

Nama : Nirvana Reyhan Yogatama

Npm : 2113025006

Matkul : E-commerce

UAS

Jawab :

1. Judul Saya : E-Company Game Online Via Discord “ GOSFC.ID ”

Dari judul ini saya akan merancang ide bisnis "GOSFC.ID" adalah mengembangkan sebuah platform game online melalui layanan Discord .dengan fokus untuk jual beli dan sebagai forum berkumpul untuk gamers dan membentuk community yang baik dan sehat, dan mempermudah gamers dalam melakukan transaksi maupun mencari item dan lain sebagainya. Platform ini akan menjadi wadah bagi para gamers yang seru dan menyenangkan serta aman dan singkatan dari GOSFC.ID, berasal dari Game Online Store Forum and Community Indonesia

Visi : Mempermudah gamer untuk membeli Item dan menciptakan forum dan community

Misi:

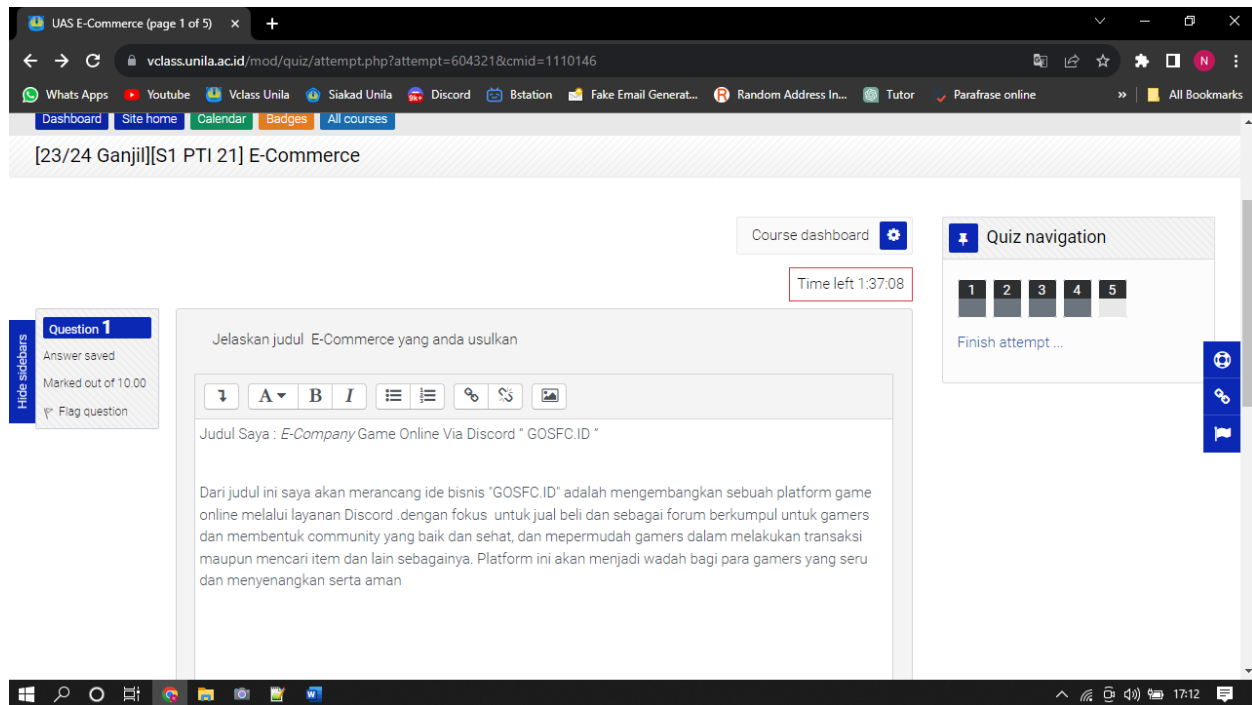
1. Membuat program jual beli item yang mudah dan aman
2. Menyediakan Item game legal dan ilegal yang aman dan memiliki lisensi
3. Membuat suatu Forum diskusi yang dapat di akses pengguna dan menciptakan forum dan community yang baik dan sehat
4. Menyediakan layanan costumer service

Tujuan adanya proposal ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui proses produksi yang dilakukan.
2. Untuk mengetahui metode pemasaran yang dilakukan.
3. Untuk mengetahui kelayakan usaha untuk terus dijalankan.

Manfaat pendirian usaha yang ingin dicapai:

1. Mempermudah gamer untuk membeli Item dan menciptakan forum dan community .
2. Menciptakan lapangan pekerjaan.



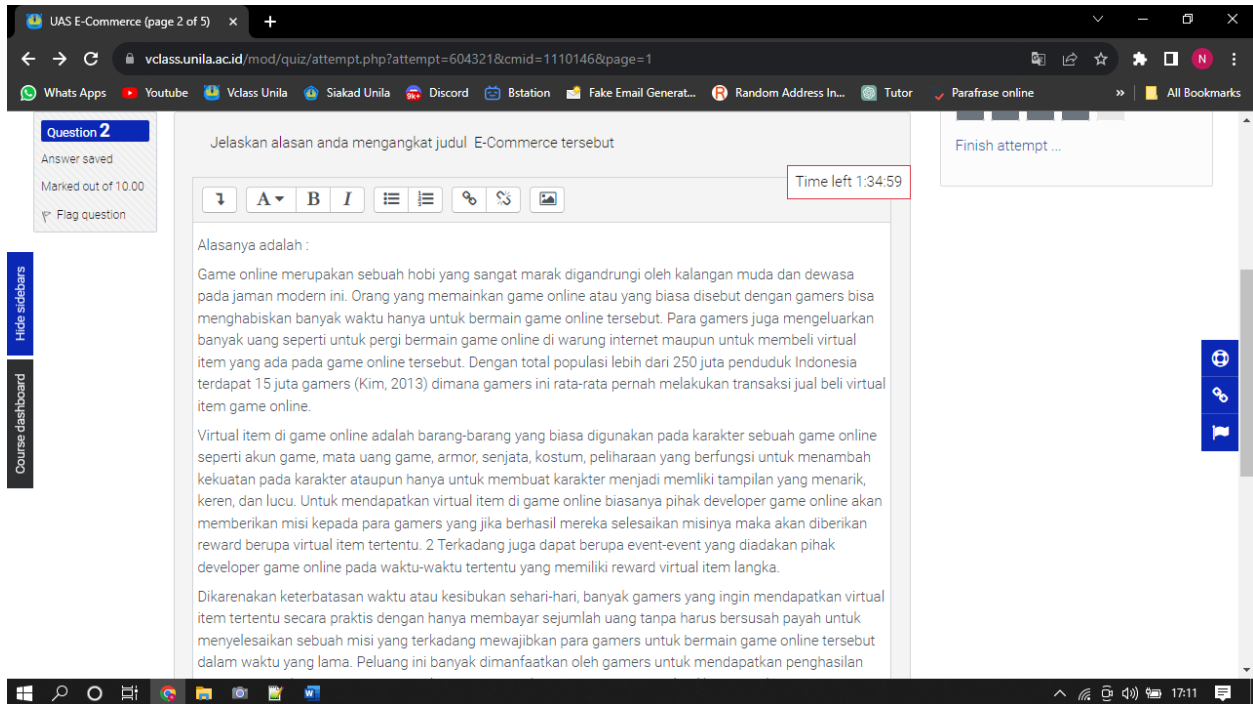
2. Alasannya adalah :

Game online merupakan sebuah hobi yang sangat marak digandrungi oleh kalangan muda dan dewasa pada jaman modern ini. Orang yang memainkan game online atau yang biasa disebut dengan gamers bisa menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game online tersebut. Para gamers juga mengeluarkan banyak uang seperti untuk pergi bermain game online di warung internet maupun untuk membeli virtual item yang ada pada game online tersebut. Dengan total populasi lebih dari 250 juta penduduk Indonesia terdapat 15 juta gamers (Kim, 2013) dimana gamers ini rata-rata pernah melakukan transaksi jual beli virtual item game online.

Virtual item di game online adalah barang-barang yang biasa digunakan pada karakter sebuah game online seperti akun game, mata uang game, armor, senjata, kostum, makanan yang berfungsi untuk menambah kekuatan pada karakter ataupun hanya untuk membuat karakter menjadi memiliki tampilan yang menarik, keren, dan lucu. Untuk mendapatkan virtual item di game online biasanya pihak developer game online akan memberikan misi kepada para gamers yang jika berhasil mereka selesaikan misinya maka akan diberikan reward berupa virtual item tertentu. 2. Terkadang juga dapat berupa event-event yang diadakan pihak developer game online pada waktu-waktu tertentu yang memiliki reward virtual item langka.

Dikarenakan keterbatasan waktu atau kesibukan sehari-hari, banyak gamers yang ingin mendapatkan virtual item tertentu secara praktis dengan hanya membayar sejumlah uang

tanpa harus bersusah payah untuk menyelesaikan sebuah misi yang terkadang mewajibkan para gamers untuk bermain game online tersebut dalam waktu yang lama. Peluang ini banyak dimanfaatkan oleh gamers untuk mendapatkan penghasilan tambahan bahkan menjadi penghasilan utama mereka dengan memperjual-belikan virtual item yang mereka miliki kepada para gamers yang membutuhkan virtual item mereka. Saat ini para gamers biasa menjajakan virtual item mereka di berbagai media sosial dan forum game seperti kaskus, grup facebook, twitter, dan bisa juga di dalam game itu sendiri Berikut data yang berkaitan tentang penjualan item game



3. Sumber Gambar: <https://databoks.katadata.co.id/>

Gambardiatas adalah grafik transaksi ecommerce indonesia yang berbelanja atau pun jual beli secara online

Indonesia disebut menyumbang pengeluaran untuk game online sebanyak Rp 30 triliun selama Januari hingga Oktober 2021. Angka tersebut menyumbang 43 persen dari total spending game online di Asia Tenggara dengan jumlah Rp 69,77 triliun. Data ini diungkap oleh riset internal yang dijalankan aplikasi dompet digital DANA seperti diuraikan pada Kamis (9/12/2021). Head of Marketing DANA Indonesia, Lim Wimawan Kusuma menyatakan, dari total transaksi game Rp 30 triliun di Indonesia, aplikasi DANA menyumbang sekitar 15 persen atau Rp 4,4 triliun. "DANA sendiri menyumbang 15 persen sampai saat ini, per Oktober 2021, atau Rp 4,4 triliun," ujar Lim dalam konferensi pers virtual, Kamis (9/12/2021).

Sumber : <https://www.suara.com/tekno/2021/12/09/195631/transaksi-game-online-di-indonesia-tembus-rp-30-triliun>

Dengan melihat data tersebut, dapat dikatakan bahwa masyarakat Indonesia sebenarnya memiliki kecenderungan untuk berbelanja lewat media online. Dan tentunya hal ini menjadi kesempatan bagi para brand, karena melalui media digital tersebut, mereka jadi dapat lebih mudah untuk menemukan para pembeli potensial mereka

Berdasarkan uraian diatas, maka saya tertarik untuk membangun sebuah e-company aplikasi jual beli virtual item game online via discord yang nantinya dapat digunakan sebagai sarana bagi para gamers untuk memasarkan virtual item mereka.

UAS E-Commerce (page 3 of 5)

vclass.unila.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=604321&cmid=1110146&page=2

Question 3

Answer saved

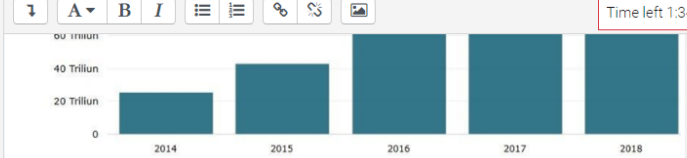
Marked out of 30.00

Flag question

Jelaskan secara detail data pendukung produk E-Commerce saudara

Time left 1:34:35

Finish attempt ...



Tahun	Transaksi (Triliun)
2014	~15
2015	~25
2016	~35
2017	~38
2018	~40

Sumber Gambar: <https://databoks.katadata.co.id/>

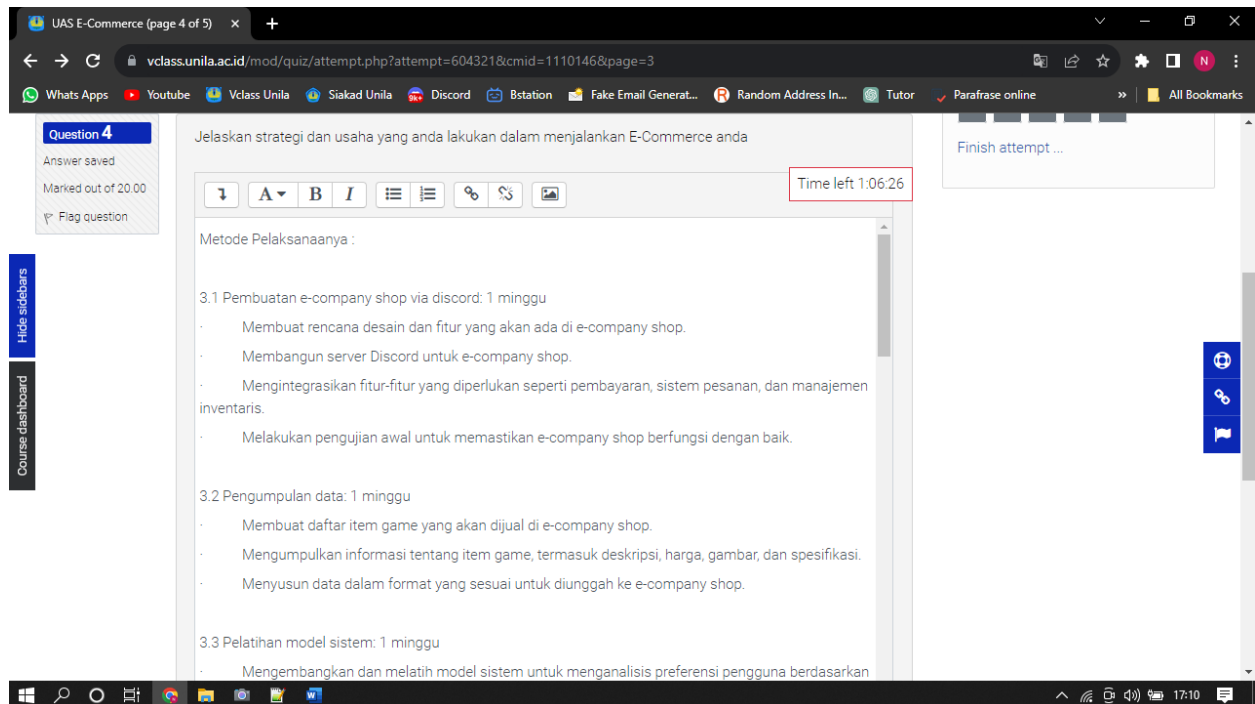
Gambardiatas adalah grafik transaksi ecommerce indonesia yang berbelanja atau pun jual beli secara online

Indonesia disebut menyumbang pengeluaran untuk **game online** sebanyak Rp 30 triliun selama Januari hingga Oktober 2021. Angka tersebut menyumbang 43 persen dari total spending game online di Asia Tenggara dengan jumlah Rp 69,77 triliun. Data ini diungkap oleh riset internal yang dijalankan aplikasi dompet digital **DANA** seperti diuraikan pada Kamis (9/12/2021). *Head of Marketing* DANA Indonesia, Lim Wimawan Kusuma menyatakan, dari total transaksi game Rp 30 triliun di Indonesia, aplikasi DANA menyumbang sekitar 15 persen atau Rp 4,4 triliun. "DANA sendiri menyumbang 15 persen sampai saat ini, per Oktober 2021, atau Rp 4,4 triliun," ujar Lim dalam konferensi pers virtual, Kamis (9/12/2021).

Sumber : <https://www.suara.com/tekno/2021/12/09/195631/transaksi-game-online-di-indonesia-tembus-rp-30-triliun>

Dengan melihat data tersebut, dapat dikatakan bahwa masyarakat Indonesia sebenarnya memiliki

4.



5.

Gambar diatas adalah usaha yang telah saya jalankan berbentuk server platform discord yang beranggotakan baru 300 orang lebih ,yang sekarang tinggal 100 orang dikarenakan sedang berhenti

untuk usaha yang telah dijalan ini saat ini sedang berjalan ditempat „dikarenakan untuk menjalan kan ini kita harus online, baru bisa untuk berintraksi dengan player lain dan melakukan transaksi

ini adalah gambar testimoni dari user yang pernah bertransaksi dengan saya dan memberikan reputasi untuk menambah kepercayaan member

usaha ini sudah saya kerjakan dari tahun 2022 namun untuk sekarang masih terkendala dengan cara dan tutor mendapatkan item yang akan di jual yang sangat sulit , sekarang mengalai penambahan member dan merupakan kemajuan yang sedikit

UAS E-Commerce (page 5 of 5) x +

vclass.unila.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=604321&cmid=1110146&page=4

Whats Apps Youtube Vclass Unila Siakad Unila Discord Bstation Fake Email Generat... Random Address In... Tutor Parafraze online All Bookmarks

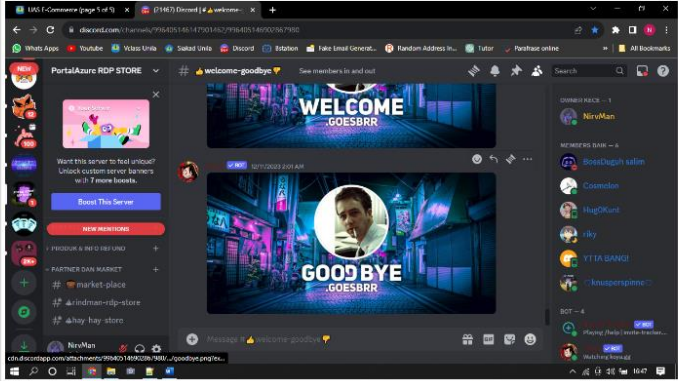
Question 5
Answer saved
Marked out of 30.00
Flag question

Jelaskan apakah usaha E-Commerce anda mengalami kemajuan atau kemunduran (dengan melampirkan historis data dan grafik usaha kegiatan E-Commerce saudara)

Time left 1:06:34

Finish attempt ...

Hide sidebars
Course dashboard



Discord interface showing a 'WELCOME' and 'GOODBYE' message overlay. The server has a 'Portal Azure RDP STORE' and a 'NirvMan' bot. The interface includes a sidebar with server settings and a main chat area with a welcome message.

UAS E-Commerce (page 5 of 5) x +

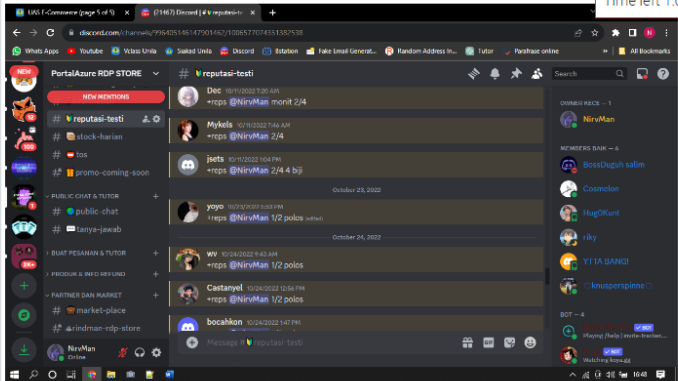
vclass.unila.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=604321&cmid=1110146&page=4

Whats Apps Youtube Vclass Unila Siakad Unila Discord Bstation Fake Email Generat... Random Address In... Tutor Parafraze online All Bookmarks

beranggotakan dari 300 orang lebih yang sekarang tinggal 100 orang dikarenakan sedang berhitung untuk usaha yang telah dijalankan saat ini sedang berjalan ditempat, dikarenakan untuk menjalankan ini kita harus online, baru bisa untuk berinteraksi dengan player lain dan melakukan transaksi

Time left 1:05:12

Hide sidebars
Course dashboard



Discord interface showing a list of users and their reputations. The server has a 'Portal Azure RDP STORE' and a 'NirvMan' bot. The interface includes a sidebar with server settings and a main chat area with a list of users and their reputations.

ini adalah gambar testimoni dari user yang pernah bertransaksi dengan saya dan memberikan reputasi untuk menambah kepercayaan member

Grafik usaha

UAS E-Commerce (page 4 of 5)

vclass.unila.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=604321&cmid=1110146&page=3

Time left 1:07:10

STATISTIK KEGIATAN

Jadwal Perencanaan Lama

Kegiatan	Jadwal (Green)	Perencanaan (Red)	Lama (Blue)
Penyusunan laporan hasil usaha	0	0	1
Implementasi system e-company penjualan item game	0	0	12
Pengujian system dan promosi:	0	0	1
Pelatihan model sistem	0	0	1
Pengumpulan data	0	0	1
Pembuatan e-company	0	0	1

Total jangka waktu pelaksanaan kegiatan usaha adalah 4 bulan..

Tempat pemasaran usaha lebih dominan di online karena usaha ini berbasis star up , sehingga memerlukan biaya yang minim dengan keuntungan besar ,Namun untuk letak kantor pusat dari usaha yang akan dikembangkan terletak seputih agung, Kab Lampung tengah.

UAS E-Commerce (page 5 of 5)

vclass.unila.ac.id/mod/quiz/attempt.php?attempt=604321&cmid=1110146&page=4

Time left 1:05:26

ini adalah gambar testimoni dari user yang pernah bertransaksi dengan saya dan memberika untuk menambah kepercayaan member

Grafik usaha

Tahun/Bulan	Series 1 (Blue)	Series 2 (Orange)	Series 3 (Grey)
tahun 2022 bulan juli	8.5	0	0
bulan november	2.5	0	0
bulan desember	3.5	0	0

