krisis akan berdampak buruk pada pengembangan dari game kami.
* Keuntungan yang mendasar adalah dapat melatih kegiatan usaha-usaha seseorang dalam pembelajaran manajemen

3. Sosial

* Daya tarik rakyat indonesia terhadap budaya game dapat memberikan kesempatan besar untuk memberikan keyakinan dalam menggunakan game.
* Hal yang paling menakutkan adalah indonesia masih banyak Cracker untuk melakukan Reverse Engineering

4. Teknologi

* Dengan adanya infrastruktur generasi komputer saat ini memberikan dampak yang besar bahwa mendukung pada teknologi komputer yang digunakan
* Munculnya store application (ex. PlayStore) memudahkan dalam pencarian untuk mengunduh game
* Dengan banyaknya sosial media, kami dapat melakukan promosi game dengan kecerdasan media

5. Legal

* Peraturan di playstore bahwa legalitas yang diperlukan dengan App Key. Tidak dapat memberikan pendapat jika ada perubahan yang terjadi lisensi App Key

5. Environment

* Prinsip indonesia yang ramah lingkungan menyebabkan game kami masuk dalam kategori tersebut.
* Membentuk pemikiran analisa yang kuat terhadap pasar.