

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Industri *video games* merupakan salah satu bentuk pengembangan yang terjadi seiring perkembangan zaman. *Video games* menurut Bogdanowicz dkk. (2010) dalam penelitian Eksananda, D. P. (2017), didefinisikan sebagai "permainan elektronik atau komputerisasi yang dimainkan dengan memanipulasi gambar pada tampilan video atau layar televisi". Industri ini di mulai pada tahun 1970an di mana *arcade game* pertama di dunia dirilis pertama kali, yaitu 'Pong'. Era tersebut yang kemudian menjadi awal berdirinya industri yang sangat berkembang akhir-akhir ini. Industri *video games* kini telah berhasil menjadi salah satu industri yang mendapatkan perhatian oleh dunia dikarenakan pertumbuhannya yang begitu cepat. Dari *global market* yang hanya bernilai ratusan juta US\$ pada awal tahun 1970an, berhasil menjadi lebih dari 175 miliar US\$ pada tahun 2021 (Wijman, 2021).

Wijman (2020) mengungkapkan fakta bahwa *Games Global Market* akan menghasilkan \$159,3 milyar pada akhir tahun 2020, meningkat lebih dari 9,3% dari tahun ke tahun. Ia juga menemukan bahwa *games global market* pada kawasan Asia-Pasifik akan menghasilkan \$ 78,4 milyar pada akhir tahun 2020, peningkatan lebih dari 9,3% dari tahun ke tahun ini membuat Kawasan Asia-Pasifik menyumbang hampir setengah dari seluruh pendapatan *games global market*. Wijman (2020) juga mengungkapkan bahwa pada tahun 2017, nilai industri game di Indonesia mencapai 882 juta US\$.

Mayoritas *gamer* yaitu 69% dari semua pengguna internet memainkan *game* dari perangkat genggam atau ponsel mereka (Kemp, 2020). Hal ini mengindikasikan bahwasanya masyarakat pasca-industri telah secara langsung mempengaruhi perubahan radikal dalam industri *video games*. Kemunculan *smartphones* dan perangkat genggam sejenisnya menjadi fondasi bagi pertumbuhan *mobile games*. Pendapatan dari perangkat *mobile* bisa saja melebihi perangkat *console*, hal ini membuat banyak *game developer* berusaha untuk membuat *game* mereka dapat diluncurkan di platform *mobile*. Bahkan *game*

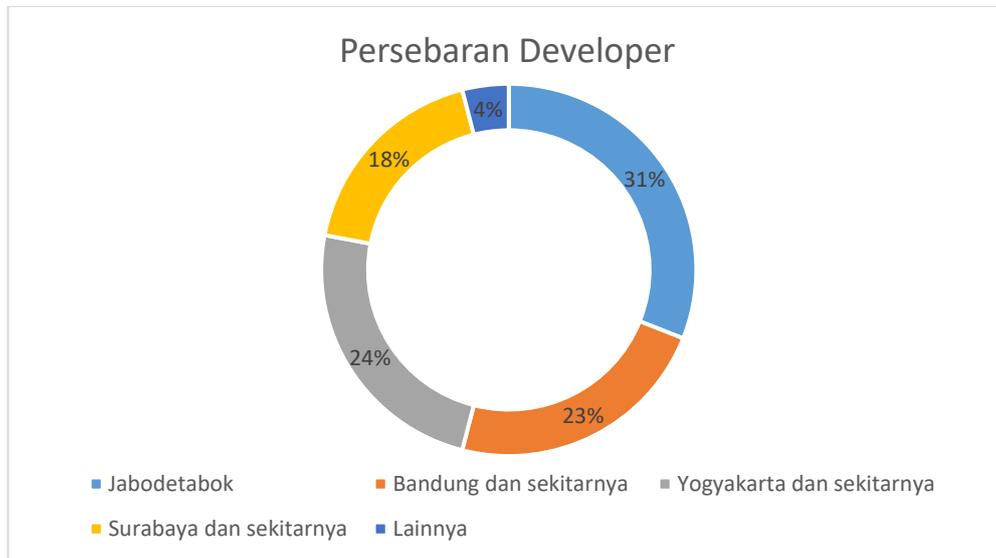
menyumbang bagian yang besar dari data unduhan dan pembelanjaan konsumen di seluruh dunia untuk *mobile apps*.

Di Indonesia sendiri, khususnya dalam masyarakat (*society*) terdapat gap antara keadaan ideal dengan pandangan yang ada. Kebanyakan penelitian atau tugas akhir yang membahas video game justru membahas dampak negatif adanya video game terhadap kelompok masyarakat tertentu. Padahal di lain sisi, industri video game memiliki potensi yang luar biasa, dan sudah terbukti dengan perkembangannya yang begitu pesat. Masyarakat harus mampu merubah pandangan negatif terhadap industry video game dan mulai mengakui bahwa ke depannya industri ini berpotensi menambah lapangan kerja dan membantu masyarakat.

Belakangan ini, pertumbuhan pelaku industri *video games* menunjukkan tren yang positif. Industri *video game* Indonesia menunjukkan adanya pertumbuhan jumlah pelaku yang signifikan dan persebaran pelaku di beberapa wilayah Indonesia. Gambar I.1 menunjukkan pertumbuhan jumlah pelaku industri *video games* di Indonesia. Pertumbuhan yang terus meningkat tentunya berbanding lurus dengan tingkat persaingan yang semakin tinggi. Oleh karena itu diperlukan strategi pengembangan produk yang kreatif dalam pengembangan *game* untuk kedepannya, agar dapat terus bersaing di pasar Indonesia yang tergolong cukup besar ini.



Gambar I.1 Jumlah Pertumbuhan Game Developer



Gambar I.2 Persebaran Pelaku Industri Video Games

Gambar I.2 menunjukkan persebaran *game developer* di Indonesia. Bandung berada di posisi ke-3 dengan jumlah pelaku industri *video games* terbanyak yaitu mencapai 23%. Banyaknya jumlah pelaku industri ini menyebabkan meningkatnya intensitas persaingan. Terlebih untuk pengembang yang menargetkan *device mobile*. Diketahui terdapat 51% dari total *game developer* di Indonesia bergerak di *platform mobile* (Android & iOS), jumlah ini tentunya akan meningkat setiap tahunnya (KEMKOMINFO, 2016). Pernyataan ini didukung oleh fakta yang kemudian diungkap oleh survey yang dilakukan oleh KEMKOMINFO pada tahun 2020, dimana saat ini terdapat 1.136 tenaga kerja yang terlibat di Indonesia (KEMKOMINFO, 2020).

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tren industri *video games* di pasar global akan terus mengalami pertumbuhan, tidak terkecuali di Indonesia yang merupakan salah satu pasar *mobile games* terbesar di Asia Tenggara (Wijman, 2019). Pertumbuhan pelaku industri *video games* di Indonesia juga terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini tentunya dapat memicu pertumbuhan angka persaingan. Agar dapat bersaing dan berlomba-lomba menguasai dan mendominasi pasar di Indonesia, setiap perusahaan *game developer* harus mengedepankan kualitas dan variasi produk (*game*) yang mereka miliki. *Game*

developer juga harus mampu membuat produk yang sesuai dengan keinginan konsumen.

Ikaan Studio merupakan salah satu *startup game developer* yang berada di Kota Bandung. *Startup* ini sudah berdiri sejak tahun 2012, serta memiliki 2 divisi utama yakni divisi *developer* dan divisi jasa. Ikaan Studio bergerak di segmen *mobile game*, awalnya hanya beroperasi di bidang jasa pembuatan *game* untuk hak cipta perusahaan lain. Barulah 2 tahun terakhir Ikaan Studio memutuskan untuk mem-*publish game* mereka sendiri dengan sub-brand 'Ikan Asin Production, mereka baru mampu membuat 2 variasi *game* yaitu *Hopi Poci Hop* (Lompat Pocong) dan *Citampi Stories*.

Citampi Stories merupakan salah satu *game* yang masih terus dikembangkan oleh pihak Ikaan Studio. *Mobile Game* bergenre RPG ini dapat diakses di Play Store sejak 6 Mei 2019. *Game* ini berpusat pada *gameplay* tentang simulasi kehidupan. *Citampi Stories* berfokus pada cerita kehidupan yang menggambarkan kehidupan di Indonesia, sekaligus mengenalkan kebudayaan Indonesia, *Citampi Stories* menggunakan elemen-elemen seperti nama khas Indonesia, hingga profesi seperti guru, kasir supermarket atau minimarket, ustadz, PNS, dokter atau suster, satpam, bahkan penjaga warnet.

Tingkat daya saing sebuah *game* dapat dilihat dari jumlah *download* dan *rating*, semakin tinggi jumlah *download* dan *rating* pada suatu *game* maka semakin baik kualitas *game* tersebut. Oleh karena itu, dilakukan observasi terhadap jumlah *download* dan *rating* *Citampi Story* dengan para kompetitor. Pemilihan kompetitor yaitu *Life is a Game*, *Idle Life Sim-Simulator Game*, dan *Stardew Valley* didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama terkait dengan kesamaan jenis *game* yang diberikan, yaitu simulasi kehidupan. Kemudian pertimbangan yang kedua yaitu segmentasi pasar yang menargetkan pelanggan global. Pertimbangan ketiga yaitu kesesuaian gaya visual *game*, baik dalam penyajian 'pixel art' ataupun gaya *point of view* yang diberikan pada pemain. Beberapa pertimbangan tersebut memperkuat penetapan *Life is a Game*, *Idle Life Sim-Simulator Game*, dan *Stardew Valley* sebagai kompetitor yang paling mendekati.

Tabel I.1 Produk Kompetitor

Perusahaan Pengembang	Produk Game	Tanggal Rilis	Harga Game	Pembelian dalam Aplikasi	Rating Play Store (1-5)	Jumlah Ulasan	Ukuran Download	Jumlah Unduhan
DAERISOFT	<i>Life is a Game</i>	21 Nov 2017	Free	Rp 11.000-Rp 379.000 per item	4,1	142.000+	48,19 MB	10.000.000+
Codigames	<i>Idle Life Simulator Game</i>	15 Apr 2020	Free	Rp 18.000-Rp 890.000 per item	4,2	191.000+	92, 87 MB	5.000.000+
Chucklefish Limited	<i>Stardew Valley</i>	13 Mar 2019	Rp. 70.000	-	4,7	86.000+	295 MB	1.000.000+
Ikan Asin Production	<i>Citampi Stories</i>	6 Mei 2019	Free	Rp 14.000-Rp 139.000 per item	4,6	64.000+	90,75 MB	1.000.000+

Berdasarkan Tabel I.1, *game Citampi Stories* dari Ikaan Studio memiliki *rating* yang cukup memuaskan yaitu mencapai 4,6 di *Play Store* dengan jumlah ulasan paling sedikit yaitu hanya 64.000 ulasan padahal sudah diunduh dan dimainkan oleh lebih dari 1.000.000 orang. Dengan jumlah *download* yang sama, *Stardew Valley* milik *Chucklefish Limited* berhasil mendapatkan *rating* hingga 4,7 dengan jumlah ulasan lebih dari 86.000. Di lain sisi, *Idle Life Sim-Simulator Game* milik *Codigames* mampu mempertahankan *rating* pada 4,2 dengan jumlah ulasan yang jauh lebih banyak dari dua *game* sebelumnya, yaitu mencapai 191.000 ulasan dengan jumlah *download* lebih dari 5.000.000. Sama halnya dengan *Life is a Game* milik *DAERISOFT* yang masih mampu mempertahankan *rating*-nya pada 4,1 dengan jumlah ulasan mencapai 142.000 dan jumlah *download* yang paling banyak, yaitu lebih dari 10.000.000. Hal ini menunjukkan jika dibandingkan dengan kompetitornya, kualitas *games* yang dimiliki oleh Ikaan Studio belum sesuai dengan apa yang diinginkan oleh konsumen. Padahal intensitas persaingan sektor bisnis di industri *video games* sangat kompetitif, karena banyaknya jumlah pelaku industri. Namun ternyata posisi *Citampi Stories* milik Ikaan Studio masih berada pada urutan yang rendah. Terutama jika dilihat dari jumlah *download* dan ulasan, yang mana *Citampi Stories* berada pada urutan terakhir. Apabila hanya dilihat dari sisi *rating*, kualitas *Citampi Stories* memang tidak begitu buruk jika dibandingkan dengan kompetitornya, namun pemberian *rating* juga dipengaruhi oleh jumlah ulasan yang diberikan oleh pemain, di mana jumlah ulasan *Citampi Stories* adalah yang paling sedikit, jadi cukup masuk akal apabila *rating*-nya masih bisa bertahan di atas 4,6.

Demi meningkatkan daya saing suatu perusahaan, perlu adanya variasi produk yang dapat meningkatkan kinerja produk di pasaran. Jika produk tidak beragam, maka produk tersebut tentu akan kalah saing dengan produk pesaing. Menurut Zaffou (2010 dalam tugas akhir Nurrahman I. & Utama D. H. 2016) variasi produk juga merupakan faktor penting Ketika konsumen membuat keputusan pembelian. Sedangkan menurut Groover (2010 dalam tugas akhir Nurrahman I. & Utama D. H. 2016) variasi produk diartikan sebagai produk dengan desain atau jenis yang berbeda dan diproduksi oleh perusahaan.

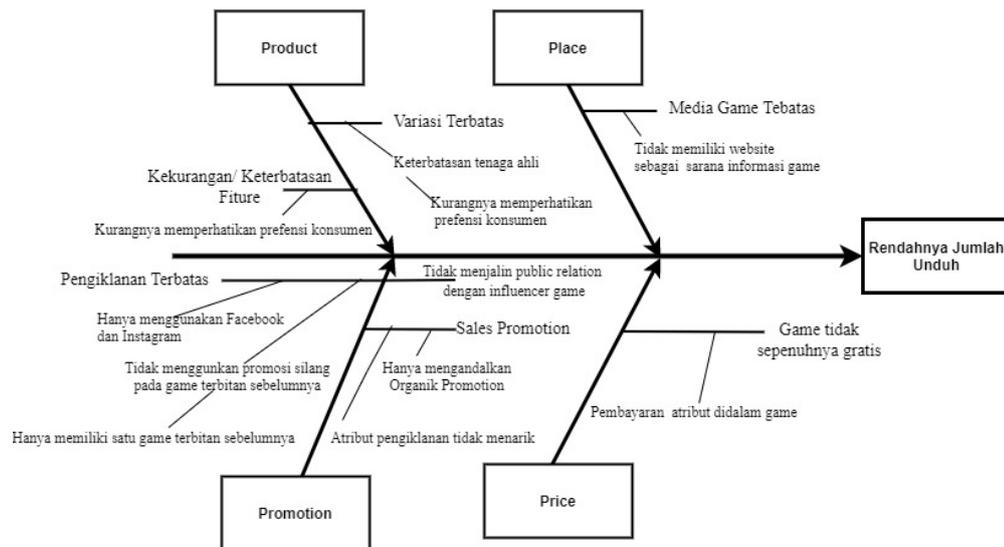
Bagi Perusahaan, variasi produk sangat berpengaruh terhadap dominasi pasar. Setiap konsumen memiliki selera yang tidak selalu sama terhadap sebuah produk. Jika suatu perusahaan menyediakan variasi produk yang banyak, maka jangkauan konsumennya akan lebih luas (Faradisa dkk, 2016). Tidak terkecuali dengan perusahaan pengembang aplikasi *game*, konsumen biasanya meminati berbagai genre yang berbeda-beda seperti *casual game*, *horror game*, *shooting game*, dan *genre* lainnya. Namun Ikaan Studio masih memiliki kekurangan variasi produk jika dibandingkan dengan pesaingnya. Hal tersebut dapat dibuktikan pada Tabel I.2 yaitu tentang perbandingan variasi produk dengan kompetitor.

Tabel I.2 Variasi Kompetitor

Game Developer	Variasi Produk
DAERISOFT	25
Codigames	17
Ikan Asin Production	2
Chucklefish Limited	1

Jika dilihat dari perbandingan variasi produk dengan kompetitor seperti pada Tabel I.2, Ikaan Studio merupakan salah satu *developer* yang memiliki keterbatasan variasi. Padahal akan menjadi sulit untuk mendominasi pasar dengan keterbatasan produk, terkecuali apabila menggunakan strategi chucklefish yang

juga merangkap ke platform PC. Urutan pertama ditempati oleh DAERISOFT yang memiliki 25 variasi produk, kemudian diikuti oleh Codigames pada urutan kedua dengan 17 variasi produk. Sedangkan Ikaan Studio berada pada urutan ketiga dengan 2 variasi produk. Berada pada urutan terakhir, Chucklefish baru mampu membuat 1 variasi produk namun mampu memenangkan jumlah rating dan jumlah ulasan pada jumlah download yang sama dengan game buatan Ikaan Studio.



Gambar 1.3 Fishbone Diagram

Selanjutnya dilakukan analisis *fishbone* yang pengumpulan datanya dilakukan dengan melakukan observasi dan pengamatan terhadap object penelitian. Berdasarkan analisis *fishbone* diagram pada Gambar 1.3, dijelaskan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab dari rendahnya jumlah *download* dan *rating* *Citampi Story* yang dijelaskan melalui bauran pemasaran 4P yaitu *product*, *promotion*, *place* dan *price*. Ikaan Studio merupakan perusahaan *game developer* yang memproduksi produk berupa *game*, oleh karena itu digunakan analisis 4P. Namun dari 4P tersebut yang menjadi urgensi atau fokus pembahasan ialah bauran *Product*. Pada bauran *Product* ditemukan adanya permasalahan keterbatasan variasi produk dan fitur di dalam *game* yang belum sesuai dengan keinginan konsumen. Kualitas produk, kepuasan pelanggan dan profitabilitas perusahaan merupakan tiga hal yang berkaitan erat, semakin tinggi tingkat kualitas produk, maka akan semakin tinggi tingkat kepuasan pelanggan yang akan dihasilkan

(Kotler & Armstrong, 2018). Oleh karena itu, permasalahan terkait dengan *Product* menjadi aspek penting yang perlu dibahas lebih lanjut pada tugas akhir ini.

Agar perusahaan dapat memenangkan persaingan, perusahaan harus mampu menentukan bagaimana persepsi konsumen terhadap persaingan serta menemukan atribut apa saja yang dinilai penting oleh konsumen dalam mengevaluasi suatu produk (George, 2018). Oleh sebab itu, untuk mengetahui seberapa jauh konsumen menilai *Citampi Story* milik Ikaan Studio, sekaligus memperkuat dugaan masalah yang diberikan oleh penulis, maka perlu dilakukan survei pendahuluan. Survei dilakukan dengan cara mengobservasi dan menganalisis 100 *review* bintang 1 dan 2 teratas yang diberikan oleh konsumen (pengguna) yang telah mengunduh dan memainkan *game* tersebut. Karena mereka lebih mengetahui dan memahami kelebihan serta kekurangan yang ada pada *game Citampi Story*.

Tabel I.3 Rekapitulasi Hasil Survei Pendahuluan

No	Tanggapan/Kritikan Konsumen	Persentase
1	Mekanis game masih bermasalah (<i>game mechanic</i>)	92%
2	Keseimbangan permainan membuat pemain tidak nyaman (<i>game balance</i>)	85%
3	Gaya permainan kurang berjalan sempurna (<i>style</i>)	79%
4	Aturan terlalu memberatkan pemain (<i>rule</i>)	77%
5	Objek yang ada di dalam permainan susah didapatkan (<i>object</i>)	75%
6	Jalan cerita yang dibawakan di dalam permainan kurang bervariasi (<i>story</i>)	70%
7	Sistem level dalam permainan menyulitkan (<i>level</i>)	41%
8	Variasi karakter kurang (<i>character</i>)	30%

(Sumber: Survei Pendahuluan, 2020)

Hasil survei pendahuluan pada Tabel I.3 yaitu merupakan tanggapan konsumen terkait dengan performansi *Citampi Story*. Mulai dari *story*, *object*, *rule*, *style*, *game balance*, hingga *game mechanic* yang diberikan dalam *Citampi Story* menunjukkan tingkat keluhan yang besar yaitu berada pada rentang 70% - 92%. Berdasarkan keluhan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan pada produk *game* *Citampi Story* yang belum sesuai dengan keinginan konsumen dan memerlukan perhatian lebih dari pihak *developer*.

Analisis fishbone dan survei pendahuluan di atas memperkuat dugaan permasalahan pada tugas akhir ini yaitu karena produk *game* milik Ikaan Studio dibuat dengan kurang memperhatikan preferensi konsumen. Oleh karena itu tugas akhir ini dilakukan, karena persaingan yang sangat kompetitif pada sektor industri *video game* ini diperlukan adanya perbaikan terhadap produk *game* yang sudah ada serta inovasi-inovasi produk *game* baru yang sesuai dengan preferensi konsumen guna menaikkan *rating* aplikasi dan meningkatkan jumlah *download* di pasaran. Berdasarkan pemaparan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka dilakukan tugas akhir terhadap Ikaan Studio dengan tujuan untuk merancang alternatif kombinasi atribut produk berdasarkan preferensi konsumen menggunakan *conjoint analysis*.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan untuk tugas akhir ini adalah “Bagaimana perancangan spesifikasi game berdasarkan preferensi pemain yang dapat meminimasi permasalahan pada Ikaan Studio, yaitu rendahnya jumlah unduhan dan rating dikarenakan pengembangan game yang belum memperhatikan preferensi pemain?”

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini bertujuan untuk:

- a. Merancang spesifikasi game yang kemudian digunakan sebagai rekomendasi perbaikan *Citampi Stories* serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan game selanjutnya. Sekaligus mengetahui

perbandingan antara performa game Citampi Stories dengan preferensi pemain.

- b. Meminimasi permasalahan rendahnya jumlah unduhan dan rating, dengan memanfaatkan informasi terkait preferensi pemain terhadap spesifikasi game. Sekaligus mengidentifikasi atribut yang dianggap penting oleh pemain ketika akan mengunduh, memainkan, dan memberikan rating game.

I.4 Batasan Tugas Akhir

Batasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tugas akhir ini hanya mengkaji produk (aplikasi) yang pernah dikembangkan oleh Ikaan Studio, yaitu Citampi Stories.
2. Tugas akhir ini tidak menghitung biaya atau modal yang dikeluarkan.
3. Tugas akhir ini hanya sampai pada tahap penentuan rekomendasi, tidak sampai pada tahap implementasi.
4. Responden dari tugas akhir ini terbatas pada responden yang pernah memainkan game simulasi kehidupan lebih dari 2 jam.
5. Timeline yang diambil untuk tugas akhir ini adalah Citampi Stories Versi 1.70.203r yang terakhir di update pada 21 Feb 2021.

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini:

1. Bagi perusahaan, hasil tugas akhir dapat dijadikan referensi oleh Ikaan Studio untuk mengetahui preferensi pemain mengenai atribut yang dianggap penting sebagai pertimbangan dalam mengunduh, memainkan, dan memberikan rating game. Hasil tugas akhir juga dapat dijadikan referensi oleh Ikaan Studio untuk membuat produk *game* baru yang sesuai dengan preferensi pemain baik secara keseluruhan ataupun berdasarkan perbedaan gender dan rentang usia tertentu. Serta hasil tugas akhir ini diharapkan mampu membantu perusahaan dalam memberikan informasi mengenai preferensi pemain terhadap game dan menjadi masukan untuk dapat meningkatkan jumlah unduh dan nilai rating pada game eksisting.

2. Bagi penulis, tugas akhir ini bermanfaat sebagai wawasan dan pengetahuan tambahan di bidang riset pemasaran bagi penulis maupun pembaca mengenai metode *Conjoint Analysis* untuk mengetahui preferensi konsumen (pemain) terhadap pengembangan *game* dan aplikasi. Selain itu, dengan berlangsungnya tugas akhir ini penulis juga berkesempatan mendapatkan pengalaman untuk merancang spesifikasi *game* serta berbagi pengalaman langsung dengan pelaku industri. Terakhir, tugas akhir ini diharapkan mampu membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam organisasi atau perusahaan yang terkait dengan objek tugas akhir.

I.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan sistem terintegrasi yang terdiri dari manusia dengan material dan/atau peralatan/mesin dan/atau informasi dan/atau energy, batasan tugas akhir, manfaat tugas akhir, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini memberikan pemaparan landasan teori yang berisikan sumber dari literatur yang sesuai dengan masalah yang ada dalam tugas akhir ini. Tugas akhir ini selanjutnya akan dijelaskan mengenai hubungan antar konsep dari kajian tugas akhirnya. Kajian yang digunakan dalam tugas akhir ini merupakan perancangan atribut *game* berdasarkan preferensi konsumen menggunakan *Conjoint Analysis*. Kajian lain yang dipaparkan adalah video game, produk, preferensi konsumen, dan perilaku konsumen. Selain itu, pada bab ini juga dipaparkan tugas akhir sebelumnya dan perbandingan metode.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Bab ini memberikan pemaparan mengenai langkah-langkah tugas akhir yang selanjutnya akan dilakukan dalam proses pembuatan tugas akhir ini. Langkah-langkah yang dilakukan merupakan tahap perumusan tugas akhir, pengembangan model tugas akhir, perancangan pengumpulan dan pengolahan data, perancangan analisis pengolahan data dan pengambilan keputusan yang dilakukan menggunakan metode *Conjoint Analysis*. Tujuan akhir dari tugas akhir ini adalah memberikan atribut yang dapat digunakan untuk memperbaiki game eksisting atau pembuatan game baru yang sesuai dengan preferensi pemain sehingga mendapatkan jumlah unduh yang banyak serta rating yang tinggi.

Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Bab ini memberikan pemaparan mengenai data yang dibutuhkan dalam tugas akhir ini yang dilanjutkan dengan cara pengolahan data tersebut dan hasil pengolahan data. Data olahan selanjutnya akan dilakukan analisis pada bab berikutnya. Data yang diolah pada bab ini merupakan penilaian yang diberikan oleh responden terhadap 16 plan card yang berisi kombinasi atribut.

Bab V Analisa Hasil dan Evaluasi

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi atau verifikasi hasil dari solusi. Analisis sensitivitas juga dapat digunakan di bab ini untuk lebih mengetahui hasil tugas akhir dapat diterapkan baik secara khusus di konteks tugas akhir maupun secara umum di konteks serupa (misal perusahaan di sektor serupa).

Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari pengerjaan solusi dan refleksinya terhadap tujuan tugas akhir. Bab ini juga menghasilkan rekomendasi atribut yang nantinya

akan diberikan kepada perusahaan untuk memperbaharui ataupun membuat game baru.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dilakukan serta jawaban dari rumusan permasalahan yang ada pada bagian pendahuluan. Saran dari solusi dikemukakan pada bab ini untuk tugas akhir selanjutnya.

Kesimpulan dibuat berdasarkan tujuan yang dibentuk pada bagian pendahuluan. Ada empat tujuan dan rekomendasi yang akan diberikan untuk Ikaan Studio.