

PENERAPAN STRATEGI PRODUK ROMAN PICHLER PADA PRODUK E-LEARNING SEKOLAH APLIKASI**Widelia Nadira**Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
20103129@ittelkom-pwt.ac.id, awiet@ittelkom-pwt.ac.id**Abstract**

Product strategy is a planned approach to developing, marketing and optimizing products to meet consumer needs and achieve the company's business goals. Roman Pichler, a leading product strategist, has developed a framework focused on successful product development and management. This research explores how implementing Roman Pichler's product strategy can increase the effectiveness and success of Application School products. The keys to this strategy include product vision, product goals, user personas, and product backlog. A clear and defined product vision helps create a clear direction for App School product development. By implementing Roman Pichler's product strategy, this e-learning product can face complex challenges and intense competition in a rapidly evolving e-learning environment. Through a clear vision, measurable goals, deep understanding of users, and effective backlog management, the results of Field Work Practices/Practical Work at PT. Tristar Surya Gemilang shows that the Application School product project can achieve success in providing a superior and valuable learning experience for users, using the Agile Scrum system development method.

Abstrak

Strategi produk adalah pendekatan terencana untuk mengembangkan, memasarkan, dan mengoptimalkan produk guna memenuhi kebutuhan konsumen serta mencapai tujuan bisnis perusahaan. Roman Pichler, seorang ahli strategi produk terkemuka, telah mengembangkan kerangka kerja yang berfokus pada pengembangan dan manajemen produk yang sukses. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penerapan strategi produk Roman Pichler dapat meningkatkan efektivitas dan kesuksesan produk Sekolah Aplikasi. Kunci dari strategi ini meliputi visi produk, tujuan produk, persona pengguna, dan backlog produk. Visi produk yang jelas dan terdefinisi membantu menciptakan arah yang jelas bagi pengembangan produk Sekolah Aplikasi. Dengan menerapkan strategi produk Roman Pichler, produk e-learning ini dapat menghadapi tantangan yang kompleks dan persaingan yang ketat dalam lingkungan e-learning yang berkembang pesat. Melalui visi yang jelas, tujuan yang terukur, pemahaman mendalam tentang pengguna, dan manajemen backlog yang efektif, hasil Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik di PT. Tristar Surya Gemilang menunjukkan bahwa proyek produk Sekolah Aplikasi dapat mencapai kesuksesan dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang unggul dan bernilai bagi pengguna, menggunakan metode pengembangan sistem Agile Scrum.

Article History*Submitted: 1 Juni 2024**Accepted: 6 Juni 2024**Published: 7 Juni 2024***Keywords****Strategi Produk, Roman Pichler, E-Learning****Sejarah Artikel***Submitted: 1 Juni 2024**Accepted: 6 Juni 2024**Published: 7 Juni 2024***Kata Kunci****Strategi Produk, Roman Pichler, E-Learning****Pendahuluan**

Pendidikan dan pembelajaran telah mengalami perubahan drastis dengan adopsi teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu perkembangan signifikan di bidang ini adalah platform e-learning, yang memungkinkan akses pembelajaran secara online melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Dalam konteks ini, pengembangan produk e-learning menjadi semakin penting bagi lembaga pendidikan, organisasi, dan perusahaan yang ingin

memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel, inklusif, dan efektif bagi peserta didik dan pelanggan mereka. Namun, pengembangan produk e-learning tidaklah mudah dan penuh tantangan. Keberhasilan sebuah produk e-learning tidak hanya bergantung pada konten pembelajaran yang berkualitas, tetapi juga pada tata kelola dan strategi pengembangannya. Oleh karena itu, penerapan strategi produk yang efektif sangat penting dalam pengembangan produk e-learning. Roman Pichler, seorang pakar strategi produk dan konsultan pengembangan produk, telah mengembangkan kerangka kerja strategi produk yang terbukti berhasil di berbagai sektor industri. Pendekatan dan metode yang dikembangkan oleh Pichler memberikan panduan yang sistematis dan terarah dalam mengembangkan produk yang sukses. Strategi produk Roman Pichler berfokus pada penemuan dan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna, menangani tujuan yang jelas, dan manajemen backlog produk yang efektif.

Untuk menilai karakter dalam setiap aktivitas pembelajaran melalui perangkat digital, hasil menunjukkan bahwa proporsi yang signifikan, hampir 85%, setuju dan sangat setuju bahwa informasi dapat diperoleh dengan mudah. Data ini menunjukkan bahwa tingkat kenyamanan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di Indonesia cukup baik dan dapat dijadikan acuan. Pengembangan platform kursus berbasis online dapat meningkatkan kompetensi individu, yang sangat penting mengingat tingginya kebutuhan akan sumber daya manusia yang kompeten di bidang teknologi. Perubahan teknologi yang cepat juga menyebabkan kesenjangan keterampilan. Berdasarkan laporan Wiley Education Services dan Future Workplace pada 2019, dari 600 pemimpin SDM yang disurvei, 37% mengidentifikasi perubahan teknologi dan ketidaksesuaian keterampilan sebagai penyebab utama kesenjangan keterampilan. Hal ini menunjukkan adanya masalah dalam tingkat keterampilan individu karena kesenjangan yang besar antara akademis dan industri.

Metode Penelitian

Dalam penulisan ini penulis menggunakan 3 metode penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian lebih lanjut, yaitu

1. Wawancara

Metode ini diterapkan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada PT Tristar Surya Gemilang untuk mendapatkan jawaban yang akan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan tugas pengembangan produk Sekolah Aplikasi dan penyusunan laporan.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilaksanakan oleh tim proyek Sekolah Aplikasi melalui pembagian tugas yang dikerjakan oleh setiap anggota tim.

3. Studi Literatur

Metode ini diterapkan dengan membaca, mengamati, dan memahami berbagai sumber yang dapat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan produk di Sekolah Aplikasi memanfaatkan strategi produk yang dikemukakan oleh Roman Pichler dan mendefinisikan peta jalan produk. Metode pengembangan yang digunakan adalah Scrum. Sebagai Analisis Bisnis, penulis bertanggung jawab untuk menganalisis kebutuhan pengguna, merumuskan tujuan dan target produk, menganalisis pesaing,

mendefinisikan fitur dan fungsionalitas produk, menyusun dokumen persyaratan, dan berkolaborasi dengan tim pengembangan.

1. *Sprint*

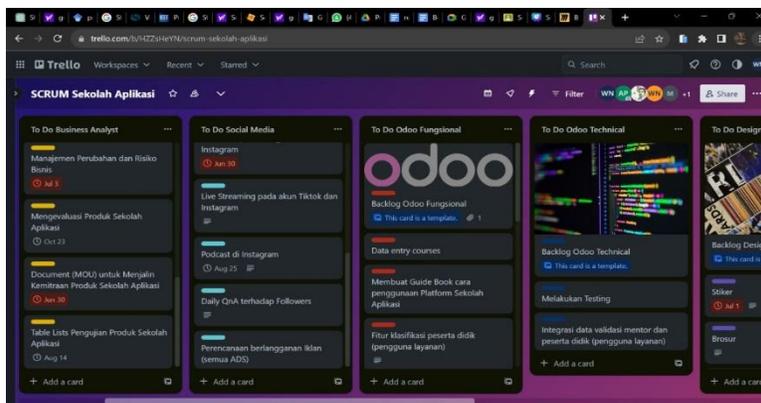
Pengembangan produk e-learning Sekolah Aplikasi memerlukan ... kali sprint yang berlangsung dari 3 April 2023 hingga 16 Juni 2023. Setiap sprint dilaksanakan selama 2 minggu atau 10 hari kerja, dimulai dari hari Senin sampai Jumat.

2. *Product Backlog*

Product Backlog merupakan daftar yang dibutuhkan untuk meningkatkan produk. *Product Backlog* akan dipecah dan didefinisikan lebih lanjut menjadi item yang lebih kecil dan lebih akurat yang disebut sebagai *Product Backlog Items (PBIs)*. Berikut ini table product backlog Sekolah Aplikasi.

3. *Sprint Planning*

Sprint planning diadakan setiap awal sprint, yakni setiap hari Senin. Tujuan dari sprint planning adalah untuk mengatur tugas-tugas yang akan diselesaikan selama sprint berlangsung. Pada kegiatan ini, tim memilih item-item product backlog (PBIs) yang akan dikerjakan selama sprint dan menetapkan tujuan sprint. Untuk mempermudah tim dalam memilih PBIs yang akan dikerjakan, digunakan aplikasi Trello agar prosesnya lebih efisien dan efektif.



4. *Development dan Daily Scrum*

Setelah *Sprint Planning* selesai, proses pengembangan dimulai. Untuk memantau kemajuan proyek dalam mencapai *Sprint Goal*, diadakan *Daily Scrum*. *Daily Scrum* berlangsung setiap pagi selama 30 menit, dari pukul 10.00 hingga 10.30 WIB melalui Google Meet. Selain itu, setiap sore dari pukul 15.00 hingga 16.00 WIB diadakan *daily report* untuk melaporkan hasil kerja yang telah dicapai pada hari tersebut melalui Google Meet atau WhatsApp.

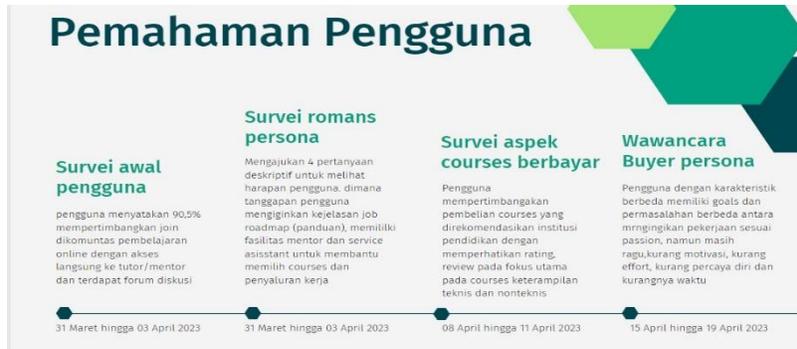
5. *Sprint Review dan Sprint Retrospective*

Sprint review dan *sprint retrospective* diadakan setiap akhir sprint pada hari Jumat. Tujuan dari *sprint review* adalah untuk mengevaluasi hasil yang dicapai selama satu sprint dan menetapkan langkah selanjutnya. Sementara itu, *sprint retrospective* bertujuan untuk meninjau dan meningkatkan kualitas serta efektivitas kerja sprint agar bisa diperbaiki pada sprint berikutnya. Kedua kegiatan ini dilakukan melalui pertemuan online di Google Meet yang berlangsung selama 30 menit hingga 1 jam.

- 6. Hasil Pengembangan Produk Sekolah Aplikasi
 - Informasi lebih rinci mengenai hasil pengembangan dapat ditemukan di <https://sekolahaplikasi.com/>, Instagram @sekolahaplikasiofficial, Tiktok @sekolahaplikasi, serta dokumen terkait bisa diakses di Google Classroom melalui tautan <https://bit.ly/DokumenBisnisSekolahAplikasi>.

a) Hasil Survey

Survei dilakukan sebanyak empat kali selama sprint pertama. Berikut adalah hasil survei yang diperoleh.





Product Roadmap

Date	1st Quarter	2nd Quarter	3rd Quarter
Name	MVP01	MVP02	MVP03
Feature	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki fitur klasifikasi permasalahan dan karakteristik pengguna diform register Terdapat direct akses dengan mentor atau tutor Memiliki fitur forum diskusi atau chat langsung bagi pengguna Adanya komunitas online Fitur rating dan review Link share rekomendasi courses oleh pengguna Memberikan pendataan informatif didata values tertentu untuk menarik minat pengguna dalam meningkatkan motivasi belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Informatif pengguna layanan melalui fitur assesment tools dan scoring Fitur rekomendasi preferensi pembelajaran pengguna melalui pembagian kategori dan pencarian courses berbasis mandiri dan diskusi Pemberbaruan praktik courses didalam metode pembelajaran dan atau pelatihan dengan fitur manajemen konten 	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan fitur personalisasi pengguna yang fleksibel Fitur pembayaran atau pembelian dengan pilihan yang beragam baik skema per courses, per paket dan berlanggan

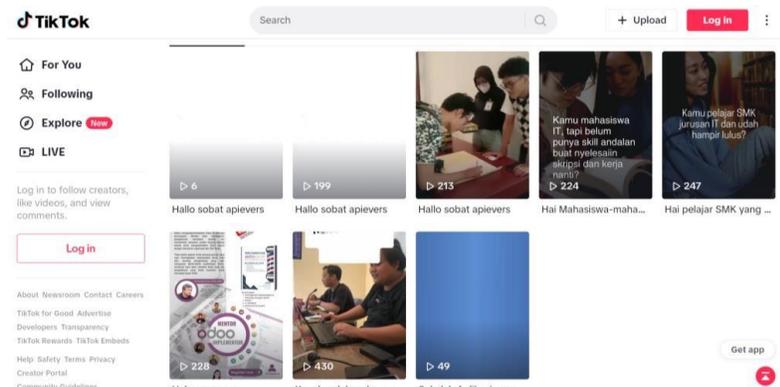
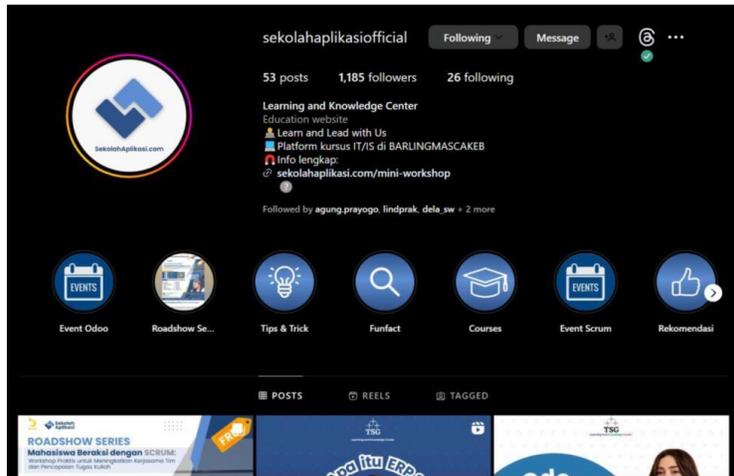
Product Roadmap

Goals	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki service asistance (support) untuk pengguna Menjalni kerjasama institusi pendidikan Media parnet dan rekomendasi saluran layanan Dukungan pelanggan langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Pemisahan courses berdasarkan kategori dan pencarian Adanya penawaran rekomendasi courses sesuai minat dan kemampuan pengguna Peningkatan kualitas courses dengan kolaborasi antara institusi pendidikan dan idustri 	<ul style="list-style-type: none"> Memperimbangkan harga terjangkau Penetapan strategy bisnis
Matris	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan kepuasan pengguna dan kepercayaan pengguna dari rating dan review (NPS) bernilai positif Jumlah pengguna aktif dan pengguna baru 	<ul style="list-style-type: none"> Peningkatan 5-15 persen engagement pengguna lama atau baru NPS bernilai positif > 4,00 	<ul style="list-style-type: none"> Peningkatan 15-25 persen engagement pengguna Adanya Revenue ROI



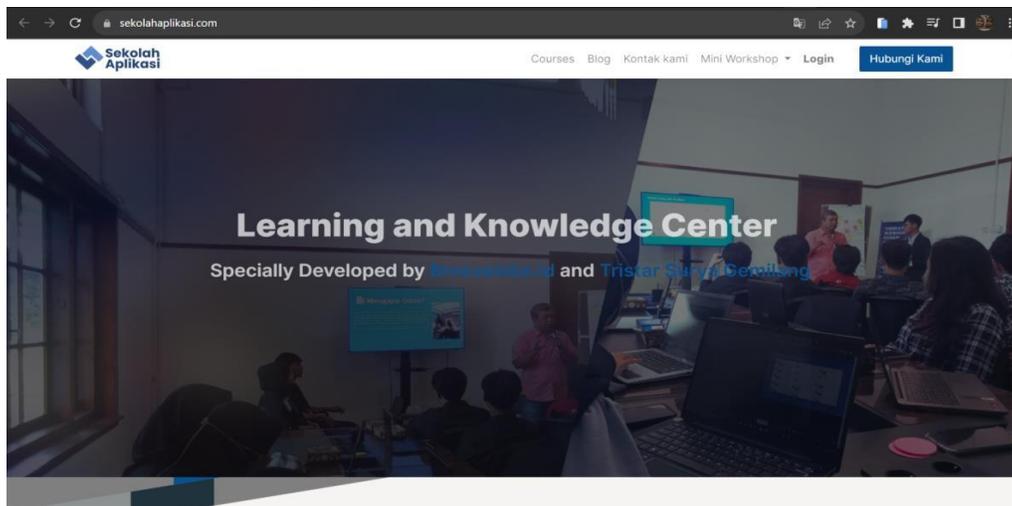
b) *Social Media*

Pengelolaan media sosial Sekolah Aplikasi dimulai pada sprint pertama dan kedua.



c) *Oddo Fungsional*

Odoo Fungsional menangani backlog produk dengan membuat situs web Sekolah Aplikasi selama sprint ke-2 dan ke-3



Kesimpulan

Dari analisis dan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Sekolah Aplikasi di PT Tristar Surya Gemilang dilaksanakan untuk memperbaiki manajemen yang sebelumnya kurang optimal. Oleh karena itu, fokus diberikan pada pembentukan visi yang jelas, penetapan tujuan yang terukur, pemahaman mendalam tentang pengguna, dan pengelolaan backlog yang efisien guna meningkatkan komunikasi dengan tim pengembang.
2. Pengembangan Sekolah Aplikasi mengadopsi strategi produk yang diuraikan oleh Roman Pichler, yang membahas tentang produk, strategi produk, rencana produk, dan backlog produk.
3. Pengembangan Sekolah Aplikasi sukses dilakukan melalui penerapan metode Agile Scrum yang bersifat kolaboratif dan adaptif, menghasilkan platform e-learning yang lebih menarik dan mampu bersaing dengan pesaing lainnya.