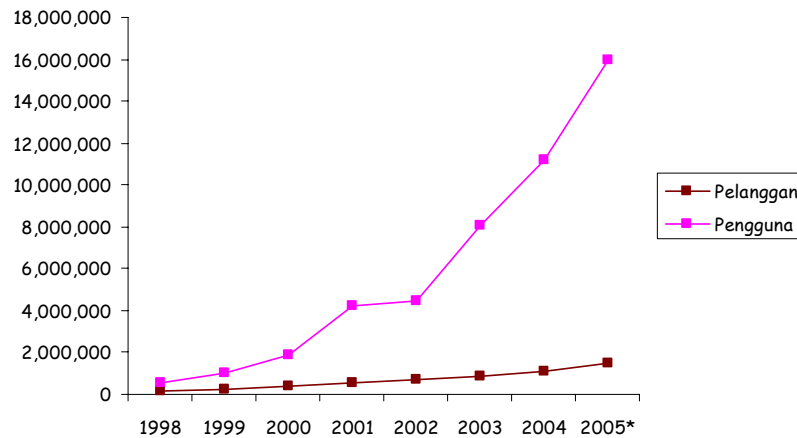


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data statistik yang dikeluarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diketahui bahwa pertumbuhan pengguna dan pelanggan internet di Indonesia adalah sebagai berikut :



Sumber : situs resmi APJII (www.apjii.or.id)

*) nilai hasil estimasi

Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan Pengguna Dan Pemakai Internet

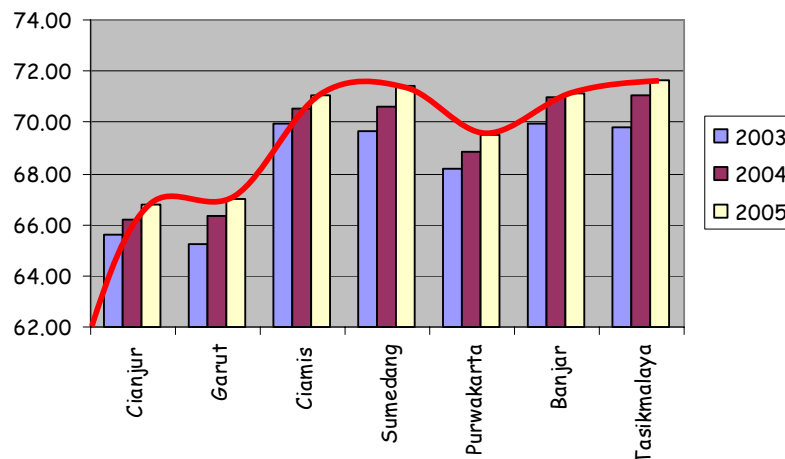
Dari grafik tersebut diatas dapat diketahui bahwa pertumbuhan pengguna dan pelanggan internet di Indonesia cukup signifikan dari tahun ke tahun. Dari grafik tersebut pula dapat kita ketahui pertumbuhan pengguna internet jauh melebihi pertumbuhan pelanggan internet itu sendiri dengan perbandingan antara pelanggan dan pengguna pada tahun 2005 mencapai 1 : 11, dengan komposisi 40% mengakses internet melalui warung internet (warnet). Kondisi tersebut dapat diakibatkan oleh berbagai kendala seperti ; masih mahalnya tarif berlangganan internet, butuh biaya tambahan untuk penyediaan perangkat akses, dan lainnya. Dengan kemunculan usaha penyedia jasa layanan akses internet, masyarakat sedikit diberikan solusi bagi permasalahan seperti tersebut di atas. Akibatnya usaha yang menyediakan layanan untuk akses internet banyak dimanfaatkan oleh pengguna internet dan menjadikan usaha tersebut potensial untuk berkembang di Indonesia.

Dalam perkembangannya dewasa ini, 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 / presentasi-awari-internet-governance.odp](http://www.awari.or.id/docs/presentasi-awari-internet-governance.odp)). Untuk kawasan Asia Tenggara, Indonesia menempati posisi pertama untuk jumlah pemain *game on-line* dengan total \pm 4 juta orang¹ di tahun 2007 ini.

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. Sebagai contoh di Tasikmalaya kini sudah berdiri sekitar 5 gerai penyedia layanan *game on-line* dengan kapasitas 20 komputer untuk setiap gerainya.

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, untuk dijadikan dasar pertimbangan sebelum ketahapan realisasi pendirian usaha tersebut. Dasar lain yang jadi pertimbangan dalam pemilihan kota Tasikmalaya sebagai wilayah objek penelitian karena *Indeks Pembangunan Masyarakat (IPM)* untuk kota Tasikmalaya lebih berkembang dibandingkan daerah lain di Jawa Barat seperti Garut, Ciamis, Banjar dan bahkan Sumedang serta Purwakarta.



Sumber : Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat

Gambar 1.2 IPM Beberapa Kota di Jawa Barat

¹ www.kompas.com. 24 juli 2007.

Indeks Pembangunan Masyarakat (IPM) merupakan indikator penunjuk pembangunan masyarakat suatu daerah. Adapun komponen pembentuk IPM ini adalah *Angka Harapan Hidup, Angka Melek Huruf, Rata – rata Lama Sekolah, dan Paritas Daya Beli*. Suatu daerah dengan IPM yang tinggi berarti memiliki kualitas kesehatan, kualitas pendidikan, dan kualitas finansial yang lebih baik dari daerah dengan IPM yang lebih kecil. Kondisi masyarakat dengan kualitas pendidikan yang lebih baik serta mempunyai daya beli yang tinggi diharapkan akan semakin mudah menerima layanan warnet dan *game center* yang ditawarkan kepadanya.

1.2 Perumusan Masalah

Berbagai informasi yang diperoleh melalui studi kelayakan akan menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan terhadap suatu gagasan usaha atau proyek yang telah direncanakan. Adapun informasi yang diperlukan untuk pendirian warnet dan *game center* di kota Tasikmalaya ini dirumuskan dalam suatu perumusan masalah berikut ini :

1. Bagaimana kondisi pasar dari bisnis warnet dan *game center* di kota Tasikmalaya saat ini. Hal tersebut meliputi seberapa besar pasar potensial, pasar tersedia untuk layanan tersebut serta seberapa besar pasar yang akan jadi sasaran perusahaan?
2. Apa saja komponen teknis yang diperlukan untuk pendirian warnet dan *game center*?
3. Berapa besarnya investasi yang diperlukan, tingkat pengembalian modal serta keuntungan dari proyek pendirian warnet dan *game center* yang direncanakan?
4. Bagaimana pengaruh sensitivitas variabel *demand*, tarif, biaya operasional, biaya investasi terhadap *profit* perusahaan?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi kondisi pasar bisnis warnet dan *game center* di kota Tasikmalaya saat ini dengan mengestimasi jumlah pasar potensial, pasar tersedia, dan pasar sasaran yang akan dilayani perusahaan dari layanan yang ditawarkan.
2. Mengidentifikasi komponen teknis yang diperlukan untuk bisnis warnet dan *game center*.
3. Melakukan identifikasi terhadap besarnya nilai investasi yang dibutuhkan, tingkat pengembalian modal, dan nilai keuntungan dari proyek serta melakukan penilaian kelayakan investasi dengan menghitung nilai *Internal Rate of Return (IRR)*, *Net Present Value (NPV)*, dan *Payback Period (PBP)* dari proyek yang direncanakan.

4. Melakukan identifikasi terhadap pengaruh sensitivitas variabel *demand*, *tarif*, *biaya operasional*, dan *biaya investasi* terhadap *profit* perusahaan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi pelaku bisnis
 - Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan rencana pengimplementasian bisnis warnet dan *game center* di kota Tasikmalaya.
2. Bagi peneliti
 - Mensinergikan ilmu yang diperoleh sewaktu kuliah dengan kondisi nyata yang terjadi dilapangan.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk menjaga agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pasar yang menjadi segmen dalam penelitian ini adalah siswa tingkat SMP dan SMA yang ada di kota Tasikmalaya.
2. Tidak melakukan pengkajian terhadap aspek hukum / legalitas, aspek sosial karena penelitian ini lebih menitikberatkan penilaian kelayakan investasi dari masalah finansialnya (*financial benefit*).

Adapun asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tidak adanya perubahan kondisi yang drastis baik itu dari sektor ekonomi, politik maupun sosial yang nantinya berpengaruh besar terhadap studi kelayakan proyek yang dilakukan.