



## BAB IX REKOMENDASI

*CyberTron Games Center* merupakan sebuah warnet *game* yang menawarkan jasa internet yang cepat dengan didukung oleh peralatan komputer yang mutakhir. Tempat ini dinilai sangat cocok karena berada di daerah perumahan dan juga berada di tempat yang strategis. Permintaan akan jasa internet lebih besar daripada penawaran yang ada, hal ini dapat dilihat dari warnet pesaing lainnya yang cenderung penuh. Oleh karena itu, usaha ini layak untuk dijalankan

### A. Prospek dari Sisi Pasar

Dari segi pasar, bisnis ini layak karena pengguna internet yang selalu meningkat tiap tahunnya. *CyberTron Games Center* menawarkan jasa internet yang unik, konsumen dapat bebas menggunakan komputer di *CyberTron Games Center* selama 30 hari, Target market dari *CyberTron Games Center* adalah mereka yang memerlukan kenyamanan dalam bermain *online game*.

### B. Prospek dari Sisi Harga

Selain itu, faktor yang mendukung kesuksesan dari *CyberTron Games Center* adalah konsep harga yang terjangkau, inovasi warnet, peralatan komputer yang mutakhir, dan suasana yang nyaman.. Penetapan harga yang dipilih oleh *CyberTron Games Center* adalah penetapan harga berdasarkan pesaing. Tipe saluran distribusi yang dipakai adalah saluran distribusi tingkat nol. Dapat disimpulkan bahwa dalam sisi harga bisnis ini layak,



karena harga yang ditawarkan *CyberTron Games Center* merupakan harga yang terjangkau dapat bersaing dengan pesaing lainnya.

### C. Prospek dari Sisi Operasional dan Sumber Daya Manusia

*CyberTron Games Center* memiliki perbedaan dengan warnet lainnya. Paket jasa internet yang telah dibeli oleh pelanggan tidak harus dihabiskan saat itu juga, tetapi dapat disimpan dan digunakan di kemudian hari dengan syarat tidak melebihi masa kadaluarsa. *CyberTron Games Center* juga menawarkan *game online* internasional yang sulit ditemukan di warnet lainnya. Selain itu *CyberTron Games Center* juga memberikan kebebasan untuk konsumen untuk membawa game nya sendiri, dimana biasanya hal ini dilarang oleh warnet lainnya. Dan juga *CyberTron Games Center* menyediakan *one stop gaming center*, selain warnet, pengguna juga dapat bermain Playstation 4 atau Xbox 360.

*CyberTron Games Center* mempekerjakan 4 orang yang terdiri dari satu manager, 2 operator warnet, dan 1 staf umum. Dilihat dari pendirinya, sumber modalnya, penggunaannya, kepemilikan usaha *CyberTron Games Center* merupakan usaha perseorangan. Dengan struktur penggajian dan imbal jasa yang cukup baik, dalam hal ini *CyberTron Games Center* menjanjikan adanya THR kepada seluruh karyawannya, diyakini bahwa karyawan dari *CyberTron Games Center* akan merasa nyaman dengan pekerjaan yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa dari sisi operasional maupun sumber daya manusia, bisnis ini layak untuk dijalankan.



#### D. Prospek dari Sisi Keuangan

Dilihat dari Proforma *Income Statement* selama 5 tahun ke depan, investasi pada *CyberTron Games Center* bisa disebut layak karena menghasilkan laba yang cenderung meningkat setiap tahunnya. Begitu pula dilihat dari Proforma *Cash Flow* yang dimiliki, arus kas akhir selalu bernilai positif dan meningkat setiap tahunnya.

Dengan menggunakan beberapa indikator penilaian kelayakan investasi seperti *Break Even Point* (BEP), *Net Present Value* (NPV), *Payback Period* (PP) dan *Internal Rate of Return* (IRR). Dapat disimpulkan bahwa *Break Even Point* (BEP) *CyberTron Games Center* pada tahun 2016 sebesar Rp 415.131.800,-. NPV selama 5 tahun memperoleh nilai positif yakni sebesar Rp. 358.397.416,- adalah layak karena sesuai dengan syarat NPV yang harus lebih besar dari nol ( $NPV > 0$ ). Penilaian investasi perusahaan dalam menghasilkan keuntungan dilakukan dengan menghitung periode pengembalian investasi (*Payback Period*) adalah selama 2 tahun 29 hari. Tingkat pengembalian suku bunga (*Internal Rate of Return*) pun cukup baik, yaitu sebesar 25,21%, berarti usulan investasi pendirian *CyberTron Games Center* dapat diterima karena nilai IRR lebih besar dari tingkat diskon *factor* yang diharapkan yaitu sebesar 10,5%.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Hak Cipta dilindungi IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.