



Model Bisnis & Segmentasi User

www.esaunggul.ac.id

Validasi Perangkat Lunak Mobile (CRI-562)
Pertemuan 5

Dosen Pengampu: Harry Kurniawan
Prodi Teknik Informatika - Fakultas Ilmu Komputer

Model Bisnis

Model Bisnis

- Bagaimana menghasilkan uang dari aplikasi?
- Bagaimana menguji untuk memastikan uang diperoleh?

Model Bisnis

- Freemium
- Berbayar
- Transaksi

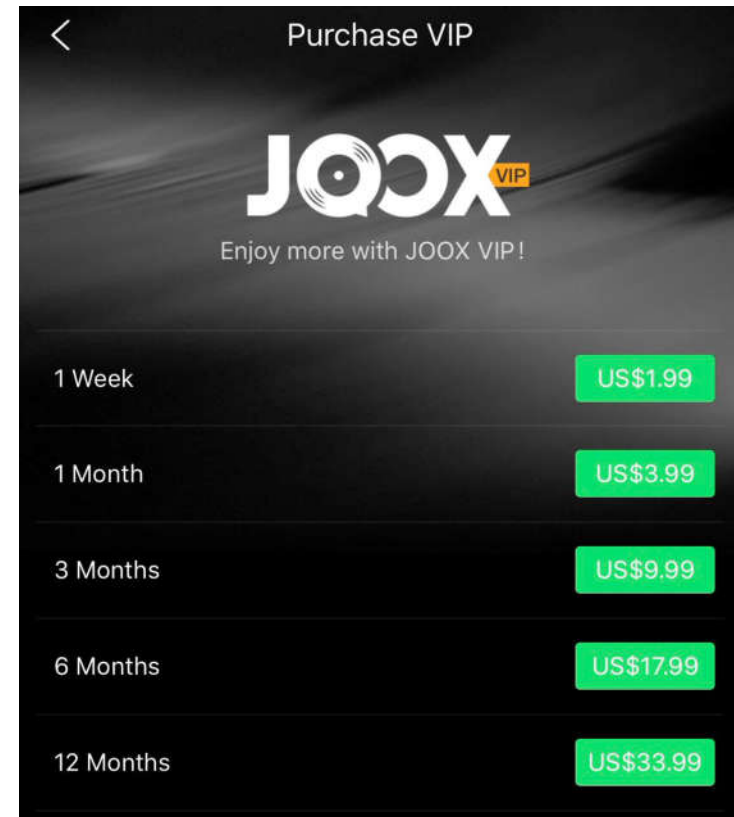
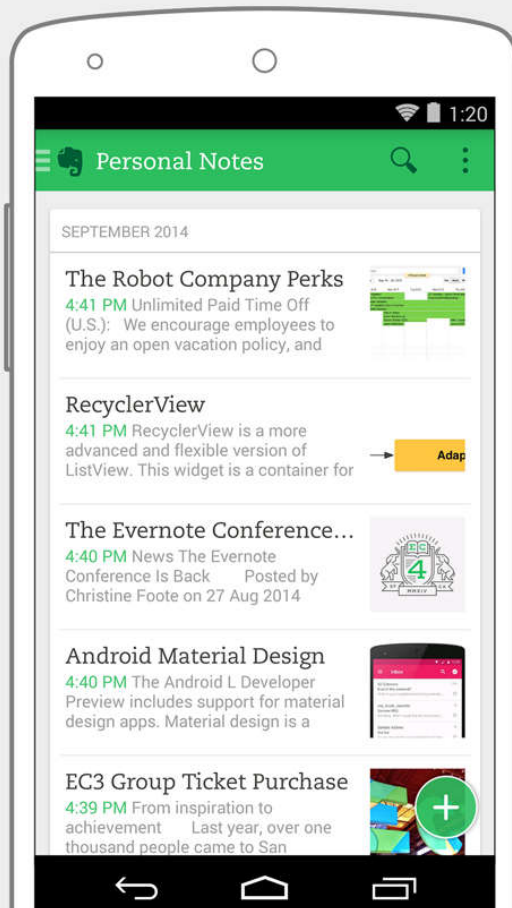
Model Bisnis

1. Freemium

- Tujuannya adalah mendapatkan user sebanyak-banyaknya
- Terbatas pada fungsi atau konten. Fitur dan konten lengkap tersedia pada aplikasi berbayar, atau
- Memiliki fitur dan konten lengkap tetapi terdapat iklan. Diharuskan membayar untuk aplikasi tanpa iklan.

Model Bisnis

ALL OF YOUR NOTES AND IDEAS
IN ONE PLACE





















Model Bisnis

2. Berbayar

- Sebelum pengguna dapat mendownload aplikasi, mereka harus membayarnya.
- Umumnya dipakai untuk aplikasi game

Top Paid in Android Apps

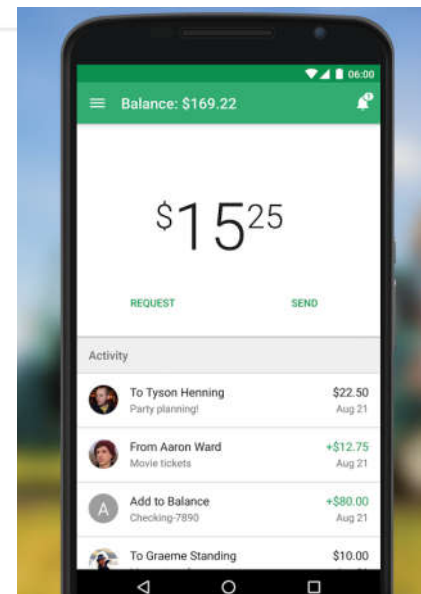
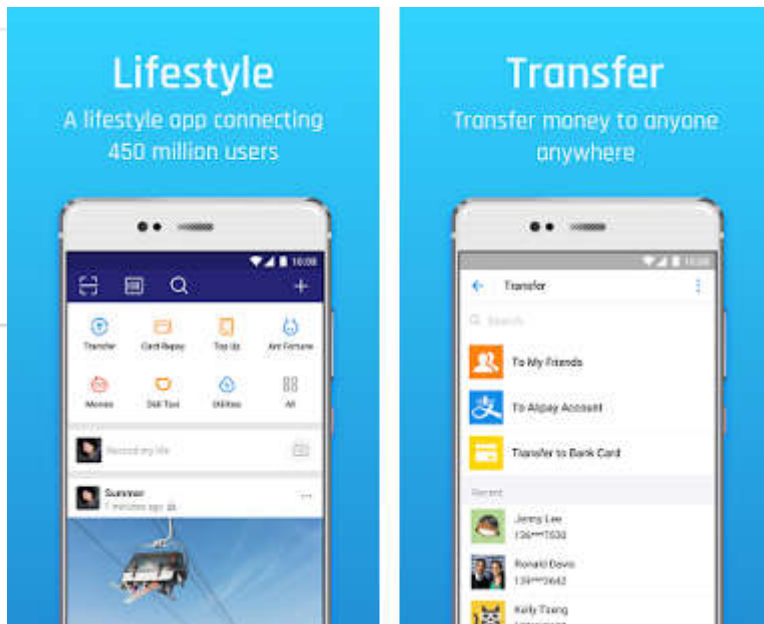
 <p>Minecraft - Pocket Edition Mojang</p> <p>★★★★★ RON19.87</p>	 <p>SwiftKey Keyboard SwiftKey</p> <p>★★★★★ RON15.99</p>	 <p>Poweramp Full Version Max MP</p> <p>★★★★★ RON13.19</p>	 <p>Nova Launcher Prime TeslaCoil Software</p> <p>★★★★★ RON13.20</p>	 <p>Titanium Backup Pro Titanium Track</p> <p>★★★★★ RON22.07</p>	 <p>TuneIn Radio Pro TuneIn</p> <p>★★★★★ RON12.99</p>
 <p>Swype Keyboard Nuance Communicati</p> <p>★★★★★ RON13.17</p>	 <p>HD Widgets cloud.tv</p> <p>★★★★★ RON6.49</p>	 <p>Threema Threema GmbH</p> <p>★★★★★ RON7.29</p>	 <p>CamScanner (License) IntSig Information Co.</p> <p>★★★★★ RON3.50</p>	 <p>Worms 2: Armageddon Team 17 Digital Limited</p> <p>★★★★★ RON4.29</p>	 <p>Camera ZOOM FX androidslide</p> <p>★★★★★ RON9.61</p>
 <p>Runtastic PRO Runtastic</p> <p>★★★★★ RON14.99</p>	 <p>Bloons TD 5 ninja kiwi</p> <p>★★★★★ RON10.05</p>	 <p>SuperSU Pro Chainfire</p> <p>★★★★★ RON8.91</p>	 <p>Plants vs. Zombies™ EA Mobile</p> <p>★★★★★ RON3.97</p>	 <p>Plex for Android Plex, Inc.</p> <p>★★★★★ RON16.36</p>	 <p>MX Player Pro J2 Interactive</p> <p>★★★★★ RON19.00</p>

Model Bisnis

3. Transaksi

- Pengguna hanya membayar setelah menyelesaikan sebuah transaksi dengan aplikasi.
- Contoh: Google Wallet

Model Bisnis



Metode Validasi

Metode Validasi

1. Pengguna

- Tantangan utama adalah memenuhi ekspektasi pengguna.
- Gali informasi sebanyak mungkin tentang pengguna:
 - Jenis kelamin, usia, pendapatan, pendidikan, geografis, kebiasaan, perangkat, dsb.
- Gali informasi melalui wawancara

Metode Validasi

1. Pengguna

- Gunakan software untuk Profiling
 - Contoh: www.mobilepersonas.com/

Output:

- Target pengguna:

Jenis kelamin, usia, pendapatan, pendidikan, geografis, kebiasaan, perangkat, dsb.

Tantangan Validasi

[ABOUT](#)[NEWS](#)[MEDIA](#)[CONTACT](#)

The 2015 Study combines a comprehensive analysis of mobile behavior, attitudes and trends over time to help agencies, brand marketers and manufacturers devise effective mobile strategies. Mobile Personas is a collaboration between Brandspark International (consumer and shopper insights), Tapped Mobile (mobile advertising) and AppPromo (app strategy and monetization).

MOBILE PERSONAS PROFILING

- Size of segments and growth rates
- Attitudinal and demographic profile

MOBILE DEVICE USAGE

- Device ownership / penetration
- Mobile operating system market share
- How behaviour differs by operating system users
- Smartphone manufacturer share
- Operating system loyalty and expected future demand
- Share of time spent by device
- The impact of tablets on device usage
- Specific activities by mobile device vs. desktop/laptop

APP USAGE

- App usage and barriers to use
- App development opportunities
- Facebook interaction

CROSS-MEDIA USAGE

- Media usage profile (time-spent)
- TV, online TV and second screen viewing
- The role flyers
 - o Flyer readership by retail category
 - o Print vs. digital flyer interaction
 - o Motivators encouraging digital flyer usage

MOBILE'S IMPACT ON SHOPPING BEHAVIOUR

- How mobile device impact purchase decisions across the following categories
 - o Automotive
 - o Clothing
 - o Grocery
 - o Health & beauty products
 - o Home renovations
 - o Home theatre electronics
 - o Household care products
 - o Large home appliances
 - o Major home furnishings
 - o Mortgages and other financial products
 - o Personal electronics
 - o Personal computers
 - o Recreational vehicles
- How mobile is used throughout the path to purchase
- How mobile is used while shopping in-store
- Coupon usage

The Mobile Personas study was conducted as part of the 2015 Brandspark Canadian Shopper Study (Among 95,000 Canadian Shoppers aged 18+). The Mobile Personas study is comprised of 10,808 participants, which 7,159 have been deemed Mobile Personas (mobile device owners)

Tantangan Validasi

2. Grup Perangkat

- Salah satu solusi untuk validasi adalah mengelompokkan perangkat uji seluler
- Jika perangkat dikelompokkan, umumnya hanya perlu 1-3 perangkat dari setiap grup

Tantangan Validasi

2. Grup Perangkat

Berdasarkan kelompok target pelanggan , Anda dapat membuat tiga grup perangkat, misal:

Group 1 - High End

- Dual/Quad core CPU
- RAM 2GB atau diatasnya
- Display 5" atau diatasnya
- Full HD Display/Retina
- OS terbaru

Tantangan Validasi

2. Grup Perangkat

Group 2 – Mid End

- Dual core CPU
- RAM < 2GB
- Display < 5"
- Tanpa Full HD/Retina
- OS kurang dari setahun

Group 3 – High End

- Single Core CPU
- RAM < 1GB
- Display < 4"
- Low Resolution
- OS lebih dari setahun

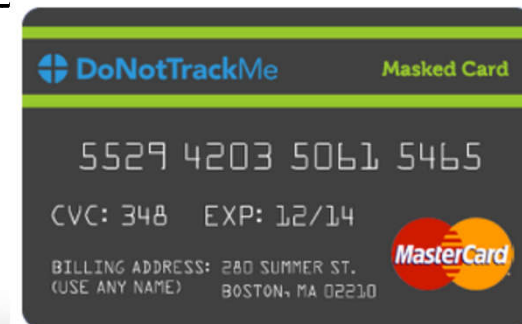
Mini Project

Mini Project

Model Bisnis

Model Bisnis:

Alasan:



Mini Project

Target Pengguna

Jenis kelamin :
Usia :
Pendapatan :
Pendidikan :
Geografis :
Kebiasaan :
Perangkat :



Mini Project

Grup Perangkat

Grup 1

CPU :
 RAM :
 Luas Layar :
 Kedalaman Layar :
 Usia OS :
 Kamera :
 Penyimpanan :
 Baterai :

Grup 2

CPU :
 RAM :
 Luas Layar :
 Kedalaman Layar :
 Usia OS :
 Kamera :
 Penyimpanan :
 Baterai :

Grup 3

CPU :
 RAM :
 Luas Layar :
 Kedalaman Layar :
 Usia OS :
 Kamera :
 Penyimpanan :
 Baterai :



Terimakasih