

**STUDI KELAYAKAN BISNIS UNTUK USAHA PUSAT HIBURAN
KELUARGA PENGEMBANGAN PADA FESTIVAL GAMES
PLAZA PONDOK GEDE**

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Persyaratan Ujian
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi Pada Program Studi Manajemen
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI

Oleh

**IVANO MICKEL MANINCOLOR
NIM :2412008112**



**JURUSAN MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GICI
DEPOK
2024**



JURUSAN MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GICI
DEPOK

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**STUDI KELAYAKAN BISNIS UNTUK USAHA PUSAT HIBURAN
KELUARGA PENGEMBANGAN PADA FESTIVAL GAMES
PLAZA PONDOK GEDE**

Oleh

Nama : IVANO MICKEL MANINCOLOR
NIM : 2412008112
Program Studi : Manajemen

Telah DiSetujui dan Disahkan di Depok Pada Tanggal 10 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Yose Cahyo Benardi W. SE., MSi

Menyetujui
Ketua Jurusan Manajemen

Drs. Henky Hendrawan. MM., M.Si

Mengesahkan,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI

Prof. Dr. Abdul Hamid. MS



JURUSAN MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GICI
DEPOK

Skripsi Berjudul

**STUDI KELAYAKAN BISNIS UNTUK USAHA PUSAT HIBURAN
KELUARGA PENGEMBANGAN PADA FESTIVAL GAMES
PLAZA PONDOK GEDE**

Oleh

Nama : IVANO MICKEL MANINCOLOR
NIM : 2412008112
Program Studi : Manajemen

Telah Dipertahankan di Hadapan Sidang Tim Penguji Skripsi, Pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 10 Agustus 2024
Waktu : 08.30 – 10.00 WIB

DAN YANG BERSANGKUTAN DI NYATAKAN LULUS

Tim Penguji Skripsi

Ketua : Dr. (Cand) Eko Yuliawan, SE., M.Si.


(.....)

Anggota : Ricky Rizkie. SE., MM


(.....)

Mengetahui
Ketua Jurusan Manajemen

Drs. Henky Hendrawan. MM., M.Si

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IVANO MICKEL MANINCOLOR
NIM : 2412008112
Jurusan : Manajemen
Nomor KTP : 7105172803810001
Alamat : Ruko Plaza Pondok Gede.Blok E , No 32. Plaza
: Pondok Gede,Bekasi Kota, Jawa Barat

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang berjudul Studi Kelayakan Bisnis untuk Usaha Pusat Hiburan Keluarga Pengembangan Pada Festival Games Plaza Pondok Gede ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat).
2. Memberikan izin hak bebas Royalti Non-Eksekutif kepada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI untuk menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola, mendistribusikan dan mempublikasikan skripsi ini melalui internet dan atau media lain bagi kepentingan akademis baik dengan maupun tanpa sepengetahuan saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi dalam bentuk apapun sesuai dengan aturan yang berlaku termasuk di copot gelar kesarjanaan saya apabila di kemudian hari di ketahui bahwa pernyataan ini tidak benar adanya.

Depok, 10 Agustus 2024



IVANO MICKEL MANINCOLOR

ABSTRAK

IVANO MICKEL MANINCOLOR. NIM 2412008112. Studi Kelayakan Bisnis Untuk Usaha Pusat Hiburan Keluarga Pengembangan Pada Festival Games Plaza Pondok Gede.

Tingginya kebutuhan manusia akan hiburan terutama rekreasi bersama keluarga membuat bisnis Pusat Hiburan Keluarga perkembangannya sangat pesat saat ini, hal ini terlihat dari banyak nya penyedia jasa pusat hiburan keluarga yang ada di Indonesia sampai saat ini, yang dapat kita temui hampir di semua pusat pusat perbelanjaan yang ada saat ini. Walaupun memiliki potensi pasar yang sangat menjanjikan tapi bisnis ini membutuhkan investasi yang cukup besar sehingga sangat perlu di lakukan analisis yang tepat dalam upaya pengembangannya.

Tujuan dari penelitian Studi Kelayakan Bisnis ini adalah untuk mengetahui apakah pengembangan Pusat Hiburan Keluarga Festival Games Plaza Pondok Gede dalam kondisi yang layak untuk di jalankan di tinjau dari aspek pasar dan pemasaran, aspek teknis dan teknologi, aspek sumber daya manusia, aspek hukum dan aspek keuangan.

Dari aspek pasar dan pemasaran bahwa Festival Games dalam kondisi yang layak untuk di lakukan pengembangan. Dari aspek teknis dan teknologi investasi di nilai layak untuk di jalankan. Analisis aspek keuangan diperoleh nilai *Payback Periode (PP)* investasi adalah 2 Tahun 2 Bulan, Nilai *Net Present Value (NPV)* positif sebesar Rp. 1.724.579.000. Nilai *Internal Rate of Return (IRR)* berada di atas 20% yaitu senilai 38,6% lebih besar dari presentase yang di inginkan dan nilai *Profitability Index (PI)* adalah 1.5 Kali.

Kata Kunci : Studi Kelayakan Bisnis, Pusat Hiburan Keluarga, Pasar, Pemasaran, Teknis, Teknologi, SDM, Hukum, PP, NPV, IRR, PI

ABSTRACT

IVANO MICKEL MANINCOLOR. NIM 2412008112. Business Feasibility Study for Family Entertainment Center Business Development at Festival Games Plaza Pondok Gede.

The high human need for entertainment, especially recreation with family, makes the family entertainment center business develop very rapidly today, this can be seen from the many family entertainment center service providers in Indonesia to date, which we can find in almost all shopping centers that exist today. Although it has a very promising market potential, this business requires a large investment so it is very necessary to do the right analysis in its development efforts.

The purpose of this Business Feasibility Study research is to find out whether the development of the Festival Games Plaza Pondok Gede Family Entertainment Center is in a feasible condition to be carried out in terms of market and marketing aspects, technical and technological aspects, human resources aspects, legal aspects and financial aspects.

From the market and marketing aspect, the Festival Games is in a decent condition for development. From the technical and technological aspects, the investment is considered feasible to be carried out. Analysis of financial aspects obtained the value of the Payback Period (PP) of the investment is 2 Years 2 Months, the Net Present Value (NPV) is positive of Rp. 1,724,579,000. The Internal Rate of Return (IRR) value is above 20%, which is 38.6% greater than the desired percentage and the Profitability Index (PI) value is 1.5 times.

Keywords: Business Feasibility Study, Family Entertainment Center, Market, Marketing, Technical, Technology, Human Resources, Law, PP, NPV, IRR, PI

KATA PENGANTAR

Bersyukur kepada Tuhan Yesus Kristus, sang pemilik kehidupan ini karena perlindungan dan penyertaan Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penelitian dari skripsi ini tepat pada waktunya. Penulis menyadari begitu besar kasih dan tuntunan Tuhan yang penulis rasakan ketika dalam proses penyusunan penelitian skripsi ini, baik itu kesehatan dan kemudahan serta hal hal lain yang tidak bisa penulis ungkapkan dengan tulisan ini.

Penulisan skripsi dengan judul Studi Kelayakan Bisnis Untuk Usaha Pusat Hiburan Keluarga Pengembangan Pada Festival Games Plaza Pondok Gede ini disusun untuk memenuhi persyaratan ujian memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI. Alasan penulis memilih penelitian ini karena penulis melihat bahwa Bisnis Pusat Hiburan Keluarga adalah usaha yang sangat menjanjikan dan menguntungkan untuk di jalankan dan di kembangkan saat ini, di mana kebutuhan akan Hiburan atau Rekreasi keluarga yang sangat tinggi saat ini.

Dalam penyusunan penulisan dan penelitian skripsi ini penulis di bantu oleh berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Mildy Rifai. SE., MM (Cand) selaku Ketua Yayasan Nusa Jaya Depok yang telah berusaha untuk selalu mengembangkan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Abdul Hamid. MS selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI yang telah mengelola kampus dengan baik.
3. Bapak Dr. (Cand) Eko Yulian, SE., M.Si selaku Wakil Ketua 1 yang telah mengelola kampus dengan baik.
4. Bapak Drs. Henky Hendrawan. MM., M.Si selaku Ketua Jurusan Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI yang terus berupaya memajukan jurusan ini.
5. Bapak Yose Cahyo Benardi W. SE., MSi selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar bersedia membimbing dan mengarahkan penulis.
6. Seluruh Bapak / Ibu Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI khususnya Jurusan Manajemen yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan penuh ketekunan dan dedikasi yang tinggi mengajar penulis.

7. Para Staff dan Karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI yang telah melayani penulis dengan segenap hati.
8. Segenap Direksi dan Karyawan PT MPR yang mengizinkan dan memfasilitasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Jahya D. A Tampemawa. Spd., SH., MH. selaku General Manager Plaza Pondok Gede yang membantu mengarahkan penyusunan skripsi ini.
10. Istri saya Stefany Carolina serta Anak anak Josephira Vireitha Manincolor dan Jeremia Andamiro Manincolor yang terus memberikan dukungan dan motivasi penulis dalam menempuh kuliah.
11. BPS dan PMS serta Jemaat KGPM Sidang Sejahtera yang terus mendoakan penulis.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu serta memberikan semangat penulis dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dan menyempurnakan dari yang membaca skripsi ini sehingga kedepannya ketika penulis mempunyai kesempatan untuk menulis maka akan di jadikan pelajaran dan referensi agar lebih baik lagi. Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih atas kesempatan yang berbahagia ini.

Depok, 10 Agustus 2024

IVANO MICKEL MANINCOLOR
NIM : 2412008112

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR SIDANG	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Pengertian Pusat Hiburan Keluarga	6
2.1.2. Pengertian Studi Kelayakan Bisnis	6
2.1.3. Tujuan Studi Kelayakan Bisnis	7
2.1.4. Manfaat Studi Kelayakan Bisnis	7
2.2. Aspek Pasar dan Pemasaran	8
2.2.1. Pengertian Pasar	9
2.2.2. Pengertian Pemasaran	9
2.2.3. Permintaan	9
2.2.4. Penawaran	10
2.2.5. Peluang Pasar	10
2.2.6. <i>Marketing Mix</i>	11
2.2.7. Analisis Pesaing	12
2.2.8. Peramalan Permintaan	13

2.3.	Aspek Teknis dan Teknologi	15
2.3.1.	Penentuan Lokasi dan Penilaian Lokasi	15
2.3.2.	Seleksi Produk Jasa	16
2.3.3.	Tata Letak (<i>Layout</i>)	16
2.3.4.	Pemilihan Teknologi	17
2.4.	Aspek Manajemen Sumber Daya Manusia	17
2.4.1.	Analisis Jabatan (<i>Job Analysis</i>)	17
2.4.2.	Struktur Organisasi	18
2.4.3.	Kompensasi	18
2.4.4.	Pengembangan Karyawan	18
2.5.	Aspek Hukum	18
2.5.1.	Legalitas Usaha	18
2.5.2.	Perizinan	19
2.5.3.	Skala Usaha	19
2.5.4.	Bentuk Badan Hukum	20
2.6.	Aspek Keuangan	21
2.6.1.	Pengertian Aspek Keuangan	21
2.6.2.	Kebutuhan Investasi dan Sumber Investasi	21
2.6.3.	Proyeksi Arus Kas	22
2.6.4.	Penilaian Investasi	22
2.6.5.	Penelitian Terdahulu	24
2.7.	Kerangka Berpikir	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2.	Jenis Penelitian	28
3.3.	Data yang Di perlukan	28
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	29
3.5.	Alat Analisis	30
3.5.1.	Aspek Pasar dan Pemasaran	30
1.	Analisis Peluang Pasar	30
2.	<i>Marketing Mix (8P)</i>	31
3.	Analisis Pesaing	32
4.	Peramalan Permintaan	32

3.5.2. Aspek Teknis dan Teknologi	32
1. Penilaian Lokasi	32
2. Pemilihan Mesin	32
3. Pemilihan Teknologi	33
3.5.3. Aspek Sumber Daya Manusia	33
1. <i>Job Analysis</i>	33
2. <i>Job Description</i>	33
3. Struktur Organisasi	33
3.5.4. Aspek Hukum	33
1. Perizinan Usaha	33
2. Skala Usaha	33
3. Bentuk Badan Hukum	33
3.5.5. Aspek Keuangan	33
1. Analisis Kebutuhan Modal Investasi	33
2. Analisis Proyeksi Arus Kas	34
3. Penilaian Investasi	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	35
4.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	36
4.3. Hasil Analisis Aspek Pasar dan Pemasaran.....	36
4.3.1 Analisis Peluang Pasar.....	37
4.3.2 <i>Marketing Mix 8P</i>	42
4.3.3 Analisis Pesaing.....	45
4.3.4 Peramalan di Masa yang akan Datang.....	48
4.4. Hasil Analisis Aspek Teknis dan Teknologi.....	49
4.4.1 Penilaian Lokasi.....	49
4.4.2 Pemilihan Mesin.....	50
4.5.3 Pemilihan Teknologi.....	52
4.5. Hasil Analisis Aspek Sumber Daya Manusia.....	55
4.5.1 <i>Job Analisis</i>	55
4.5.2 <i>Job Description</i>	55
4.5.3 Struktur Organisasi.....	58
4.6. Hasil Analisis Aspek Hukum.....	57

4.6.1	Bentuk Badan Hukum.....	58
4.6.2	Perizinan usaha.....	58
4.6.3	Skala Usaha.....	59
4.7.	Hasil Analisis Aspek Keuangan.....	59
4.7.1	Analisis Kebutuhan Modal Investasi.....	59
4.7.2	Analisis Proyeksi Arus Kas.....	60
4.7.3	Penilaian Investasi.....	62
	1. <i>Payback Periode</i>	62
	2. <i>Net Present Value</i>	63
	3. <i>Internal Rate of Return</i>	63
	4. <i>Profitability Index</i>	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	67
Daftar Pustaka		68
Lampiran.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Data Kunjungan Costumer	2
Tabel 2.1.	Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1.	Jadwal Penelitian	29
Tabel 3.2.	Pengumpulan Data	31
Tabel 4.1.	Matrix <i>IFAS</i>	38
Tabel 4.2.	Matrix <i>EFAS</i>	38
Tabel 4.3.	<i>Matrix Analisis SWOT</i>	40
Tabel 4.4.	Persaingan Perusahaan yang Bersaing.....	45
Tabel 4.5.	Potensi Masuknya Pesaing Baru.....	46
Tabel 4.6.	Ancaman Produk Pengganti.....	46
Tabel 4.7.	Kekuatan Tawar Pemasok.....	47
Tabel 4.8.	Daya Tawar Costumer.....	48
Tabel 4.9.	Peramalan Costumer.....	49
Tabel 4.10.	Komposisi Mesin.....	50
Tabel 4.11.	Pemilihan Mesin.....	51
Tabel 4.12.	<i>Job Analisis</i>	55
Tabel 4.13.	Modal Investasi.....	59
Tabel 4.14.	Proyeksi Penjualan.....	60
Tabel 4.15.	Proyeksi Arus Kas dalam Ribuan.....	61
Tabel 4.16.	Arus Kas Selama Umur Investasi.....	62
Tabel 4.17.	<i>Net Present Value</i> dengan <i>DF</i> 38 % dan 39 %.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Langkah Peramalan Permintaan	13
Gambar 2.2.	Kerangka Berpikir	27
Gambar 4.1.	Diagram Analisis SWOT	39
Gambar 4.2.	Grafik Peramalan Costumer.....	48
Gambar 4.3.	Festicard Festival Games.....	53
Gambar 4.4.	<i>Swiper</i> Festival Games.....	53
Gambar 4.5.	Server Database Festival Games.....	54
Gambar 4.6.	Struktur Organisasi.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Daftar Riwayat Hidup	70
Lampiran 2.	Hasil Cek Plagiarsime	71
Lampiran 3.	Kartu Bimbingan	72
Lampiran 4.	Kertas Kerja Aspek Pasar dan Pemasaran	73
Lampiran 5.	Kertas Kerja Aspek Teknis dan Teknologi	75
Lampiran 6.	Kertas Kerja Aspek Sumber Daya Manusia	76
Lampiran 7.	Kertas Kerja Aspek Hukum	77
Lampiran 8.	Kertas Kerja Aspek Keuangan	78
Lampiran 9.	Contoh Gambar Mesin	79
Lampiran 10.	Promosi Penjualan	80
Lampiran 11.	Peramalan Costumer Tahun 2024	81
Lampiran 12.	Peramalan Costumer Tahun 2025	82
Lampiran 13.	Rencana Pembelian Mesin Festival Games	83
Lampiran 14.	Perhitungan <i>IRR DF</i> 38% dan <i>DF</i> 39%	84
Lampiran 15.	Kertas Kerja Hasil Wawancara 1	85
Lampiran 16.	Kertas Kerja Hasil Wawancara 2	87