

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat. Hal ini diikuti dengan perkembangan teknologi informasi yang dapat memudahkan manusia untuk berinteraksi satu dengan yang lain. Teknologi informasi yang sangat berkembang saat ini adalah internet. Seiring perkembangan internet, kemampuan mentransfer data juga semakin cepat sehingga dapat dimanfaatkan untuk bermain *game online*. Saat ini mulai dari anak-anak sampai orang dewasa menyukai *game* untuk sekedar menghabiskan waktu atau sekedar *refreshing*. Perkembangan *game online* sendiri cukup pesat terbukti dengan dirilisnya beberapa *game online* baru seperti *Closers online Indonesia*, *Kingdom Under Fire*, *Tree of Savior*, dan lain-lain pada tahun 2016 ini. Ditambah lagi beberapa *game FPS* dan *MMORPG* terbaru di pertengahan tahun 2015 seperti *Black Squad Indonesia*, *Final Bullet Indonesia*, *Echo of Soul Indonesia*, dan masih banyak lainnya.

Melihat peluang dari minat masyarakat akan *game*, maka penelitian ini dilakukan untuk menghitung peluang pendirian usaha *Game center*. Penambahan fasilitas *café*, spesifikasi komputer, jaringan *internet*, ruangan yang nyaman serta toilet disediakan agar *customer* semakin betah dan nyaman bermain *game* di tempat yang akan dibuat ini. Untuk perencanaan usaha ini, maka ditetapkan horizon perencanaan ialah 5 tahun dan akan ditinjau dari aspek pasar, aspek teknis, aspek manajemen serta aspek keuangan untuk menentukan apakah usaha ini layak atau tidak.

Target utama dari *Game Center* ini adalah siswa dan mahasiswa di Surabaya Timur lebih tepatnya di daerah Pakuwon City karena pendirian usaha ini sendiri nantinya akan berlokasi di pertokoan Park Way, Pakuwon City, Surabaya Timur. Pada aspek pasar dilakukan penghitungan pasar potensial, pasar potensial efektif serta permintaan efektif dari usaha *Game Center* ini. Sehingga dapat diketahui bahwa permintaan efektif usaha ini cukup besar dan mengikuti tren naik selama horizon perencanaan usaha. Kemudian dari aspek teknis didapatkan penentuan lokasi usaha serta perancangan desain dari *Game center* serta beberapa fasilitas yang disediakan oleh *Game center*. Pada aspek manajemen diperoleh struktur organisasi dari *Game center*, dijabarkan juga *job description* dan *job specification* serta perekrutan tenaga kerja, jam kerja dari tenaga kerja. Sedangkan pada aspek keuangan dilakukan perhitungan *Total Project cost*, BEP dan penyusunan laporan keuangan. Kemudian mengevaluasi nilai NPV yang bernilai positif sejumlah Rp921,439,972.18, *Discounted Payback Period* dengan waktu pengembalian 45 bulan dan IRR sebesar 28% lebih besar dari MARR 16,563%. Besarnya modal untuk menjalankan usaha ini sebesar Rp. 3.175.542.500 dimana Rp. 175.542.500 akan diambil dari modal sendiri dan Rp. 3.000.000.000 berasal dari pinjaman bank. Dari penghitungan NPV, IRR dan DPP dapat disimpulkan dari analisis keuangan bahwa usaha ini layak untuk dijalankan.

Keyword: *Game center, game online, internet*