ABSTRAKSI

Pesatnya perkembangan internet dan game online di lingkungan mahasiswa, khususnya daerah Jatinangor, saat ini membuat banyak kalangan menjadikan hal tersebut sebagai peluang usaha. Keberadaan internet dan game online seakan menjawab kebutuhan mereka akan media informasi dan hiburan yang menyenangkan. Internet dan game online bahkan telah menjadi bagian penting bagi sebagian kalangan mahasiswa. Maka dari itu, keberadaan layanan Internet Kost dan Game Online Multiplayer Kost diharapkan akan menjadi pilihan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhannya akan informasi dan hiburan.

Oleh karena itu, dalam upaya mewujudkan usaha ini penulis melakukan penelitian guna mengkaji tingkat kelayakan layanan ini dilihat dari beberapa aspek yaitu pasar, teknis dan teknologi, dan finansial. Pada aspek pasar penelitian dimulai dengan melakukan penyebaran kuseioner untuk memperoleh pasar potensial, pasar sasaran, dan pasar tersedia, serta didukung oleh data pertumbuhan demand. Pada aspek teknis dan teknologi dilakukan pengumpulan data konfigurasi jaringan, spesifikasi dan kebutuhan perangkat, kapasitas jaringan, dan keamanan jaringan. Pada aspek finansial, data yang telah diperoleh pada aspek pasar dan aspek teknis dan teknologi, ditambah data tarif layanan dan MARR akan digunakan dalam menentukan proyeksi pendapatan, proyeksi rugi-laba, aliran kas, neraca, dan kelayakan finansialnya.

Dari hasil pengolahan data kuesioner, diperoleh pasar potensial untuk layanan Internet Kost dan Game Online Multiplayer Kost sebesar 70,7% dan 33,9% berdasarkan kepemilikan laptop atau komputer, keminatan, dan ketertarikan akan layanan ini Pasar tersedia sebesar 77,8% dan 54,8% diperoleh berdasarkan kepemilikan laptop, keminatan, ketertarikan, dan kemampuan berlangganan layanan ini, dan pasar sasarannya sebesar 23%. Dari perhitungan kelayakan finansial diperoleh NPV sebesar Rp 99.475.070, IRR sebesar 63,16%, dan PBP selama 1,71 tahun.

Dilihat dari hasil pengolahan data pada aspek pasar, aspek teknis dan teknologi, dan aspek finansial dapat diambil beberapa kesimpulan. Pertama, investasi usaha pada layanan Internet Kost dan Game Online Multiplayer Kost menjadi layak untuk dijalankan dilihat dari aspek pasar dan aspek teknis dan teknologi, dan aspek finansial. Kedua, layanan ini masih dikatakan layak apabila terjadi perubahan atau tingkat sensitivitas pada beberapa variabel dengan pertimbangan : jumlah demand turun 16%, tarif turun 16%, investasi perangkat naik 110,5%, dan biaya operasional naik 21%. Dan terakhir, dengan memasukkan faktor resiko sebesar 10%, investasi Layanan Internet Kost dan Game Online Multiplayer Kost masih layak untuk dijalankan.