

## ABSTRAKSI

Berdasarkan data statistik yang dikeluarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diketahui bahwa pertumbuhan pengguna dan pelanggan internet di Indonesia dari tahun ke tahun cukup signifikan, dengan komposisi 40% mengakses internet melalui warung internet (warnet). Disamping itu pemanfaatan teknologi internet banyak menawarkan berbagai macam pilihan kebutuhan mulai dari *e-commerce*, *Voice Over Internet Protocol (VoIP)*, *Video on Demand*, *IPtv*, serta yang tidak kalah berkembang saat ini adalah layanan akses *Game On-line*. Asosiasi Warung Internet atau yang lebih dikenal dengan *AWARI* menyebutkan bahwa 60% dominasi traffic nasional saat ini adalah traffic untuk *game on-line* sedangkan sisanya didominasi oleh konten hiburan, *e-commerce* dan konten pendidikan ([www.awari.or.id/docs/presentation-awari-internet-governance.odp](http://www.awari.or.id/docs/presentation-awari-internet-governance.odp)). Pasar untuk layanan *game on-line*, saat ini masih terkonsentrasi di kota – kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Depok, Semarang, Yogyakarta, dan Denpasar. Namun tidak menutup kemungkinan layanan ini dapat berkembang di kota – kota besar di daerah karena sebagai mana kita ketahui perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di kota – kota besar lambat laun akan diadopsi oleh kota – kota ataupun daerah disekitarnya. Kenyataan tersebut di atas turut menjadi latar belakang penelitian mengenai Analisa Kelayakan Pendirian Warnet dan *Game Center* di kota Tasikmalaya dengan maksud melihat tingkat kelayakan usaha tersebut di sana.

Penelitian kelayakan usaha ini diawali dengan penelitian terhadap aspek pasar mulai dari pasar potensial sampai dengan pasar sasaran dari layanan warnet dan game center di kota Tasikmalaya. Dibantu oleh data sekunder yang diperoleh baik melalui studi literatur maupun wawancara dengan pihak yang berkompeten, selanjutnya dibuat pengolahan data tersebut secara finansial sehingga nantinya dapat dilakukan penilaian mengenai kelayakan usaha dengan kriteria penilaian investasi seperti *Net Present Value*, *Internal Rate of Return*, serta *Payback Period*.

Dari penelitian terhadap aspek pasar diketahui bahwa besarnya pasar potensial untuk layanan akses internet adalah 58.42% dari populasi pasar. Sedangkan untuk layanan akses *game on-line* sebesar 72.28%. Dengan besar pasar yang memiliki kesediaan membayar tarif Rp 4.000,- untuk akses internet 47.46% dari pasar potensial dan besar pasar yang bersedia membayar tarif akses *game on-line* Rp 3.500,- per jam sebanyak 53.42% dari pasar potensial.

Dengan 8% pasar tersedia yang dilayani oleh perusahaan, *Net Present Value* investasi telah bernilai positif (Rp 453.198.312,-) dengan IRR 46% dan lama pengembalian modal 2.51 tahun. Berdasarkan kriteria tersebut pendirian warnet dan *game center* di kota Tasikmalaya *feasible* untuk dijalankan, dengan variabel harga dan demand sebagai variabel paling sensitif terhadap kelayakan investasi. Usaha warnet dan *game center* yang direncanakan memiliki probabilitas menghasilkan *profit* per tahun sekitar Rp 293.694.662,- s.d Rp 339.669.754,- sebesar 70%.

**Kata kunci** : Analisa Kelayakan, Warnet, Game On-line, NPV, IRR, Payback Period.