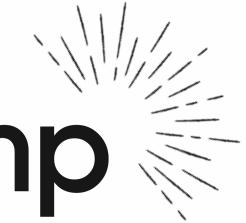




harisenin



Bootcamp

UI/UX Design & Product Management

Judul Mission : Market Quest: Getting Insights for Product Perfection (Med 2)

Disusun oleh : Adisaputra Zidha Noorizki -
15001

Email : hi.zidha@gmail.com

Restricted - For Student Only

#JadiYangKamuMau





Research Plan

Background

Meskipun berbagai platform Learning Management System (LMS) sudah banyak tersedia, banyak pelajar, pengajar, dan lembaga pendidikan yang masih merasa kesulitan dalam mengelola pembelajaran secara fleksibel dan interaktif. Sebagian besar LMS saat ini masih menyediakan pengalaman yang cukup dasar dan tidak sepenuhnya menyesuaikan diri dengan gaya belajar pengguna. BrilliantHub hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menawarkan platform pembelajaran cerdas yang berfokus pada personalisasi, kolaborasi, dan teknologi adaptif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.





Goal & Purpose Research

Tujuan utama riset ini adalah untuk menggali kebutuhan pengguna dalam mengembangkan BrilliantHub menjadi platform LMS yang bisa memenuhi kebutuhan masa depan. Kami ingin memahami fitur-fitur baru yang diinginkan oleh pengguna, tantangan yang dihadapi dalam penggunaan LMS saat ini, dan mengidentifikasi peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan interaktif. Dengan riset ini, kami berharap dapat menciptakan platform yang bisa meningkatkan kualitas belajar dan mengatasi masalah-masalah yang ada.



Participant Criteria

- **Pelajar** yang membutuhkan pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif dan personal.
- **Pengajar/Tendik** yang ingin menggunakan alat pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif.
- **Pengelola Lembaga Pendidikan** yang menginginkan solusi LMS yang lebih fleksibel dan terintegrasi.
- **Perusahaan (tim HR)** yang ingin menyediakan pelatihan berbasis pembelajaran adaptif untuk karyawan mereka.





Research Methodology

Metode yang akan digunakan dalam riset ini adalah Mix Method dengan rincian sebagai berikut:

1. Quantitative Method (Kuesioner) untuk mengumpulkan data statistik tentang kepuasan pengguna terhadap berbagai fitur LMS yang ada dan memahami potensi adopsi BrilliantHub.
2. Qualitative Method (Interview) untuk mendapatkan wawasan mendalam dari pengguna potensial mengenai kebutuhan mereka dalam pembelajaran digital.



List Questions

Quantitative Method (Kuesioner)

1. Warm-up Questions
 - a. Anda adalah seorang?
 - b. Berapa usia Anda?
 - c. Jenis kelamin Anda?
 - d. Di mana Anda tinggal?
 - e. Platform pembelajaran apa yang Anda gunakan saat ini?

List Questions

Quantitative Method (Kuesioner)

2. User Behavior
 - a. Seberapa sering Anda mengakses materi pembelajaran atau pelatihan di LMS atau platform terkait?
 - b. Apa perangkat yang paling sering Anda gunakan untuk mengakses platform pembelajaran atau pelatihan?
 - c. Seberapa sering Anda berinteraksi atau berkolaborasi dengan pengguna lain (misalnya, melalui forum, tugas kelompok, atau diskusi)?
 - d. Seberapa efektif notifikasi atau pengingat otomatis membantu Anda dalam melanjutkan pembelajaran atau menyelesaikan tugas?

List Questions

Quantitative Method (Kuesioner)

3. User Needs
 - a. Sejauh mana platform pembelajaran atau pelatihan menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar atau kebutuhan Anda?
 - b. Apa fitur utama yang Anda butuhkan dalam platform untuk mendukung pembelajaran atau pelatihan Anda?
 - c. Sejauh mana platform mendukung kolaborasi dengan pengguna lain (misalnya, siswa, kolega, atau pengajar)?
 - d. Fitur apa yang paling Anda harapkan ada dalam platform untuk meningkatkan pengalaman belajar atau pelatihan Anda?



List Questions

Quantitative Method (Kuesioner)

4. Pain Points
 - a. Apa masalah utama yang Anda hadapi saat menggunakan platform pembelajaran atau pelatihan yang Anda gunakan?
 - b. Sejauh mana Anda merasa kesulitan mengakses materi atau tugas di platform tersebut, baik dari perangkat mobile atau desktop?
 - c. Apa kesulitan teknis yang sering Anda temui saat menggunakan platform (misalnya, masalah login, pengunduhan materi, pengunggahan tugas)?
 - d. Sejauh mana pengalaman pengguna di platform tersebut mempengaruhi kemampuan Anda untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan pembelajaran?





List Questions

Quantitative Method (Kuesioner)

5. Valuable Features & Final Feedback

- a. Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai pengalaman Anda dengan LMS yang Anda gunakan saat ini?
- b. Fitur apa yang menurut Anda paling penting untuk ditambahkan dalam LMS masa depan?
- c. Sejauh mana fitur gamifikasi atau personalisasi berbasis AI dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran atau pelatihan Anda?



List Questions

Quantitative Method (Kuesioner)

5. Valuable Features & Final Feedback

- d. Sejauh mana fitur kolaborasi (misalnya, forum, grup belajar) dapat meningkatkan interaksi dan pengalaman belajar Anda?
- e. Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai pengalaman Anda dengan LMS yang Anda gunakan saat ini?



List Questions

Qualitative Method (Interview)

1. Apa yang Anda sukai dari platform pembelajaran yang Anda gunakan saat ini?
2. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi dalam menggunakan LMS sekarang?
3. Bagaimana platform LMS Anda saat ini membantu Anda dalam mencapai tujuan pembelajaran atau pelatihan?
4. Apa fitur yang menurut Anda sangat penting dalam LMS baru?
5. Sejauh mana Anda merasa platform pembelajaran Anda saat ini memberikan pengalaman yang disesuaikan dengan kebutuhan Anda?
6. Fitur apa yang paling Anda harapkan ada di LMS baru?
7. Apa yang akan membuat pengalaman Anda lebih baik dalam penggunaan LMS?





Research Result



Research Result

Untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai kebutuhan pengguna terhadap platform LMS, penelitian ini dilakukan menggunakan metode **Mix Method**. Penelitian dimulai dengan penyebaran kuesioner kepada beberapa rekan dan anggota grup komunitas Product Management Enthusiast di Telegram selama **14 hari**, mulai dari **13 hingga 26 Oktober 2025**. Hasilnya, kami berhasil mengumpulkan sebanyak **35 responden**, yang semuanya sesuai dengan target audiens utama berdasarkan Research Plan.





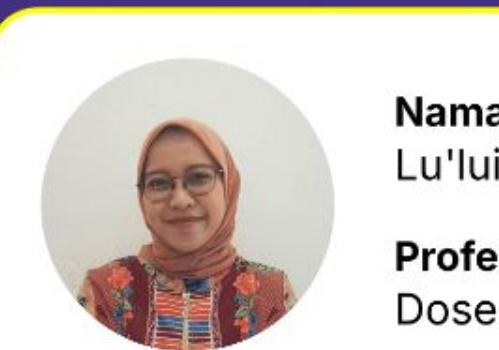
Research Result

Selain itu, wawancara mendalam dilakukan selama 4 hari, yaitu antara **25 hingga 28 Oktober 2025**, dengan melibatkan **6 orang peserta**, yang terdiri dari **3 mahasiswa**, **2 dosen**, dan **1 profesional di bidang human resources dari sebuah start-up di Surabaya**. Hasil wawancara ini akan dipresentasikan melalui user persona dan beberapa ringkasan eksekutif yang akan dijelaskan lebih lanjut di slide berikutnya.



Research Result

User Personal



Nama Lengkap
Lu'lul Maknuunah

Profesi
Dosen Praktisi

Gender
Perempuan

Usia
29 tahun

Domisili
Surabaya



Nama Lengkap
[REDACTED]

Profesi
Dosen Praktisi

Gender
Laki-laki

Usia
28 tahun

Domisili
Sidoarjo



Nama Lengkap
[REDACTED]

Profesi
Professional HR

Gender
Laki-laki

Usia
27 tahun

Domisili
Surabaya



Nama Lengkap
Faidatul Ela Astia

Profesi
Mahasiswa Sarjana

Gender
Perempuan

Usia
21 tahun

Domisili
Malang



Nama Lengkap
[REDACTED]

Profesi
Mahasiswa Sarjana

Gender
Laki-laki

Usia
24 tahun

Domisili
Sidoarjo



Nama Lengkap
Mufti Zidane Yudistira

Profesi
Mahasiswa Pascasarjana

Gender
Laki-laki

Usia
24 tahun

Domisili
Surabaya



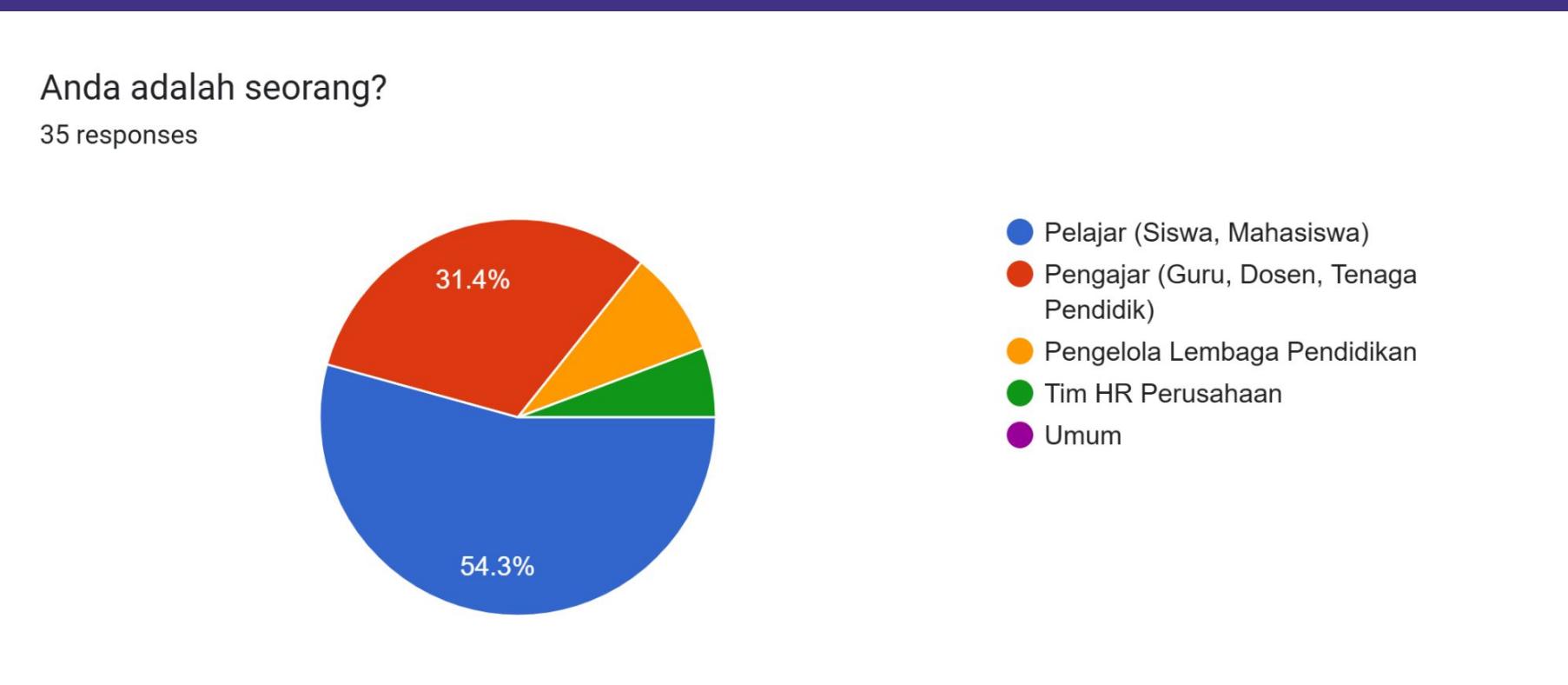
Research Result

Quantitative Method (Kuesioner)



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner)



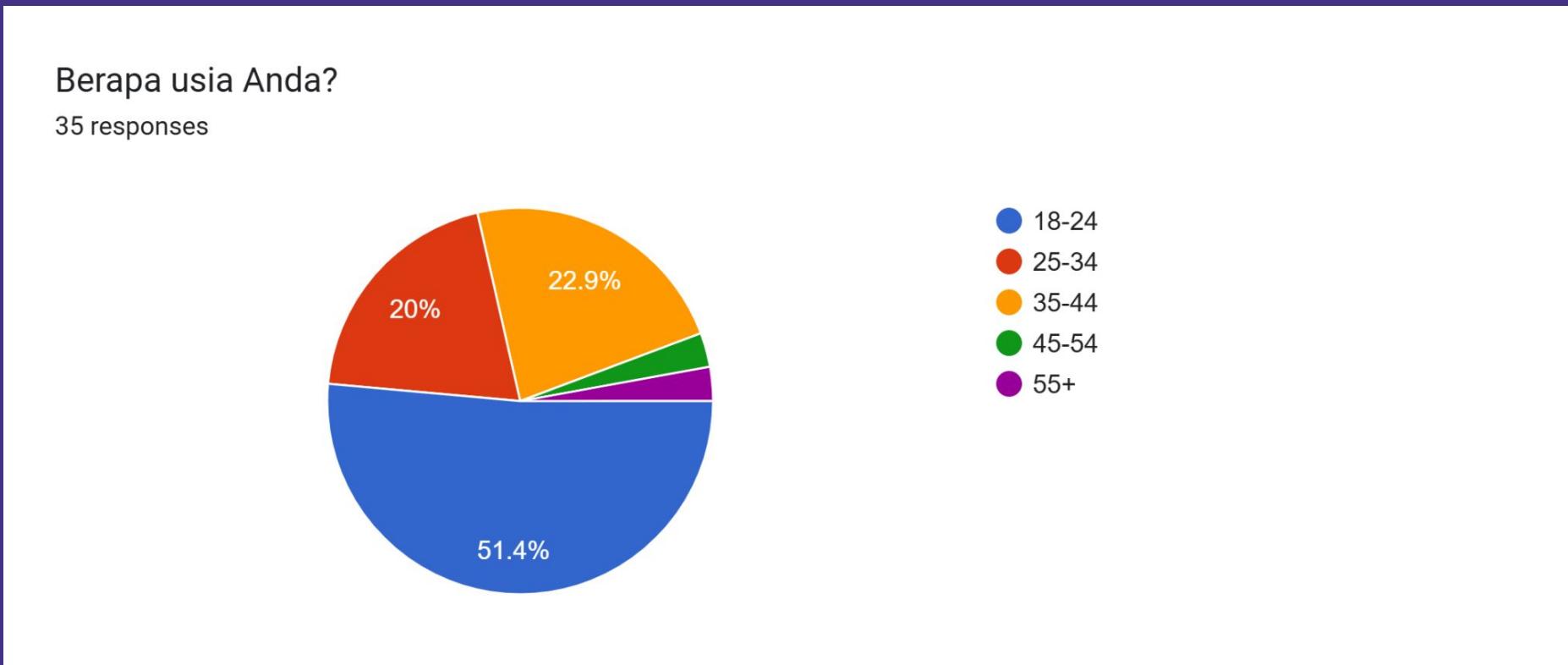
Peserta kuesioner terbagi berdasarkan profesi, antara lain:

- Pelajar: 19 responden
- Pengajar: 11 responden
- Pengelola Lembaga: 3 responden
- Tim HR Perusahaan: 2 responden



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner)



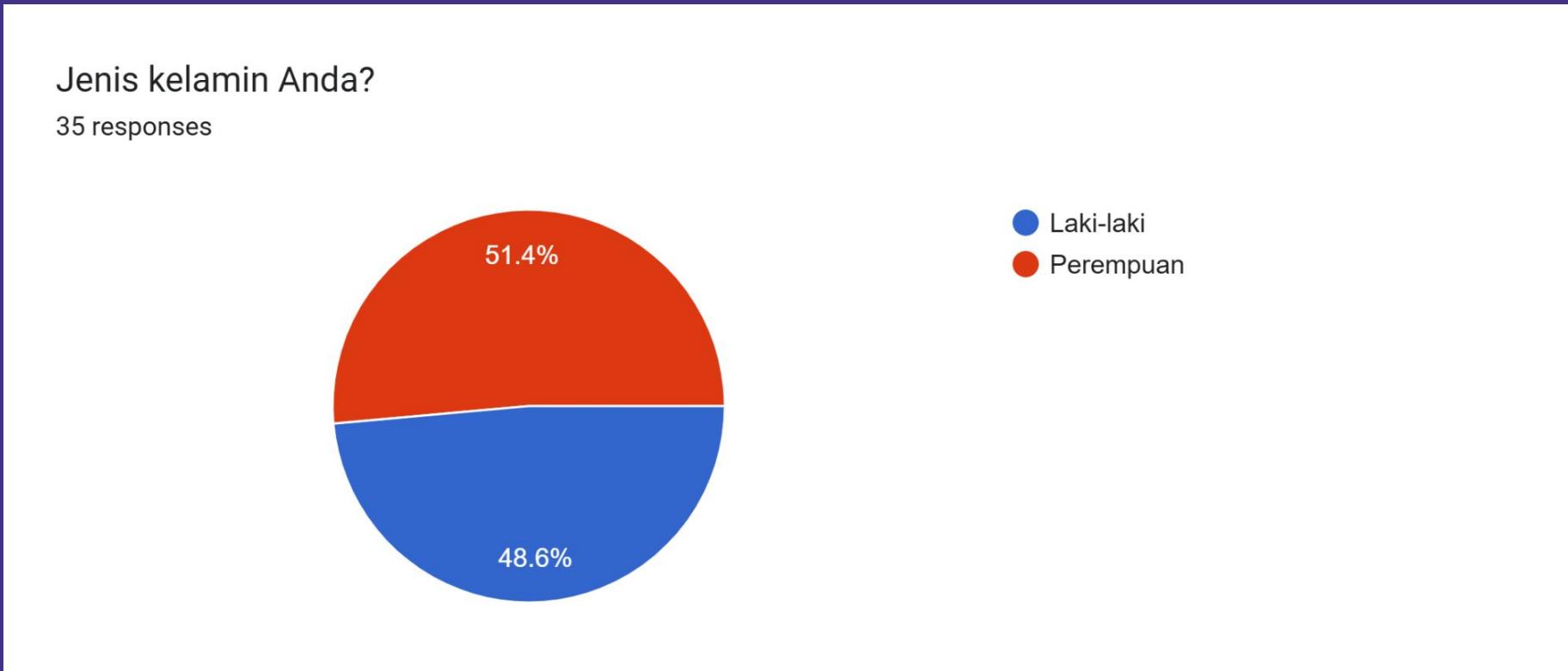
Peserta kuesioner juga terbagi berdasarkan rentang usia sebagai berikut:

- 18-24: 18 responden
- 25-34: 7 responden
- 35-44: 8 responden
- 45-54: 1 responden
- 55+: 1 responden



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner)



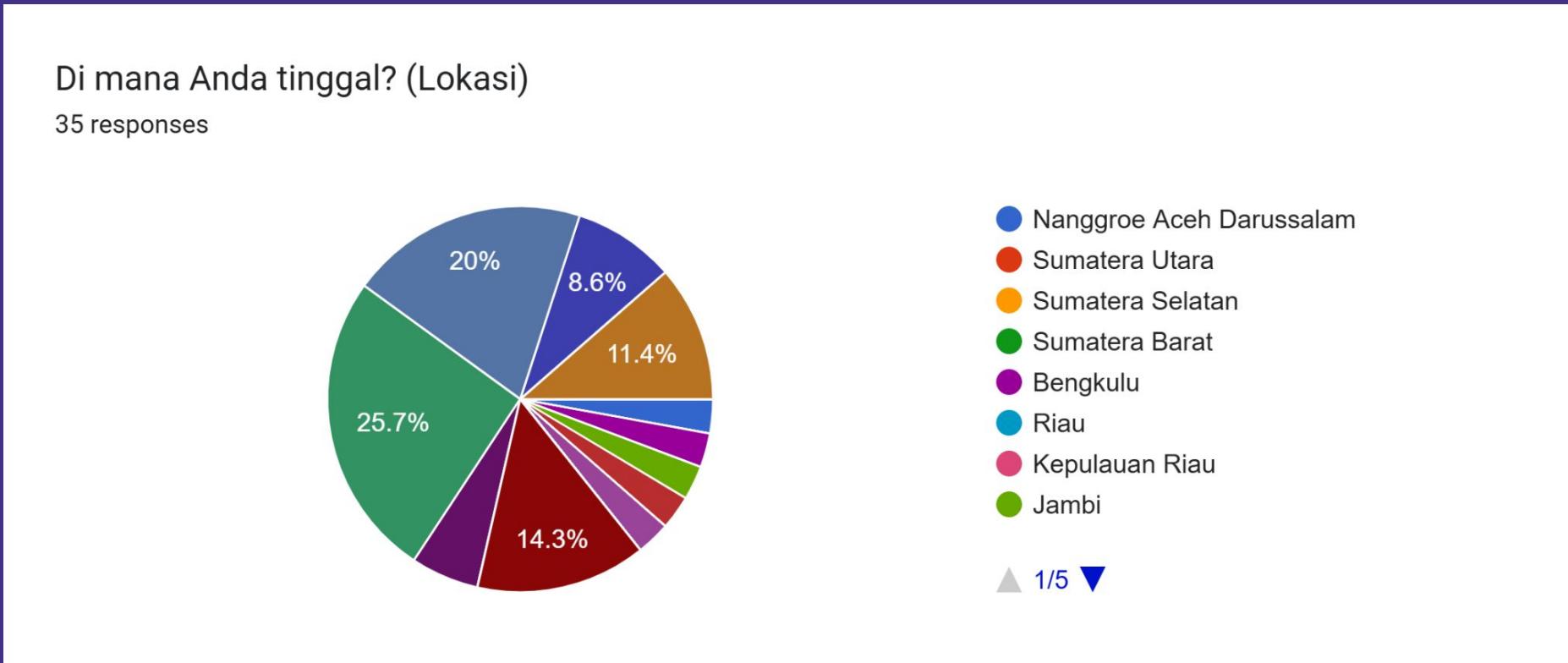
Peserta kuesioner juga terbagi berdasarkan jenis kelamin/gender sebagai berikut:

- Laki-laki: 17 responden
- Perempuan: 18 responden



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner)

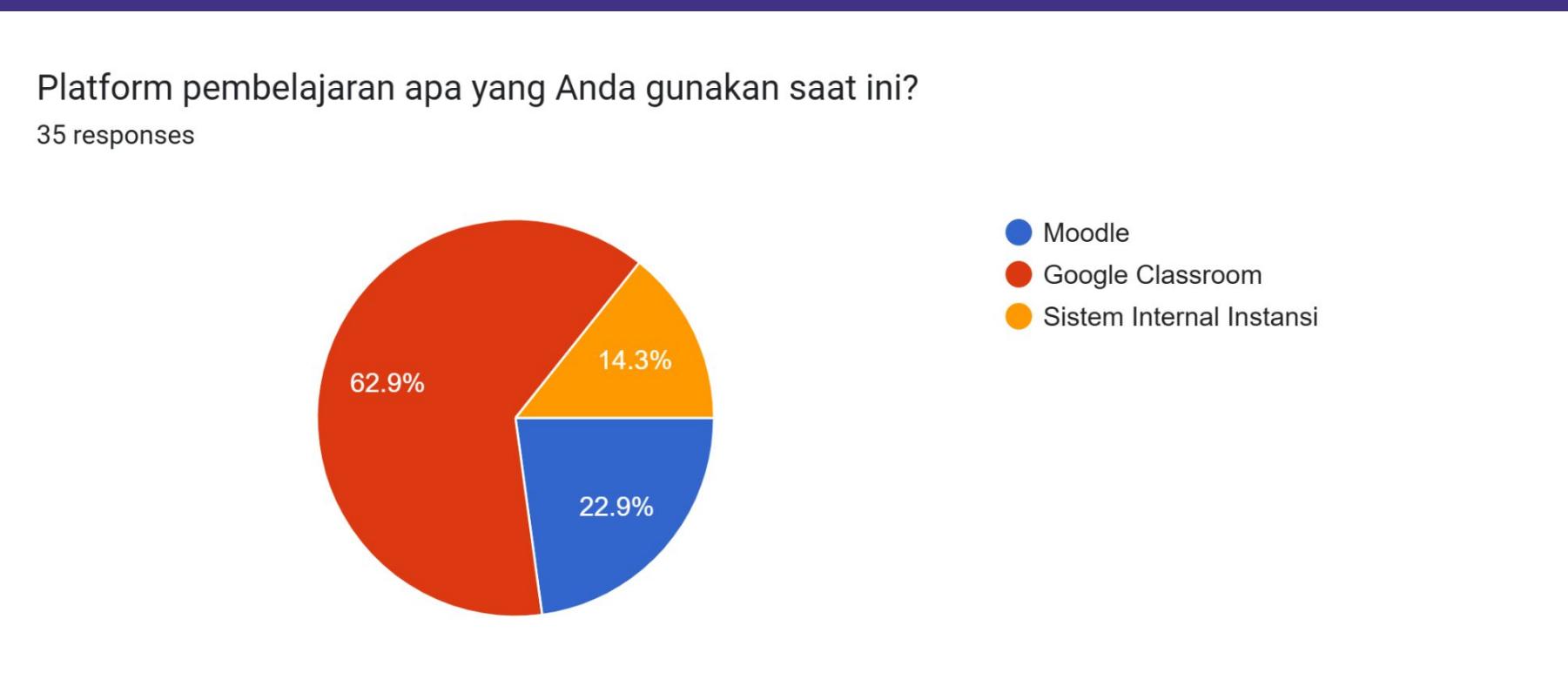


Peserta kuesioner juga terbagi berdasarkan domisili berdasarkan Provinsi di Indonesia, dengan 5 domisili responden terbanyak sebagai berikut:

- Jawa Barat: 9 responden
- Jawa Tengah: 7 responden
- Banten: 5 responden
- Jawa Timur: 4 responden
- DI Yogyakarta: 3 responden

Research Result

Quantitative Method (Kuesioner)



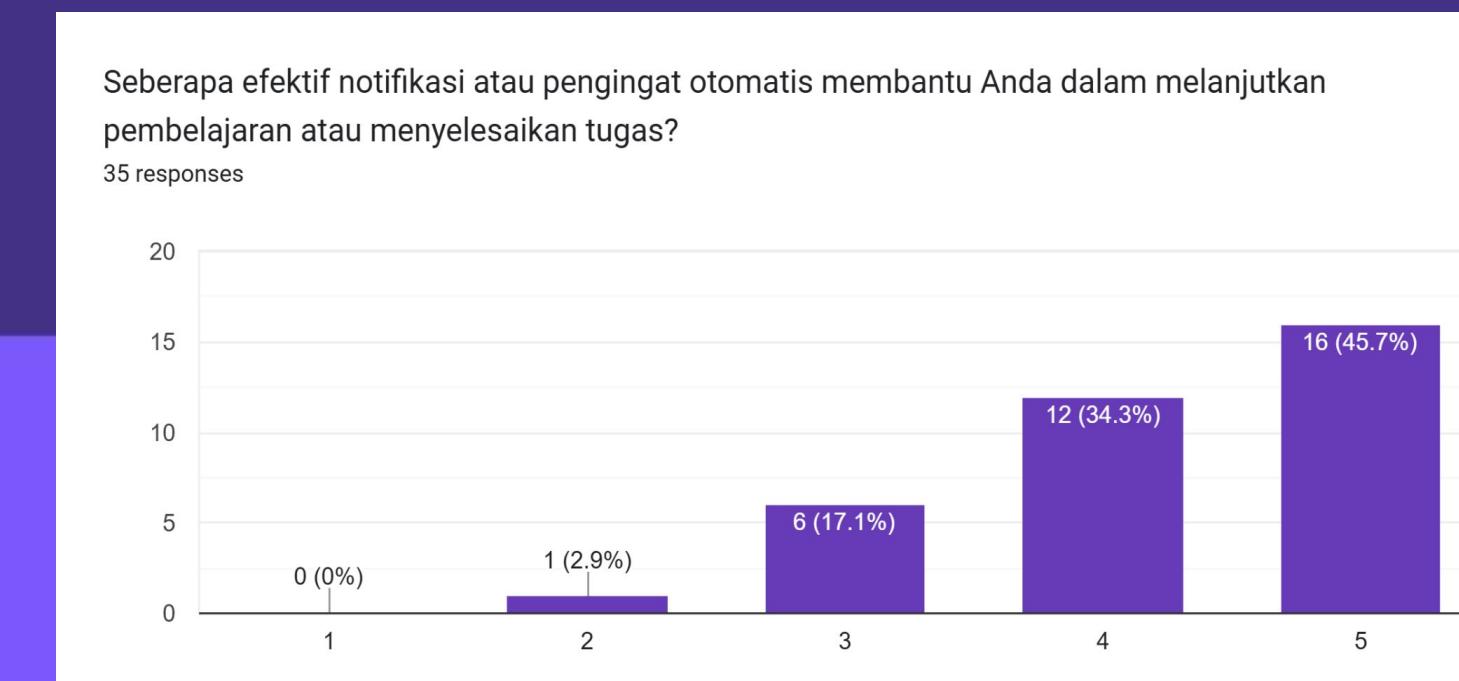
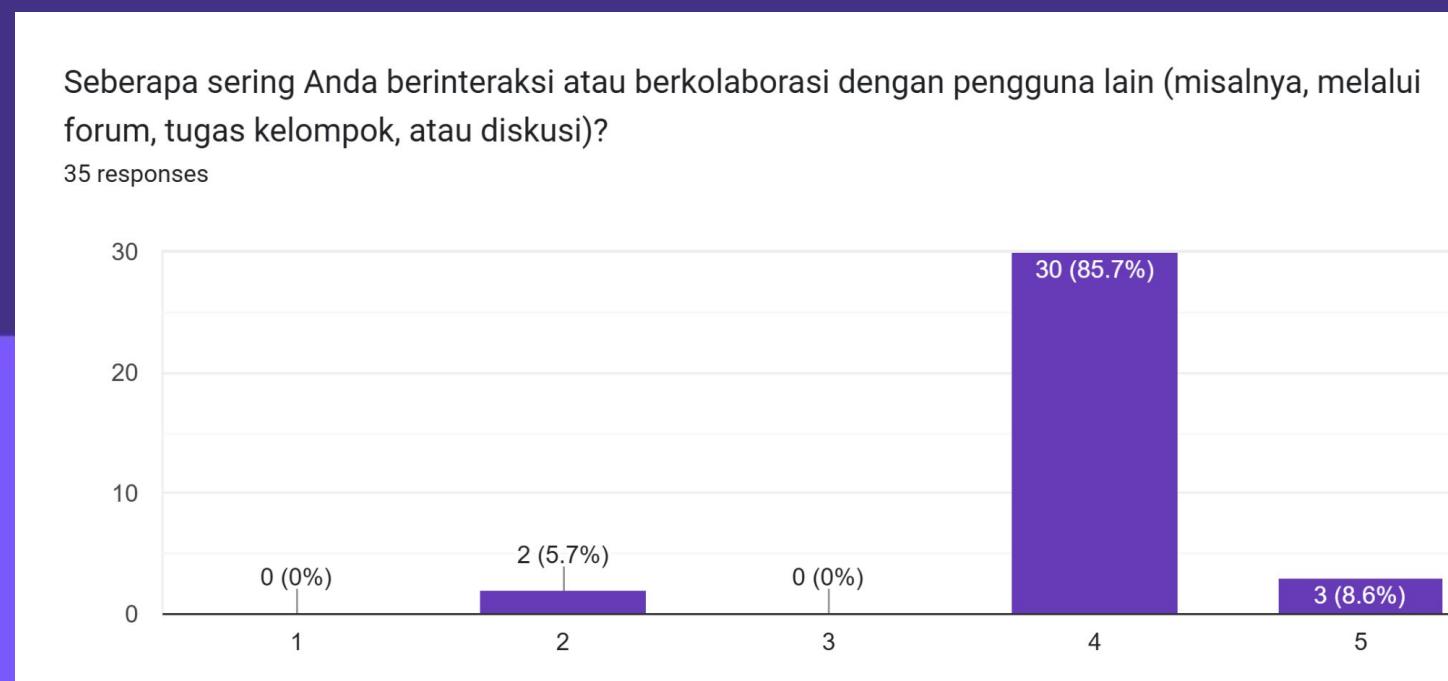
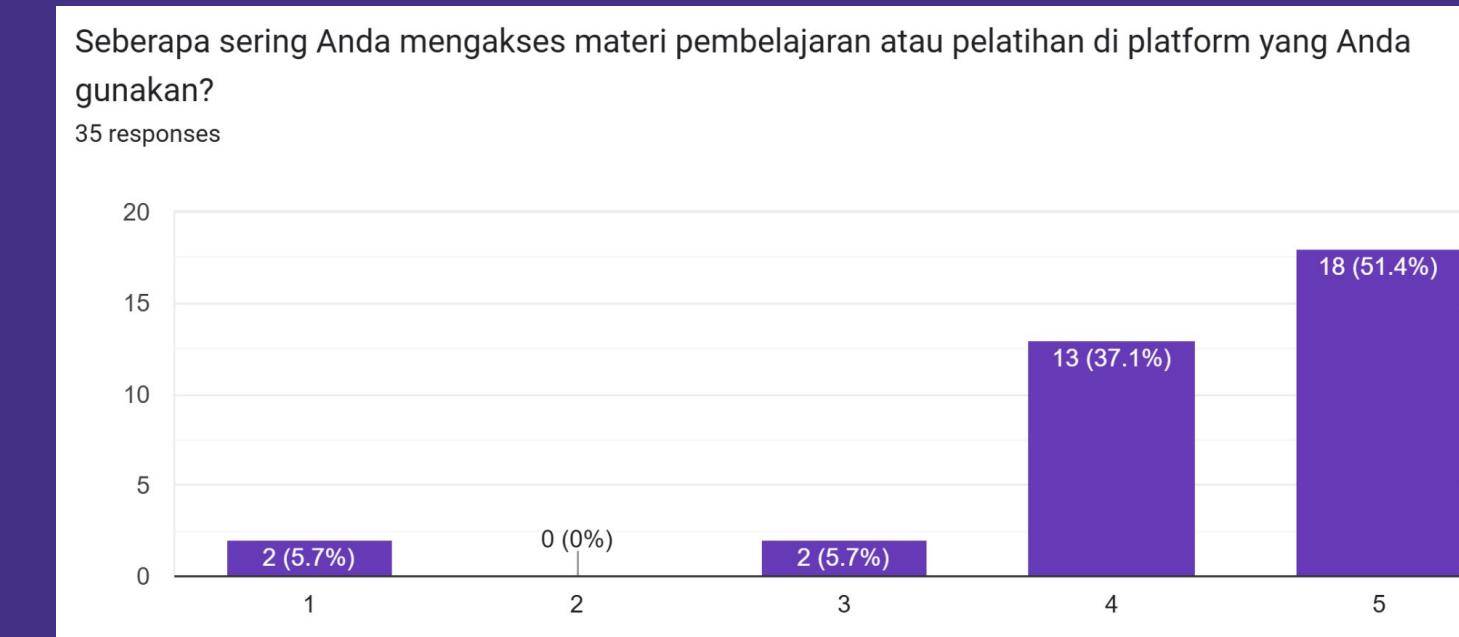
Peserta kuesioner juga terbagi berdasarkan platform LMS yang digunakan saat ini sebagai berikut:

- Moodle: 8 responden
- Google Classroom: 22 responden
- Sistem Internal: 5 responden



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [User Behavior]



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [User Behavior]

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan dengan **35 responden**, berikut adalah temuan utama mengenai perilaku pengguna terkait platform pembelajaran:

1. Perangkat yang Paling Sering Digunakan: Mayoritas pengguna mengakses platform melalui Komputer Desktop (65,7%), diikuti oleh Laptop (17,1%), Smartphone (8,6%), dan Tablet (8,6%).
2. Frekuensi Mengakses Materi: Sebagian besar responden mengakses materi secara rutin, dengan 51,4% responden mengakses materi setiap hari dan 37,1% responden mengakses beberapa hari sekali.



Research Result

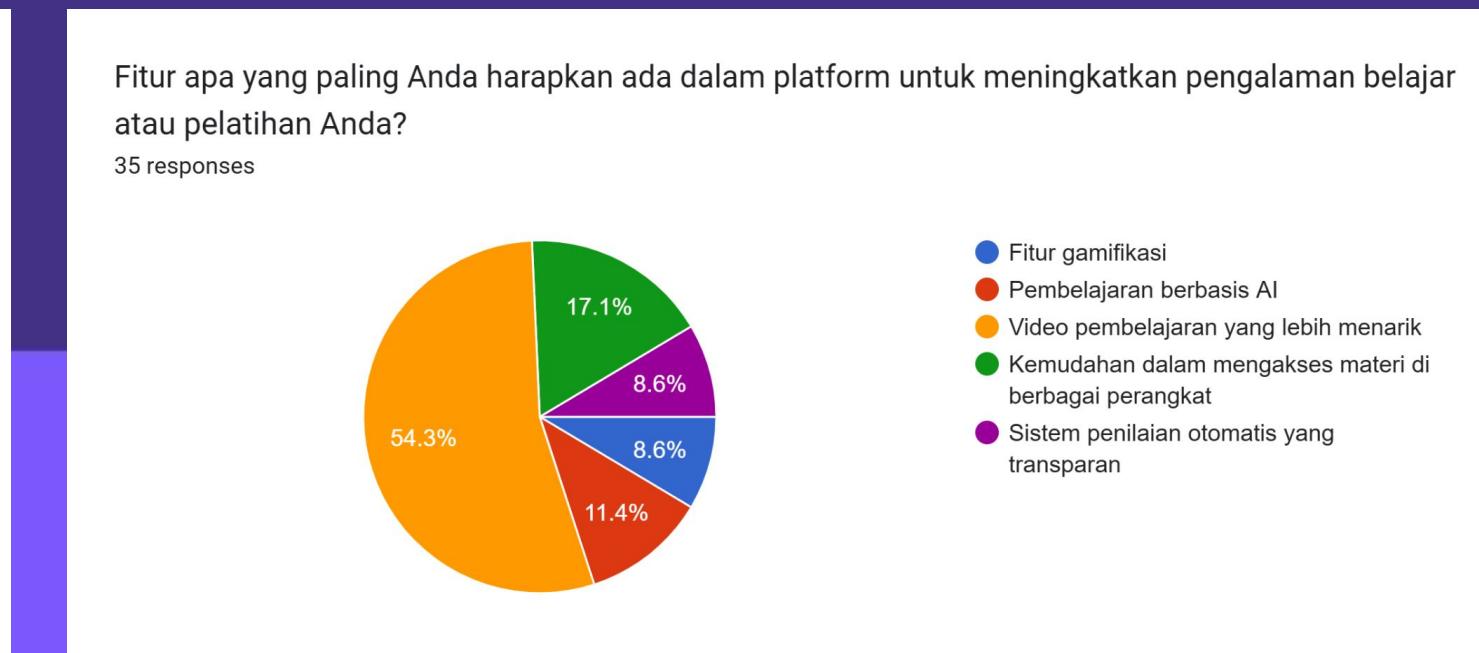
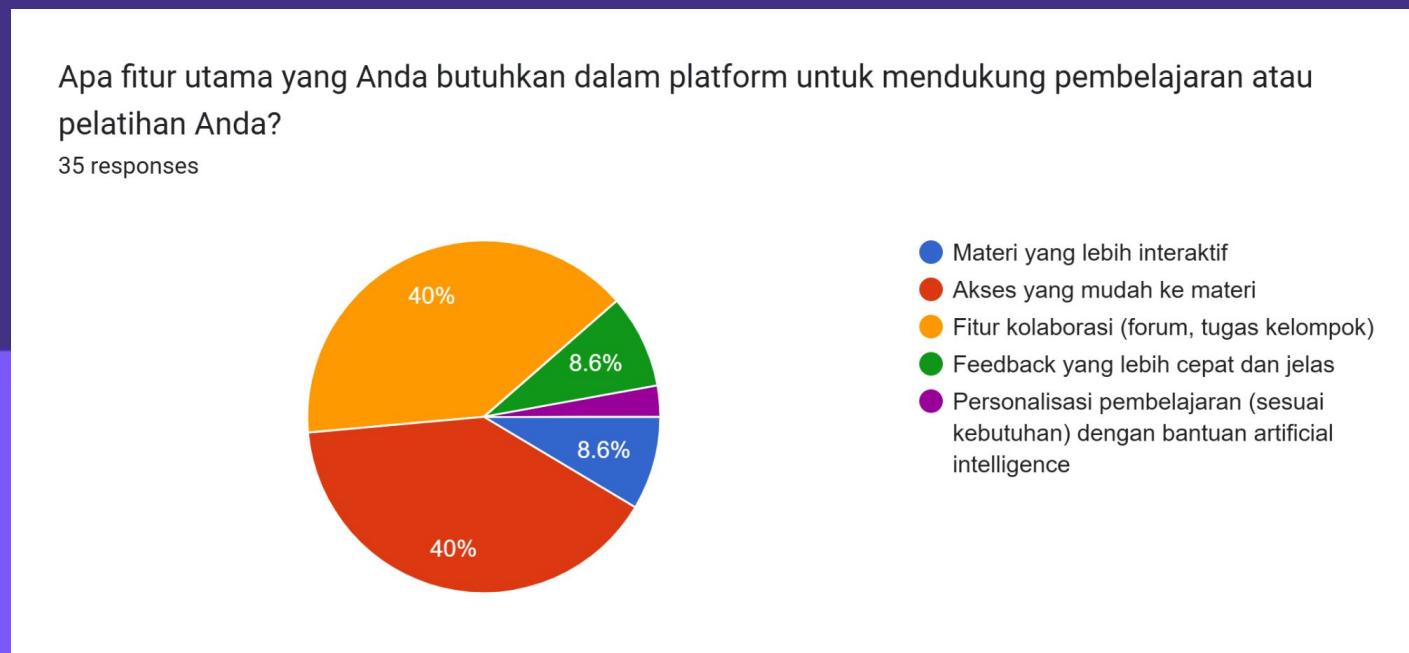
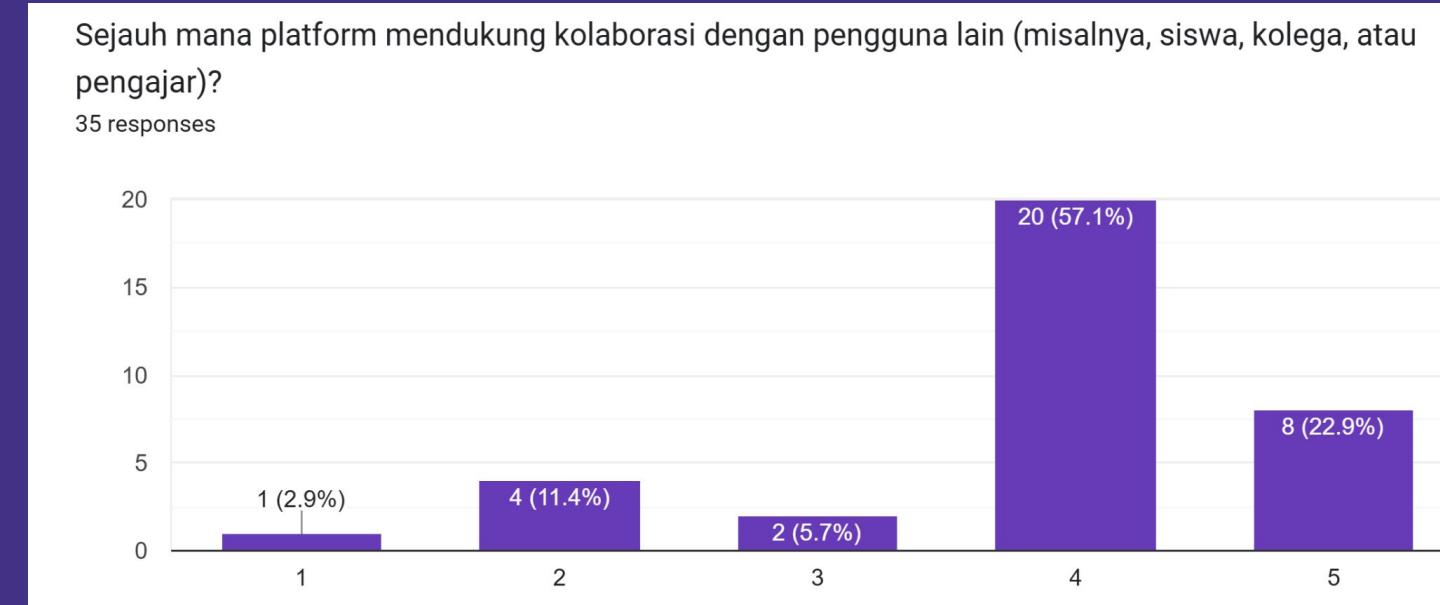
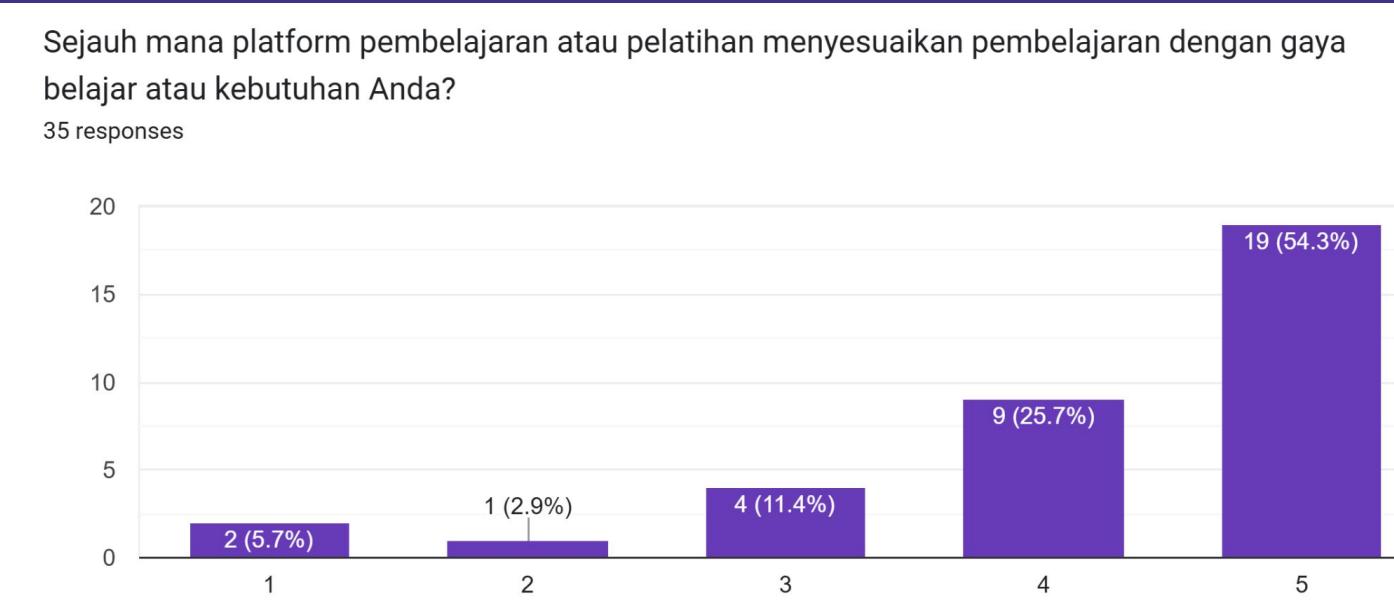
Quantitative Method (Kuesioner) - [User Behavior]

3. Interaksi dan Kolaborasi: 85,7% responden terlibat aktif dalam kolaborasi atau interaksi dengan pengguna lain, seperti melalui forum, tugas kelompok, atau diskusi.
4. Efektivitas Notifikasi Pengingat: 45,7% responden merasa bahwa notifikasi pengingat otomatis sangat membantu mereka dalam melanjutkan pembelajaran atau menyelesaikan tugas.



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [User Needs]



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [User Needs]

Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan 35 responden, berikut adalah temuan utama mengenai kebutuhan pengguna terkait platform pembelajaran:

1. Kesesuaian Platform dengan Gaya Belajar:
 - a. 54.3% responden merasa platform saat ini sangat sesuai dengan gaya belajar mereka, dengan 25.7% merasa cukup sesuai.
 - b. Hanya sedikit yang merasa platform tidak sesuai (2.9%).
2. Kolaborasi dengan Pengguna Lain:
 - a. 57.1% responden merasa bahwa platform sangat mendukung kolaborasi (misalnya, diskusi, forum, tugas kelompok) dengan pengguna lain.
 - b. 22.9% merasa cukup mendukung, sementara 2.9% merasa sangat tidak mendukung.



Research Result

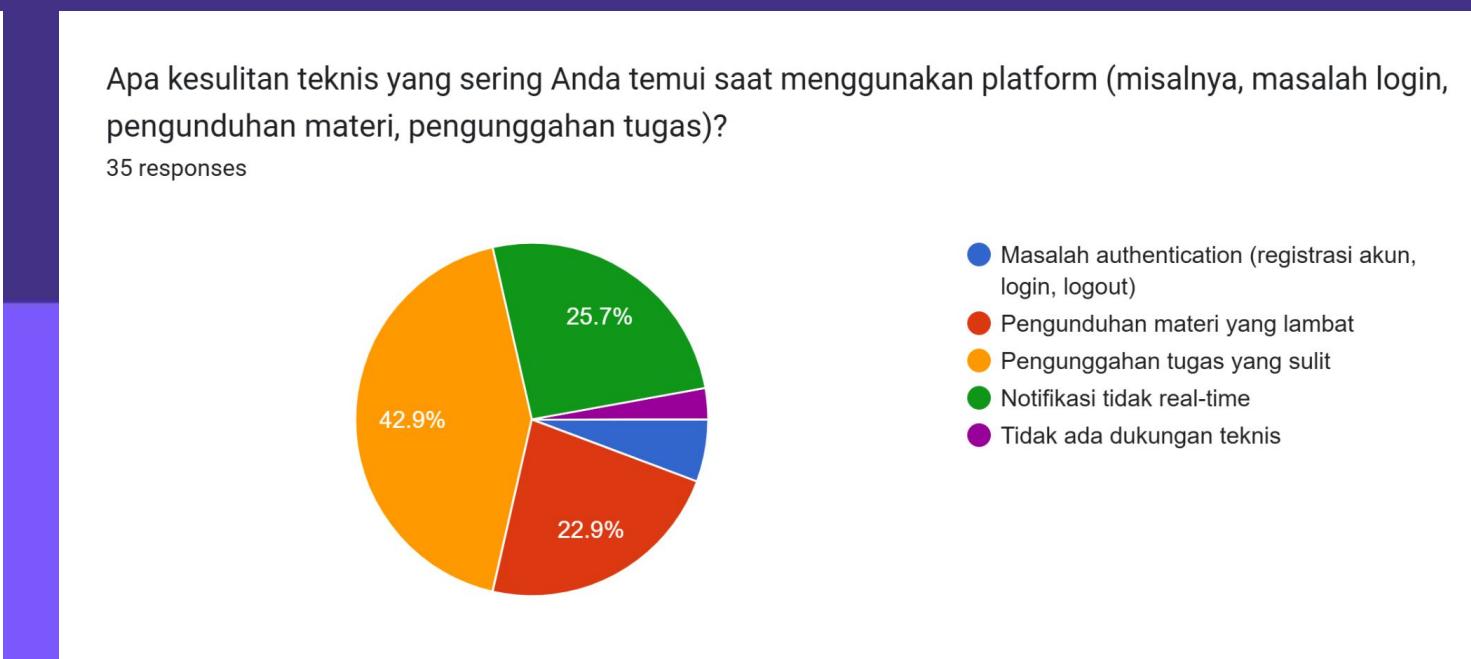
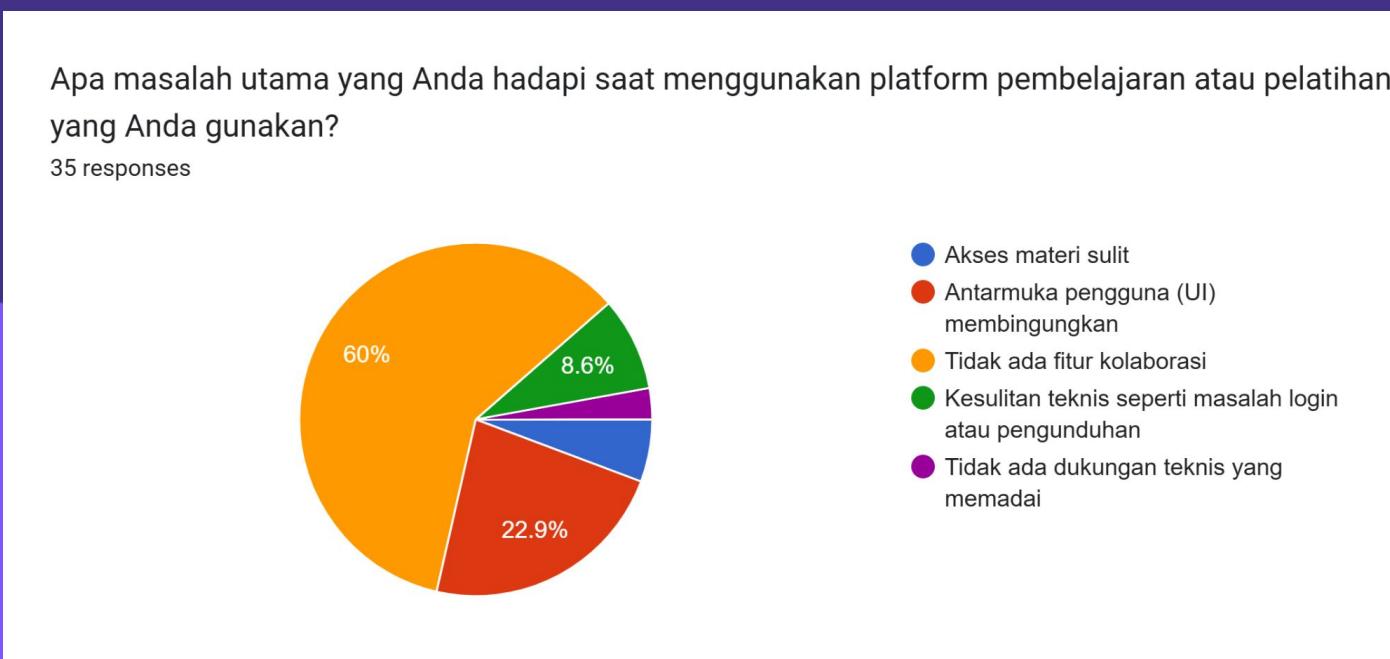
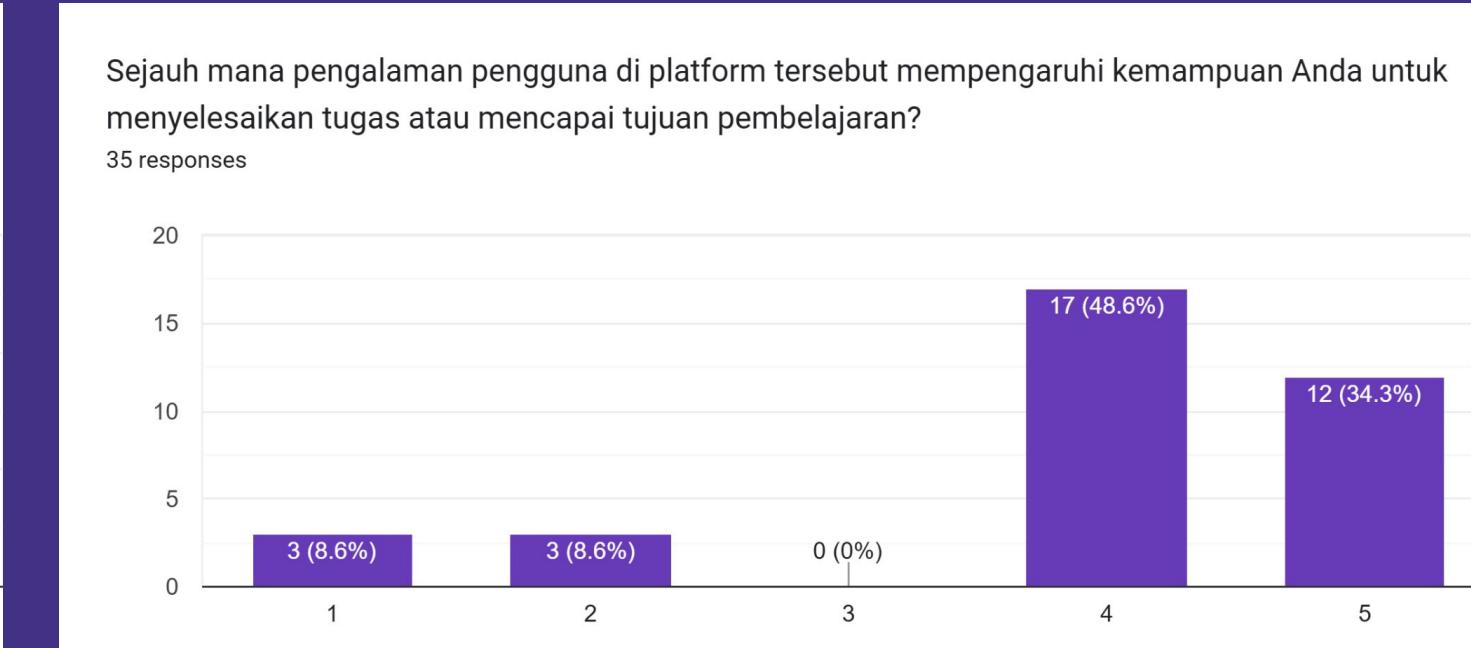
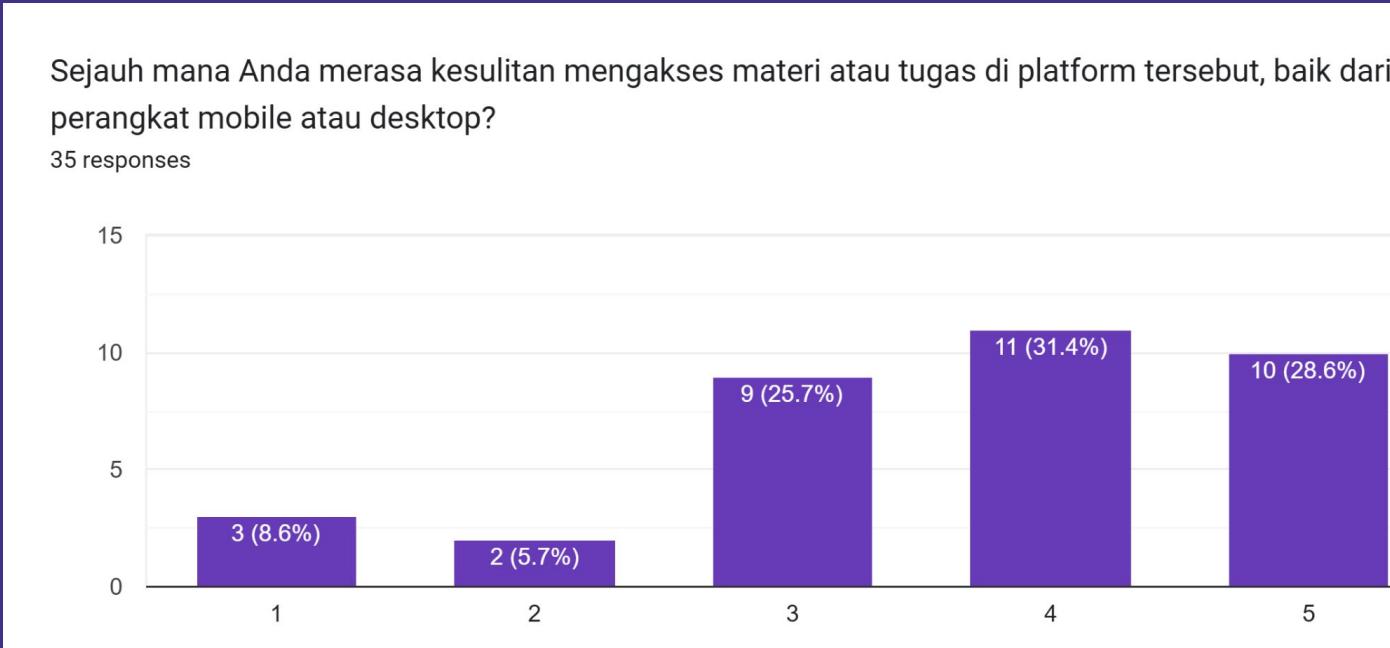
Quantitative Method (Kuesioner) - [User Needs]

3. Fitur Utama yang Dibutuhkan:
 - a. 40% responden menginginkan materi yang lebih interaktif.
 - b. 40% juga menginginkan akses yang lebih mudah ke materi.
 - c. 8.6% memilih fitur kolaborasi dan feedback cepat dan jelas.
 - d. 8.6% menginginkan fitur personalized learning yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing.
4. Fitur yang Diharapkan untuk Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran:
 - a. 54.3% responden mengharapkan adanya fitur gamifikasi.
 - b. 17.1% menginginkan pembelajaran berbasis AI, sedangkan 8.6% memilih video pembelajaran yang lebih menarik dan kemudahan dalam mengakses materi di berbagai perangkat.



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [Pain Points]



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [Pain Points]

Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan 35 responden, berikut adalah temuan utama mengenai pain points atau masalah yang dihadapi pengguna:

1. Kesulitan Mengakses Materi atau Tugas:
 - a. Sebagian besar responden (31.4%) merasa cukup kesulitan dalam mengakses materi atau tugas, baik melalui perangkat mobile / desktop.
 - b. 28.6% responden merasa bahwa mereka mengalami kesulitan yang lebih besar dalam mengakses materi, sementara hanya 8.6% yang merasa tidak kesulitan sama sekali.
2. Pengalaman Pengguna dalam Menyelesaikan Tugas:
 - a. 48.6% responden merasa bahwa platform cukup menghambat kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. 34.3% merasa bahwa platform sedikit menghambat mereka.



Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [Pain Points]

3. Masalah Utama yang Dihadapi Pengguna:
 - a. 60% responden menyebutkan bahwa akses materi yang sulit adalah masalah utama yang mereka hadapi saat menggunakan platform pembelajaran.
 - b. Selain itu, 22.9% responden mengeluhkan antarmuka pengguna (UI) yang membingungkan dan 8.6% merasa bahwa fitur kolaborasi tidak memadai.
4. Kesulitan Teknis yang Sering Dihadapi:
 - a. 42.9% responden mengalami masalah dengan autentikasi (login), dan 25.7% merasa kesulitan dengan pengunduhan materi yang lambat.
 - b. Beberapa responden juga mengalami masalah dengan pengunggahan tugas dan notifikasi yang tidak real-time.





Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [Valuable Features]

Ketika ditanya tentang fitur terpenting yang perlu ditambahkan ke platform LMS di masa depan, personalisasi (pengalaman belajar yang disesuaikan) menduduki peringkat teratas, dengan 51,4% pengguna menekankan pentingnya pendekatan yang lebih individual dalam belajar. Pengguna juga menunjukkan preferensi yang kuat terhadap fitur kolaborasi yang ditingkatkan dan umpan balik real-time, dengan 37,1% menyoroti elemen-elemen ini sebagai hal yang krusial.





Research Result

Quantitative Method (Kuesioner) - [Valuable Features]

Responden memberikan masukan berharga mengenai jenis perbaikan yang mereka harapkan. Sebagian besar (40%) menyatakan bahwa mereka mengharapkan fitur-fitur baru yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, perbaikan pada antarmuka pengguna dan dukungan sistem juga mendapat peringkat tinggi, dengan 37,1% mengekspresikan keinginan untuk peningkatan keterlibatan pengguna secara keseluruhan dan desain antarmuka yang lebih baik. Selain itu, 14,3% menyebutkan kebutuhan akan lebih banyak materi pelatihan yang tersedia, menunjukkan kebutuhan akan penawaran konten yang lebih kaya.





Research Result

Qualitative Method (Interview)



Research Result

Qualitative Method (Interview)

1. Pengalaman Pengguna dengan LMS saat ini:
 - a. **Positive Aspects:** Pengguna menghargai platform LMS yang terintegrasi dengan baik dengan alat yang sudah ada dan yang menyediakan akses mudah ke materi pembelajaran. Fitur utama yang dipuji meliputi pemberitahuan real-time, aksesibilitas mobile, dan kemampuan untuk melacak kemajuan, terutama untuk sertifikasi dan pengembangan keterampilan.
 - b. **Pain Points:** Meskipun ada manfaatnya, pengguna sering menghadapi tantangan seperti konten yang generik, kurangnya jalur pembelajaran yang dipersonalisasi, dan masalah responsivitas mobile. Konten sering dianggap terlalu luas dan tidak cukup mendalam untuk memenuhi kebutuhan khusus profesional tingkat lanjut atau jalur karier tertentu.



Research Result

Qualitative Method (Interview)

2. Fitur yang Diinginkan untuk LMS Masa Depan:
 - a. Rekomendasi konten pada platform dapat menyesuaikan diri dengan kebiasaan individu pengguna.
 - b. Pentingnya fitur interaktif dan kolaboratif antar peserta kelas.
 - c. Platform yang menawarkan akses offline ke materi pembelajaran.
 - d. Platform yang memiliki opsi pembayaran yang lebih fleksibel.
 - e. Menyediakan fitur Gamifikasi untuk menambah semangat dalam belajar.
 - f. Fitur yang menyediakan bimbingan, seperti sesi 1-on-1 dengan profesional.



Research Result

Qualitative Method (Interview)

3. Peningkatan Kualitas Konten dan Kinerja Sistem:
 - a. Pengintegrasian fitur seperti sistem rekomendasi hasil evaluasi berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai penilaian soal esai.
 - b. Kecepatan sistem, dengan pengguna meminta waktu muat konten yang lebih cepat, terutama untuk materi video beresolusi tinggi.
 - c. Fitur pencarian konten yang ditingkatkan, terutama yang memungkinkan penyaringan berdasarkan tingkat pendidikan atau jalur karir tertentu.





App Info/Ideation



App Description & Features

BrilliantHub adalah platform Learning Management System (LMS) yang dirancang untuk menjawab tantangan utama dalam dunia pendidikan, yaitu personalisasi pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Dengan mengutamakan penggunaan teknologi cerdas, BrilliantHub menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Aplikasi ini mendukung berbagai platform, yaitu aplikasi mobile, Progressive Web App (PWA), dan website desktop, yang memungkinkan akses tanpa batas dan tanpa hambatan dari berbagai perangkat.





App Description & Features

Features:

1. Personalisasi Pembelajaran Berbasis AI untuk menyesuaikan materi pembelajaran, rekomendasi konten, hingga untuk evaluasi asesmen.
2. Kolaborasi Interaktif antara pelajar, pengajar, dan pengelola lembaga melalui forum diskusi, kelompok, dan kegiatan kolaboratif lainnya.
3. Gamifikasi untuk meningkatkan semangat belajar dengan sistem poin, level, dan penghargaan untuk mendorong pengguna agar tetap terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Open API yang memungkinkan BrilliantHub untuk terintegrasi dengan sistem yang sudah ada di lembaga atau perusahaan.



App Description & Features

Features:

5. Akses Offline dengan menyediakan opsi bagi pengguna untuk mengakses materi pembelajaran meskipun sedang tidak terhubung ke internet.
6. Peningkatan Pengalaman Pengguna yang lebih intuitif dan responsif, yang akan terus diperbarui berdasarkan feedback pengguna.
7. Notifikasi Real-time yang memberikan informasi langsung kepada pengguna tentang semua aktivitas penting di platform.





Target User

BrilliantHub ditujukan untuk berbagai kelompok pengguna yang memiliki kebutuhan khusus dalam dunia pendidikan dan pelatihan berbasis digital. Berdasarkan hasil riset, target pengguna utama dapat dibagi ke dalam beberapa kategori demografis dan perilaku umum yang dipaparkan pada halaman berikutnya.



Target User

Demografi Pengguna

1. Pelajar:
 - a. Usia: 18-26 tahun
 - b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - c. Lokasi: seluruh provinsi di Indonesia, dengan konsentrasi di pulau Jawa.
 - d. Perilaku Umum: Pelajar yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan personal. Mereka sering menggunakan perangkat desktop/laptop untuk mengakses materi, serta aktif dalam kolaborasi seperti forum diskusi dan kelompok. Mereka membutuhkan akses materi yang lebih mudah dan preferensi untuk materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.



Target User

2. Pengajar/Tendik:
 - a. Usia: 22-50 tahun
 - b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - c. Lokasi: seluruh provinsi di Indonesia, dengan konsentrasi di pulau Jawa.
 - d. Perilaku Umum: Pengajar atau tenaga pendidik yang ingin menggunakan alat pengajaran inovatif dan interaktif. Mereka membutuhkan platform untuk memfasilitasi kolaborasi, memberikan umpan balik secara real-time, dan melacak kemajuan pembelajaran peserta didik dengan lebih efisien. Mereka menginginkan alat yang mendukung evaluasi berbasis AI dan rekomendasi konten.



Target User

3. Pengelola Lembaga Pendidikan:
 - a. Usia: 25-55 tahun
 - b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - c. Lokasi: seluruh provinsi di Indonesia, dengan konsentrasi di pulau Jawa.
 - d. Perilaku Umum: Pengelola yang menginginkan solusi LMS fleksibel yang mudah diintegrasikan dengan sistem internal lembaga. Mereka fokus pada peningkatan kualitas dan efektivitas pembelajaran di institusi pendidikan melalui platform yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.



Target User

4. Tim HR Perusahaan:
 - a. Usia: 25-45 tahun
 - b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - c. Lokasi: Perusahaan startup berbasis di kota-kota besar.
 - d. Perilaku Umum: Tim HR yang ingin menyediakan pelatihan berbasis pembelajaran adaptif untuk karyawan mereka. Mereka lebih fokus pada efektivitas pelatihan dan pengembangan keterampilan karyawan. Mereka mencari LMS yang terintegrasi dengan sistem internal perusahaan dan memberikan akses mudah untuk pelatihan jarak jauh.





Product Goal & Vision

BrilliantHub bertujuan untuk menjadi platform Learning Management System (LMS) yang paling adaptif dan interaktif, mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pelajar, pengajar, dan lembaga pendidikan dalam mengelola pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi cerdas seperti AI, BrilliantHub menyediakan pengalaman belajar yang personal, fleksibel, dan efektif. BrilliantHub akan berfokus pada:

1. Personalisasi Pembelajaran.
2. Kolaborasi yang Lebih Baik.
3. Akses Fleksibel dan Mudah.
4. Peningkatan Pengalaman Pengguna.
5. Pelatihan Adaptif untuk Instansi.





Unique Value Proposition

BrilliantHub menghadirkan solusi Learning Management System (LMS) yang unik dengan mengutamakan personalisasi, kolaborasi interaktif, dan akses fleksibel melalui teknologi cerdas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Berikut adalah UVP BrilliantHub yang membuatnya menonjol di pasar:

1. Personalisasi Pembelajaran Berbasis AI

BrilliantHub menyesuaikan pengalaman belajar dengan gaya dan kebutuhan individu menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI). Fitur ini memberikan rekomendasi konten dan asesmen adaptif yang memastikan setiap pelajar mendapatkan saran materi yang paling relevan dengan kemajuan mereka.



Unique Value Proposition

- 2. Kolaborasi Interaktif untuk Pembelajaran Lebih Mendalam**
Platform ini memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik antara pelajar, pengajar, dan lembaga pendidikan melalui forum, kelompok, dan diskusi langsung.
- 3. Fleksibilitas Akses Pembelajaran**
Dengan akses multi-platform, memungkinkan pengguna untuk mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja, baik secara online maupun offline.



Unique Value Proposition

- 4. Open API untuk Integrasi Sistem Internal**
BrilliantHub menawarkan Open API yang memungkinkan lembaga atau perusahaan untuk mengintegrasikan LMS ini dengan sistem internal mereka, mempermudah pelatihan berbasis teknologi yang sudah terhubung dengan data atau platform lain yang digunakan.
- 5. Gamifikasi dan Notifikasi Real-Time**
Dilengkapi dengan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar melalui sistem poin dan penghargaan. Selain itu, notifikasi real-time memastikan pengguna tidak akan terlambat atau ketinggalan tugas atau informasi penting.





Lean Canvas

<p>Problem</p> <ul style="list-style-type: none">• LMS saat ini kurang fleksibel & tidak dapat disesuaikan dengan gaya belajar pengguna.• Kurangnya fitur kolaborasi yang interaktif.• Akses materi yang sulit dan kurang intuitif.	<p>Solution</p> <ul style="list-style-type: none">• Personalisasi pembelajaran berbasis AI.• Fitur kolaborasi yang lebih interaktif.• Akses multi-platform dengan opsi offline dan notifikasi real-time.	<p>Unique Value Proposition</p> <p>Platform LMS dengan teknologi AI untuk pengalaman belajar yang dipersonalisasi, kolaborasi interaktif, dan akses fleksibel.</p>	<p>Unfair Advantage</p> <ul style="list-style-type: none">• Teknologi personalisasi berbasis AI yang tidak mudah ditiru, meningkatkan pengalaman pengguna.• Fitur gamifikasi yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.	<p>Customer Segments</p> <ul style="list-style-type: none">• Pelajar (18-26 tahun)• Pengajar (22-50 tahun)• Pengelola Lembaga Pendidikan (25-55 tahun)• Tim HR Perusahaan (25-45 tahun)
<p>Existing Alternatives</p> <ul style="list-style-type: none">• Moodle: Banyak digunakan, kurang interaktif dan personalisasi.• Google Classroom: Banyak digunakan, tidak mendukung kolaborasi.• Sistem Internal Lembaga: Kurang fleksibel dan sulit diintegrasikan dengan teknologi lain.	<p>Key Metrics</p> <ul style="list-style-type: none">• Jumlah pengguna aktif dan tingkat kepuasan pengguna.• Tingkat keterlibatan pengguna dalam fitur kolaborasi dan gamifikasi.• Jumlah integrasi sistem internal dengan lembaga atau perusahaan.	<p>High Level Concept</p> <p>LMS yang menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu, dengan fitur gamifikasi dan kolaborasi mendalam, seperti YouTube untuk pembelajaran, lebih fokus pada fleksibilitas dan personalisasi.</p>	<p>Channels</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplikasi mobile, PWA, website untuk akses tanpa batas.• Media sosial dan komunitas untuk memperkenalkan platform.• Kerja sama dengan lembaga pendidikan dan perusahaan untuk adopsi lebih luas.	<p>Early Adopters</p> <ul style="list-style-type: none">• Pelajar yang aktif mencari pembelajaran lebih personal dan interaktif.• Pengajar yang membutuhkan alat untuk meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi.• Lembaga pendidikan yang mencari solusi LMS yang lebih fleksibel.
<p>Cost Structure</p> <ul style="list-style-type: none">• Biaya pengembangan aplikasi dan pemeliharaan server.• Investasi dalam teknologi AI dan gamifikasi.• Biaya pemasaran dan promosi platform.			<p>Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none">• Langganan berbayar untuk lembaga pendidikan dan perusahaan.• Model freemium dengan akses ke fitur premium.• Biaya integrasi Open API untuk lembaga dan perusahaan.	

<p>Cost Structure</p> <ul style="list-style-type: none">• Biaya pengembangan aplikasi dan pemeliharaan server.• Investasi dalam teknologi AI dan gamifikasi.• Biaya pemasaran dan promosi platform.	<p>Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none">• Langganan berbayar untuk lembaga pendidikan dan perusahaan.• Model freemium dengan akses ke fitur premium.• Biaya integrasi Open API untuk lembaga dan perusahaan.
--	--