

ANALISIS KELAYAKAN BISNIS PADA USAHA GAME ON-LINE DI DESA DALUNG,KECAMATAN KUTA UTARA, KABUPATEN BADUNG TAHUN 2013

I Gusti Agung Ayu Mas Rianandary

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: agung.ayumas@gmail.com, www.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kelayakan Bisnis Game On-line (GO) di Desa Dalung ditinjau dari aspek hukum, aspek pemasaran, aspek keuangan, aspek operasional, aspek manajemen, aspek ekonomi, dan aspek Analisis Dampak Lingkungan (AMDAL). Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode dokumentasi, observasi dan wawancara. Kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ditinjau dari aspek hukum usaha GO di Desa Dalung rata-rata kelayakan bisnis sebesar 59,29%, yang berada pada kategori layak, (2) Ditinjau dari aspek pemasaran menunjukkan rata-rata kelayakan bisnis GO sebesar 62,38%, yang berada pada kategori Layak, (3) Ditinjau dari aspek keuangan menunjukkan bahwa dari 35 bisnis GO maka rata-rata kelayakan bisnis GO adalah sebesar 55,71% yang berada pada kategori layak, (4) Ditinjau dari aspek operasional rata-rata kelayakan bisnisnya adalah sebesar 42,14%, yang berada pada kategori tidak layak, (5) Ditinjau dari aspek manajemen rata-rata kelayakan bisnis yang bisa dicapai adalah sebesar 55,71%, yang berada pada kategori layak, (6) Ditinjau dari aspek ekonomi menunjukkan bahwa rata-rata kelayakan bisnis GO di Desa Dalung adalah sebesar 60,48%, yang berada pada kategori Layak, (7) Ditinjau dari aspek AMDAL menunjukkan bahwa rata-rata kelayakan usaha GO yang ada di Desa Dalung adalah sebesar 64,29%, yang berada pada kategori Layak.

Kata kunci: studi, kelayakan, bisnis, permainan, online.

Abstract

This research aims to determine the Business feasibility of Game Online (GO) in Dalung review of the law aspects, marketing aspects, financial aspects, operational aspects, management aspects, economic aspects, and the Environmental Impact Assesment (EIA) aspects. The research is used descriptive research. Collecting data in this research is conducted by methods of documentation, observation, interview and questionnaire. Then analyzed using descriptive analysis techniques with a qualitative approach.

The results show that (1) the average of the business feasibility by the legal aspects of GO in Dalung is 59.29%, which is at decent category, (2) Judging from the marketing aspect shows the average business feasibility Games On-line is 62.38%, which is in the decent category, (3) the average of the business feasibility by the financial aspects of GO in Dalung is 55.71%, which is at decent category, (4) the average of operational aspects is 42.14%, which is not appropriate, (5) Judging from the average of the management aspects of the feasibility of a business that can be achieved is by 55.71%, which is the category of decent, (6) in terms of the economic aspects show that the average business feasibility GO Village Dalung amounted to 60.48%, which is in the category worthy, (7) Judging from the aspect of the EIA shows that the mean average feasibility Games on-line is in Desa Dalung amounted to 64.29%, which is in the category Worthy.

Keywords: Study, Feasibility, Bussiness, Game, Online

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan jaman, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh masyarakat khususnya anak-anak sekolah. Permainan tradisional yang populer dikalangan anak-anak misalnya seperti kelereng, congklak, petak umpet, lompat tali, dan sebagainya kini sudah tergantikan dengan permainan modern seperti permainan di dalam HP, komputer dan Play station dan sebagainya. Permainan tradisional semakin hari semakin menghilang dari masyarakat akibat perkembangan teknologi. Bahkan anak-anak yang masih berusia dini sudah banyak diperkenalkan dengan permainan-permainan yang canggih sehingga dapat mengubah pola pikirnya menjadi lebih konsumtif.

Perkembangan permainan modern ini berawal dari *video game*, permainan dingdong sampai ke permainan rumahan buatan Jepang yaitu *nintendo*, *Playstation*, hingga yang bisa di bawa kemana-mana seperti PSP bermunculan di tengah masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa begitu banyak sarana permainan yang ada bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Internet adalah salah satu pemanfaatan teknologi yang 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*.

Game Online merupakan *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* adalah *game* yang menyediakan *server-server* tertentu agar bisa dimainkan. *Game online* berbeda dari *game* yang lain karena *game online* tidak ada akhirnya dan *game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di *game online* dalam bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain.

Game On-line membuat berbagai kalangan ketagihan hingga mampu menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk duduk di depan komputer bahkan ada yang sampai tidak tidur semalaman hanya untuk memainkan permainan *On-line* ini.

Melihat hal yang dikemukakan di atas, peluang usaha berbasis internet *Game On-line* merupakan peluang usaha yang sangat potensial untuk dikembangkan. Mengingat biaya untuk pemakaian internet di rumah relatif mahal sehingga masyarakat lebih memilih menggunakan jasa *Warnet Game On-line* karena harga lebih murah dan ada yang menyediakan fasilitas kafeteria sehingga konsumen tidak perlu khawatir apabila mereka merasa lapar.

Asosiasi *Warung Internet* atau yang lebih dikenal dengan *AWARI* menyebutkan bahwa 60% dominasi trafik nasional saat ini adalah trafik untuk *game on-line* sedangkan sisanya didominasi oleh konten hiburan, *e-commerce* dan konten pendidikan. Pasar untuk layanan *game on-line*, 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 daerah karena sebagaimana kita ketahui perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di kota-kota besar lambat laun akan diadopsi oleh kota-kota ataupun daerah disekitarnya. Dalam usaha pendirian dan perkembangan usaha *Game On-line (GO)*, pemiliknya harus memperhitungkan berbagai hal agar usaha yang kita buat tidak mengalami kegagalan atau kebangkrutan dikemudian hari karena setiap usaha baik usaha besar maupun kecil wajib membuat *Studi Kelayakan Usaha*.

Menurut *Irwin Day* (2009) dalam pendirian bisnis internet *Game On-line*, pelaku bisnis mengalami penurunan omzet 20-30%. Penurunan omzet disebabkan oleh banyaknya persaingan dalam bisnis ini. Saat ini kita lihat banyak tumbuh *Warnet Game On-line* seperti jamur di musim hujan tanpa memperhitungkan pasar yang tersedia. Sehingga menyebabkan kelebihan penawaran yang menyebabkan persaingan tinggi yang berujung pada persaingan harga. Selain itu pelaku bisnis *Game On-line* dalam mendirikan usahanya didasarkan pada intuisi, tanpa melakukan *Studi Kelayakan Bisnis*.

Studi Kelayakan pada hakikatnya adalah suatu metode penjajakan dari suatu gagasan usaha tentang kemungkinan layak atau tidaknya gagasan usaha tersebut

dilaksanakan (Alex S. NitiseMITO dan Umar Burhan, 2004:1). Dalam pendirian suatu usaha *Game On-line* yang penting dilakukan studi kelayakan ini sebagai landasan keberhasilan suatu usaha. Oleh sebab itu, dalam pendirian dan pengembangan usaha warung *game On-line* kita harus mempertimbangkan berbagai hal agar usaha bisnis *Game On-line* dapat berjalan dengan lancar.

Beberapa peneliti yang telah melakukan studi kelayakan antara lain 1) Sundusiyah (2009), Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Judul skripsi "Studi Kelayakan Bisnis dilihat dari aspek finansial pada usaha budidaya ikan kakap Desa goris Kecamatan Grokgak kabupaten buleleng tahun 2009". Dalam penelitiannya, Sundusiyah menggunakan 2 variabel yakni Kriteria Investasi sebagai variabel bebas dan yang mempengaruhi kelayakan bisnisnya sebagai variabel terikat. melihat kelayakan bisnis usaha budidaya ikan kakap dilihat dari aspek finansial dengan menggunakan 2 kriteria investasi, yaitu : Nett Present Value (NPV) dan benefit and Cost Ratio (B/C Ratio). Dari hasil penelitian didapat budidaya ikan kakap layak untuk dikembangkan di Desa Goris Kecamatan Grokgak Kabupaten Buleleng. 2) Ni Putu Rina Yanti (2011), Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul skripsi "Studi Komparatif Kelayakan Usaha Bertani Anggur dan Padi di Desa Dencaarik Kec. Banjar Kab. Buleleng". Penelitian ini menganalisis kelayakan usaha bertani anggur dan padi dengan menggunakan 2 aspek studi kelayakan bisnis yaitu aspek Keuangan dan aspek Pemasaran. Hasil dari penelitian Ni Putu Rina Yanti adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara keuntungan bertani anggur dengan bertani padi di Desa Dencaarik. Namun keuntungan bertani anggur lebih besar daripada bertani padi meskipun keduanya sama-sama layak untuk dilakukan di Desa tersebut. 3) Cahyono (2005), Universitas Widyatama Bandung. Judul skripsi "Analisis Kelayakan Pengembangan bisnis warung internet (studi kasus blasnet bandung)". Penelitian ini menganalisis pengembangan usaha warung internet dilihat dari aspek finansial yaitu Nett Present Value (NPV), Internal Rate of return (IRR) dan Payback Periode (PP)". Hasil

penelitian ini yaitu secara finansial usaha pertambahan bandeng dan udang, serta usaha penangkapan ikan di laut layak untuk dikembangkan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan terdahulu dengan penelitian ini tidak berpusat pada satu usaha saja namun pada keseluruhan perusahaan warnet *game online* di dalam satu Desa. Selain itu peneliti juga menambah aspek yang digunakan menjadi 7 aspek Studi Kelayakan Bisnis seperti yang di kemukakan oleh Kasmir (2007:7) dalam buku Studi Kelayakan Bisnis. Sedangkan penelitian terdahulu hanya menggunakan paling banyak 2 aspek seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Rina Yanti (2011). Hal-hal yang perlu diteliti meliputi beberapa aspek yaitu:

1. aspek hukum; dengan meneliti legalitas usaha dilihat dari ijin-ijin yang dimiliki serta dokumen-dokumen yang dimiliki perusahaan terkait dengan usaha *Game online*,
2. aspek pemasaran; dengan meneliti bagaimana perencanaan, penentuan harga serta promosi penjualan produk/jasa terkait dengan usaha game online,
3. aspek keuangan; meliputi sumber dana, dan pengadaan laporan keuangan yang dilakukan oleh perusahaan,
4. aspek operasional; yang meliputi penentuan lokasi, luas produksi dan tata letak termasuk pemilihan teknologi,
5. aspek manajemen; meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengadaan tenaga kerja, dan pelaksanaan pengarahannya,
6. aspek ekonomi; meliputi bagaimana dampak kelangsungan perusahaan terhadap perusahaan itu sendiri, masyarakat sekitar dan juga bagi pemerintah,
7. aspek analisis dampak lingkungan hidup (AMDAL); ditinjau dari dampak yang ditimbulkan perusahaan baik positif maupun negative bagi lingkungan hidup dalam hal ini bagaimana usaha game online mempengaruhi masyarakat lingkungan sekitarnya.

Hal ini dilakukan untuk melihat prospek ke depan dari pendirian bisnis suatu usaha Warnet *Game On-line*. Warnet *Game On-line* dikatakan memiliki kelayakan

apabila telah memenuhi aspek-aspek tersebut. Penilaian masing-masing aspek harus secara keseluruhan bukan berdiri sendiri-sendiri. Jika ada aspek yang kurang layakakan diberikan beberapa sarana perbaikan, sehingga memenuhi kriteria layak dan jika tidak dapat memenuhi kriteria tersebut sebaiknya jangan dijalankan.

Daerah yang memiliki perkembangan yang cukup signifikan dalam pengembangan suatu usaha adalah Desa Dalung. Dalung merupakan salah satu Desa besar ukuran Desa di Bali yang terdapat di Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. Desa Dalung merupakan Desa yang dipadati oleh penduduk. Desa Dalung memiliki 23 Dusun yang tercatat yaitu Tuka, Dukuh, Pegending, Pengilian, Tegeh, Kung, Padang Bali, Lebak, Kaja, Gaji, Pendem, Tegal Jaya, Padang Luwih, Cepaka, Untal-Untal, Kwanji, Campuan asri Kangin, Campuan Asri Kauh, Bhineka Nusa Kangin, Bhineka Nusa Kauh, Taman Tirta kangin, Taman Tirta Kauh dan Tegal Luwih. Menurut data yang tercatat dalam monografi Desa dalung tahun 2012, Desa ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 18.456 orang. Tidak heran jika Desa ini memiliki perkembangan yang sangat pesat. Sebagai daerah yang memiliki perkembangan yang amat pesat, tentunya sangat banyak jenis usaha yang telah berkembang di daerah ini. Melihat usaha yang berkembang di Desa ini yang tercatat pada monografi Desa tahun 2012 ada 19 usaha industry besar dan sedang, 104 buah usaha industry kecil, 141 buah usaha industry rumah tangga, dan 23 buah rumah makan. Selain industry-industri tersebut, Desa Dalung juga merupakan wilayah yang memiliki fasilitas pendidikan yang cukup banyak, mulai dari sekolah SD-SMA negeri dan swasta, hingga beberapa Perguruan Tinggi swasta seperti Universitas Dhyana Pura, STIE Triatma Mulya, dan beberapa Sekolah tinggi ilmu manajemen perhotelan dan kapal pesiar.

Saat ini Warnet *Game Online* yang ada di Desa Dalung berjumlah 35 buah. Bagi usaha *Game On-line* yang sedang marak dan menjamur, tidak mudah bagi pengusaha untuk mempertahankan usahanya. Ini dapat terlihat jelas dari data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi lapangan bahwa banyak usaha warung

internet *game online* yang gulung tikar dalam kurun waktu kurang dari satu tahun.

METODE

Berdasarkan karakteristik masalah yang diteliti, maka penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Sugiyono (2008:21) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah rancangan penelitian yang mendeskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan dengan apa adanya tanpa ada rekayasa. Rancangan penelitian deskriptif digunakan untuk memperoleh data yang jelas, obyektif, sistematis dan cermat mengenai fakta-fakta aktual tentang kelayakan bisnis game online yang ada di Desa Dalung.

Subjek dalam penelitian ini adalah pemilik usaha Warnet Game Online yang berjumlah 35 usaha di Desa Dalung kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah aspek-aspek dalam Studi Kelayakan Bisnis, yaitu aspek hukum, aspek pemasaran, aspek keuangan, aspek operasional, aspek manajemen, aspek ekonomi dan aspek AMDAL.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi, metode observasi dan metode wawancara dan menggunakan kuisioner sebagai alat utama pengumpulan data yang ditujukan terhadap pemilik usaha untuk mendapatkan data internal perusahaan seperti kondisi perusahaan mengenai keuangan, strategi-strategi perusahaan dalam melakukan promosi, sumber dana dan pengadaan laporan keuangan. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang legalitas usaha dari aspek hukum meliputi ijin-ijin dan dokumen-dokumen yang mendukung kegiatan usaha tersebut. Metode observasi dilakukan untuk memperoleh data dari aspek pemasaran tentang bagaimana strategi perusahaan produknya yang berupa jasa tersebut. Selain itu metode ini juga digunakan untuk memperoleh informasi dari aspek operasional dan aspek manajemen. Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan Tanya jawab langsung kepada responden dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Dalam hal ini meliputi aspek AMDAL yang

menggunakan orang-orang yang tinggal disekitar *game online* sebagai responden.

Metode kuisisioner merupakan metode utama dalam penelitian ini yang ditujukan kepada pemilik *Game On-Line* untuk memperoleh data berkaitan dengan kelayakan bisnis berdasarkan 7 (tujuh) aspek. Kuisisioner yang disebar menggunakan skala Guttman, dengan memberikan alternatif jawaban dan memberikan skor pada setiap jawaban.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penggunaan analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bagaimana usaha warnet *game online* dilihat dari aspek-aspek Studi Kelayakan Bisnis. Pendekatan kualitatif dipergunakan untuk mengolah data yang diperoleh perusahaan. Analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk mengolah data yang tidak berbentuk angka-angka. Hasil pengumpulan data yang tidak berbentuk uraian, langsung dapat diinterpretasikan dalam bentuk uraian. *Game On-Line*

Dalam penelitian ini penulis membuat kuisisioner yang akan diberikan kepada responden yaitu pemilik warnet game on-line. Kuisisioner yang diberikan berisi pertanyaan yang mengandung ketujuh aspek studi kelayakan usaha. Setelah seluruh kuisisioner dijawab atau diisi oleh responden, barulah penulis mengelompokkan jawaban dari seluruh responden ke dalam tabel sehingga mudah untuk dideskripsikan.

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan prosentase. Prosentase diperoleh dengan membandingkan skor hasil pengumpulan data dari seluruh kuisisioner dengan skor kriteria. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan skala Guttman menurut Riduwan (2010). Adapun jenjang kelayakan suatu usaha bisnis *game online* dapat dilihat dari keterangan tabel di bawah ini.

Tabel 01 Prosentase Kelayakan Bisnis

Tabel 3.1 Prosentase Kelayakan Bisnis *Game On-Line*

No	Prosentase	Keterangan
1	0% – 50%	Tidak Layak
2	51% – 100%	Layak

Sumber: Modifikasi dari Riduwan, 2010

HASIL

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek hukum, terdapat 19 unit usaha atau sebesar 54,29% yang terdaftar di Dinas Perindustrian dan Perdagangan yang memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak dan Surat Ijin Usaha Perdagangan, kemudian sebanyak 26 unit usaha atau sebesar 74,29% memiliki Izin Mendirikan Bangunan.

Ditinjau dari aspek pemasaran menunjukkan bahwa dari 35 bisnis *Game On-line* menunjukkan bahwa Sebanyak 21 usaha *Game On-line* memiliki spesifikasi komputer yang sudah sesuai dengan standar untuk game atau sebesar 60%, sebanyak 19 usaha *Game On-line* rutin melakukan update software atau sebesar

54,29%. *Game on-line* yang sudah ada memiliki kecepatan di atas rata-rata 256 kbps kemudian didukung dengan spesifikasi *Processor Pentium 4 Core 2Duo, RAM 2GB, dan Harddisk 180GB* serta layar LCD 15 inch. Namun dari spesifikasi perangkat keras yang sudah bagus ini ada sebanyak 17 usaha sering melakukan *update software* sedangkan sebanyak 10 usaha kadang-kadang melakukan *update software* dan sebanyak 8 usaha tidak pernah melakukan *update software* padahal hal ini diperlukan untuk mendukung kinerja dari *game on-line* tersebut.

Sebanyak 26 usaha *Game On-line* memiliki permainan yang lengkap atau sebanyak 74,29%, sebanyak 21 usaha *Game On-line* memiliki kualitas komputer yang baik atau sebesar 60%, sebanyak 19

usaha *Game On-line* memiliki kecepatan akses internet yang cepat atau sebesar 54,29%, sebanyak 31 usaha *Game On-line* memiliki tingkat harga sewa yang murah dibandingkan yang lain atau sebesar 88,57%, sebanyak 25 usaha *Game On-line* memiliki lokasi yang strategis atau sebesar 71,43%, sebanyak 23 usaha *Game On-line* memiliki fasilitas parkir atau sebesar 65,71%, sebanyak 21 usaha *Game On-line* melakukan promosi melalui media cetak atau sebesar 60%, sebanyak 9 usaha *Game On-line* melakukan promosi melalui media elektronik berupa radio atau sebesar 25,71%, sebanyak 30 usaha *Game On-line* telah memasang papan nama/ reklame untuk usaha *Game On-line* nya atau sebesar 85,71%.

Sebanyak 17 usaha *Game On-line* atau sebesar 48,57% melaksanakan jam buka dan tutup toko sesuai dengan waktu

Ditinjau dari aspek keuangan menunjukkan bahwa sebanyak 21 responden memiliki sumber dana berasal dari modal sendiri atau sebanyak 60% sedangkan sebanyak 14 responden memiliki sumber dana usaha *Game On-line* bersumber dari modal pinjaman atau sebanyak 40%, sebanyak 19 responden atau sebesar 54,29% membuat laporan rincian dana investasi, membuat laporan arus kas baik kas masuk dan kas keluar dan membuat laporan neraca.

Berdasarkan aspek operasional, sebanyak 17 Usaha *Game On-line* melakukan desain interior berupa tata letak meja, kursi dan penataan ruangan sangat menarik atau sebesar 48,57%, sebanyak 12 Usaha *Game On-line* melakukan desain eksterior berupa penataan taman sangat menarik atau sebesar 34,29%, sebanyak 16 responden merasa nyaman dalam bermain game atau sebanyak 45,71%, berdasarkan kebersihan ruangan sebanyak 14 responden atau sebesar 40% memiliki ruangan yang selalu dijaga kebersihannya.

Selanjutnya dilihat dari aspek manajemen terdapat 19 responden atau sebesar 54,29% sudah membuat perencanaan mengenai usahanya sedangkan sisanya sebanyak 16 responden belum melakukan perencanaan. Sebanyak 20 responden atau sebesar 57,14% telah melakukan pengelompokan tanggung

jawab karyawan sedangkan sebanyak 15 responden belum melakukan pengelompokan tanggung jawab. Sebanyak 17 responden atau sebesar 48,57% telah melakukan motivasi dan menggerakkan karyawan untuk mau bekerja lebih optimal lagi sedangkan sisanya sebesar 18 responden tidak melakukan hal tersebut.

Sebanyak 22 responden atau sebesar 62,86% sering melakukan pengawasan kepada karyawan sedangkan sebanyak 11 responden kadang-kadang melakukan pengawasan dan sisanya sebanyak 2 responden tidak pernah melakukan pengawasan.

Ditinjau dari aspek ekonomi menunjukkan bahwa sebanyak 32 responden atau sebanyak 91,43% melakukan penyerapan tenaga kerja sehingga mampu mengurangi pengangguran dimana 27 responden memiliki karyawan berasal dari Desa Dalung sendiri sedangkan sebanyak 7 responden memiliki karyawan berasal dari luar Desa Dalung. Hasil ini menunjukkan bahwa keberadaan *game on-line* dalam membantu pemerintah mengurangi pengangguran sangat dirasakan oleh masyarakat terutama di desa Dalung.

Sebanyak 27 Responden atau sebesar 77,14% memberikan gaji sesuai dengan UMK Kabupaten Badung sehingga kesejahteraan karyawan terjamin. Sebanyak 7 responden atau sebesar 20% memberikan jaminan kesehatan yang diberikan pimpinan kepada karyawan. Sebanyak 19 responden atau sebesar 54,29% mendapatkan peningkatan pendapatan yang diterima masing-masing pemilik.

Sebanyak 15 responden atau sebesar 42,86% memiliki membayar pajak sesuai dengan ijin yang telah dimiliki tepat pada waktunya. Keberadaan *game on-line* di desa Dalung juga adanya usaha lain yang mendukung usaha tersebut yaitu sebanyak 27 lokasi *game on-line* terdapat usaha lain atau sebesar 77,14% sedangkan sebanyak 14 lokasi tidak terdapat usaha lain.

Ditinjau dari aspek AMDAL menunjukkan bahwa *Game On-line* yang ada di Desa Dalung yang dapat dikatakan layak ditinjau dari aspek AMDAL. Sebanyak 29 responden atau sebesar 82,86% tidak pernah ada keributan di usaha *Game On-*

line nya, kemudian sebanyak 26 responden atau sebesar 74,29% tidak pernah mendapatkan protes dari warga karena keberadaan *Game On-line*. Sebanyak 19 responden atau sebesar 54,29% tidak terdapat perubahan gaya hidup bagi pengguna *game on-line* dan Sebanyak 16 responden atau sebesar 45,71% tidak terdapat dampak negatif bagi pelajar mulai dari peningkatan kemampuan berfikir dan konsentrasi serta meningkatkan daya ingat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek hukum, terdapat 19 unit usaha atau sebesar 54,29% yang terdaftar di Dinas Perindustrian dan Perdagangan yang memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak dan Surat Ijin Usaha Perdagangan, kemudian sebanyak 26 unit usaha atau sebesar 74,29% memiliki Izin Mendirikan Bangunan. Hasil ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek hukum usaha *Game On-line* di desa Dalung yang dapat dikatakan rata-rata sebesar 59,29% yang berada pada kategori layak.

Ditinjau dari aspek pemasaran menunjukkan bahwa dari 35 bisnis *Game On-line* menunjukkan bahwa Sebanyak 21 usaha *Game On-line* memiliki spesifikasi komputer yang sudah sesuai dengan standar untuk *game* atau sebesar 60%, sebanyak 19 usaha *Game On-line* rutin melakukan *update software* atau sebesar 54,29%. *Game on-line* yang sudah ada memiliki kecepatan di atas rata-rata 256 kbps kemudian didukung dengan spesifikasi *Processor Pentium 4 Core 2 Duo, RAM 2GB, dan Harddisk 180GB* serta layar LCD 15 *inch*. Namun dari spesifikasi perangkat keras yang sudah bagus ini ada sebanyak 17 usaha sering melakukan *update software* sedangkan sebanyak 10 usaha kadang-kadang melakukan *update software* dan sebanyak 8 usaha tidak pernah melakukan *update software* padahal hal ini diperlukan untuk mendukung kinerja dari *game on-line* tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa bisnis *game on-line* ditinjau dari aspek operasional hanya 17 usaha saja yang layak untuk beroperasi.

Sebanyak 26 usaha *Game On-line* memiliki permainan yang lengkap atau

sebanyak 74,29%, sebanyak 21 usaha *Game On-line* memiliki kualitas komputer yang baik atau sebesar 60%, sebanyak 19 usaha *Game On-line* memiliki kecepatan akses internet yang cepat atau sebesar 54,29%, sebanyak 31 usaha *Game On-line* memiliki tingkat harga sewa yang murah dibandingkan yang lain atau sebesar 88,57%, sebanyak 25 usaha *Game On-line* memiliki lokasi yang strategis atau sebesar 71,43%, sebanyak 23 usaha *Game On-line* memiliki fasilitas parkir atau sebesar 65,71%, sebanyak 21 usaha *Game On-line* melakukan promosi melalui media cetak atau sebesar 60%, sebanyak 9 usaha *Game On-line* melakukan promosi melalui media elektronik berupa radio atau sebesar 25,71%, sebanyak 30 usaha *Game On-line* telah memasang papan nama/ *reklame* untuk usaha *Game On-line* nya atau sebesar 85,71%.

Sebanyak 17 usaha *Game On-line* atau sebesar 48,57% melaksanakan jam buka dan tutup toko sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Hasil ini menunjukkan bisnis *Game On-line* ditinjau dari aspek pemasaran secara rata-rata didapatkan sebesar 62,38%, yang berada pada kategori Layak.

Ditinjau dari aspek keuangan menunjukkan bahwa sebanyak 21 responden memiliki sumber dana berasal dari modal sendiri atau sebanyak 60% sedangkan sebanyak 14 responden memiliki sumber dana usaha *Game On-line* bersumber dari modal pinjaman atau sebanyak 40%, sebanyak 19 responden atau sebesar 54,29% membuat laporan rincian dana investasi, membuat laporan arus kas baik kas masuk dan kas keluar dan membuat laporan neraca. Hasil ini menunjukkan bahwa dari 35 bisnis *Game On-line* maka ditinjau dari aspek keuangan rata-rata prosentase kelayakan bisnis *Game On-line* adalah sebesar 55,71% yang berada pada kategori tidak layak.

Berdasarkan aspek operasional, sebanyak 17 Usaha *Game On-line* melakukan desain interior berupa tata letak meja, kursi dan penataan ruangan sangat menarik atau sebesar 48,57%, sebanyak 12 Usaha *Game On-line* melakukan desain eksterior berupa penataan taman sangat menarik atau sebesar 34,29%, sebanyak 16

responden merasa nyaman dalam bermain game atau sebanyak 45,71%, berdasarkan kebersihan ruangan sebanyak 14 responden atau sebesar 40% memiliki ruangan yang selalu dijaga kebersihannya. Hasil ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek operasional rata-rata kelayakan bisnisnya adalah sebesar 42,14% yang berada pada kategori tidak layak. Hal ini disebabkan pemilik usaha ini cenderung tidak memperhatikan kondisi internal dari tempat usahanya, dan juga beberapa dari warnet ini memiliki tempat yang tidak luas namun diletakkan banyak komputer sehingga terlihat berdesakan.

Selanjutnya dilihat dari aspek manajemen terdapat 19 responden atau sebesar 54,29% sudah membuat perencanaan mengenai usahanya sedangkan sisanya sebanyak 16 responden belum melakukan perencanaan. Sebanyak 20 responden atau sebesar 57,14% telah melakukan pengelompokan tanggung jawab karyawan sedangkan sebanyak 15 responden belum melakukan pengelompokan tanggung jawab. Sebanyak 17 responden atau sebesar 48,57% telah melakukan motivasi dan menggerakkan karyawan untuk mau bekerja lebih optimal lagi sedangkan sisanya sebesar 18 responden tidak melakukan hal tersebut.

Sebanyak 22 responden atau sebesar 62,86% sering melakukan pengawasan kepada karyawan sedangkan sebanyak 11 responden kadang-kadang melakukan pengawasan dan sisanya sebanyak 2 responden tidak pernah melakukan pengawasan. Hasil ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek manajemen rata-rata kelayakan bisnis yang bisa dicapai adalah sebesar 55,71% yang berada pada kategori layak.

Ditinjau dari aspek ekonomi menunjukkan bahwa sebanyak 32 responden atau sebanyak 91,43% melakukan penyerapan tenaga kerja sehingga mampu mengurangi pengangguran dimana 27 responden memiliki karyawan berasal dari Desa Dalung sendiri sedangkan sebanyak 7 responden memiliki karyawan berasal dari luar Desa Dalung. Hasil ini menunjukkan bahwa keberadaan *game on-line* dalam membantu

pemerintah mengurangi pengangguran sangat dirasakan oleh masyarakat terutama di desa Dalung.

Sebanyak 27 Responden atau sebesar 77,14% memberikan gaji sesuai dengan UMK Kabupaten Badung sehingga kesejahteraan karyawan terjamin. Sebanyak 7 responden atau sebesar 20% memberikan jaminan kesehatan yang diberikan pimpinan kepada karyawan. Sebanyak 19 responden atau sebesar 54,29% mendapatkan peningkatan pendapatan yang diterima masing-masing pemilik.

Sebanyak 15 responden atau sebesar 42,86% memiliki membayar pajak sesuai dengan ijin yang telah dimiliki tepat pada waktunya. Keberadaan *game on-line* di desa Dalung juga adanya usaha lain yang mendukung usaha tersebut yaitu sebanyak 27 lokasi *game on-line* terdapat usaha lain atau sebesar 77,14% sedangkan sebanyak 14 lokasi tidak terdapat usaha lain, sehingga ditinjau dari aspek ekonomi menunjukkan bahwa rata-rata kelayakan bisnis *Game On-Line* di Desa Dalung adalah sebesar 60,48%, yang berada pada kategori layak.

Ditinjau dari aspek AMDAL menunjukkan bahwa *Game On-line* yang ada di Desa Dalung yang dapat dikatakan layak ditinjau dari aspek AMDAL. Sebanyak 29 responden atau sebesar 82,86% tidak pernah ada keributan di usaha *Game On-line* nya, kemudian sebanyak 26 responden atau sebesar 74,29% tidak pernah mendapatkan protes dari warga karena keberadaan *Game On-line*. Sebanyak 19 responden atau sebesar 54,29% tidak terdapat perubahan gaya hidup bagi pengguna *game on-line* dan Sebanyak 16 responden atau sebesar 45,71% tidak terdapat dampak negatif bagi pelajar mulai dari peningkatan kemampuan berfikir dan konsentrasi serta meningkatkan daya ingat. Hasil ini menunjukkan bahwa jenjang kelayakan *Game On-line* yang ada di Desa Dalung ditinjau dari aspek AMDAL rata-rata sebesar 64,29% yang berada pada kategori layak.

Sesuai dengan Teori yang dikemukakan oleh Kasmir dalam bukunya yang berjudul Studi Kelayakan Bisnis dengan meninjau tujuh aspek kelayakan, maka di dalam penelitian di Desa Dalung terkait dengan usaha warnet *game online*,

usaha ini layak dijalankan. Namun, jika ditinjau dari aspek operasional, usaha game online di Desa Dalung belum layak dijalankan, hal ini disebabkan pemilik game online di Desa Dalung sebagian besar tidak melakukan desain interior dan eksterior di dalam tempat usahanya. Dan karyawan yang sebagian besar laki-laki yang bekerja di tempat mereka sebagian besar tidak memperhatikan kebersihan lingkungan tempat usahanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Ditinjau dari aspek hukum usaha *Game On-line* di Desa Dalung rata-rata kelayakan bisnis sebesar 59,29%, yang berada pada kategori layak.
2. Ditinjau dari aspek pemasaran menunjukkan rata-rata kelayakan bisnis *Game On-Line* sebesar 62,38%, yang berada pada kategori layak.
3. Ditinjau dari aspek keuangan menunjukkan bahwa dari 35 bisnis *Game On-line* maka rata-rata kelayakan bisnis *Game On-line* adalah sebesar 55,71% yang berada pada kategori layak.
4. Ditinjau dari aspek operasional rata-rata kelayakan bisnisnya adalah sebesar 42,14%, yang berada pada kategori tidaklayak.
5. Ditinjau dari aspek manajemen rata-rata kelayakan bisnis yang bisa dicapai adalah sebesar 55,71%, yang berada pada kategori layak.
6. Ditinjau dari aspek ekonomi menunjukkan bahwa rata-rata kelayakan bisnis *Game On-Line* di Desa Dalung adalah sebesar 60,48%, yang berada pada kategori Layak.
7. Ditinjau dari aspek AMDAL menunjukkan bahwa rata-rata kelayakan usaha *Game On-line* yang ada di desaDalung adalah sebesar 64,29%, yang berada pada kategori Layak.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan pada Bab IV di depan dapat diberikan saran kelayakan bisnis *Game On-Line* ditinjau dari aspek operasional berada pada kategori tidak

layak karena hanya sebesar 42,14% saja perusahaan yang melakukan desain eksterior, interior, dan juga mengutamakan kebersihan lingkungan tempat usahanya. Sisanya adalah sebesar 57,86% tidak memperhatikan hal tersebut. Untuk itulah sebaiknya pelaku *Game On-Line* dalam bidang operasional diperbaiki kembali dengan melakukan desain usaha baik interior maupun eksterior dengan memberikan kenyamanan dalam bermain *game* mulai dari ruangan yang berpendinginan (AC), menjaga kebersihan ruangan, menyediakan tempat sampah dan menyediakan minuman ringan bagi konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani,Christriyati,dkk.1998.*Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta:Proyek P3NB
- Cahyono, Damar eko.2005. Analisis Kelayakan Pengembangan Bisnis Warung Internet (Studi Kasus di Blasnet Bandung). Skripsi (Tidak diterbitkan). Jurusan Teknik Industri,Universitas Widyatama Bandung.
- Day,Irwin.2009.Siklus Bisnis Warnet tersedia pada <http://irwindayweb.id/2008/03/11/siklus-bisnis-warnet/> (diakses tanggal 14 mei 2010)
- Gitosudarmo,Indriyo.2008.Manajemen Pemasaran.Yogyakarta:BPFE-Yogyakarta
- Ibrahim,Yacob.2003.Studi Kelayakan Bisnis.Jakarta: PT.Rhineka Cipta
- Ilyas, wirawan dan Richard Burton.2008.Hukum Pajak. Edisi 4.Jakarta:Salemba empat
- Ismail, Andang.2009._____
- Kansil, Grace novela.2013."Pengertian dan Sejarah Game" tersedia pada <http://gracenovelia.blogspot.com/2013/5/pengertian-dan-sejarah-game.html>
- Kasmir dan Jakfar.2007.Study Kelayakan Bisnis.Edisi

- Kedua.Cetakan ke-6.Jakarta:Predana Media Group
- Muhammad,As'adi.2009._____
- Nitisemito Alex S. dan M Umar Burhan, M.S.2004. *Wawasan Studi Kelayakan dan Evaluasi Proyek*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rangkuti,F.1997. Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis (ReorientasiKonsep Perencanaan Strategis untuk Menghadapi Abad 21). PT.GramediaPustaka Utama. Jakarta
- Riduwan.2010. *Skala Pengukuran Varabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari,Riana mutiara.2008.Metode Kelayakan Bisnis. Tersedia pada <http://one.indoskripsi.com/click/2112/0> (diakses tanggal 28 maret 2010)
- Selasi.2010.Badan Usaha. Tersedia pada <http://ekomania-selasi.blogspot.com/2010/10/badan-usaha.html>
- Sundusiyah 2009. Studi Kelayakan Bisnis dilihat dari aspek finansial pada usaha budidaya ikan kakap Desa goris Kecamatan Grokgak kabupaten buleleng tahun 2009.Skripsi (tidak diterbitkan), Jurusan Pendidikan ekonomi,Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Sugiyono.2008.Metode Penelitian Bisnis.Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas
- Swastha, basu.2002.azas-azas marketing. Yogyakarta:Liberty Yogyakarta
- Taryadi.2010."Perusahaan dan Badan Usaha". Tersedia pada <http://taryadismpnasima.blogspot.com/2009/03/perusahaan-dan-badan-usaha.html> (Diakses bulan oktober 2010)
- Umar,H.2009. Studi Kelayakan Bisnis. PT.Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Yanti, Ni Putu Rina .2011.Studi Komparatif Kelayakan Usaha Bertani Anggur dan Padi di Desa

Dencarik Kec. Banjar Kab. Buleleng.Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Ekonomi, Univesitas Pendidikan Ganesha Singaraja