

ABSTRAKSI

Perkembangan telekomunikasi dewasa ini di Indonesia sangat pesat, terutama terlihat pada sektor telekomunikasi bergerak. Perangkat telekomunikasi bergerak ini sekarang bukan lagi milik penduduk kota saja, penduduk yang tinggal di pelosok desapun saat ini sudah menikmati perangkat telekomunikasi ini. Selain karena kebutuhan juga karena kemudahan dan harga yang ditawarkan terjangkau oleh masyarakat. Seiring perkembangan telekomunikasi bergerak tersebut, di sisi lain industri game juga mengalami perkembangan yang pesat. Game berkembang di masyarakat dengan keanekaragaman jenis dan fasilitas yang sangat variatif, baik itu dalam game komputer, game PS ataupun game jaringan. Melihat dua gejala di atas maka PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk (PT.Telkom) dalam hal ini *Unit Bisnis Riset dan Development Center* mengembangkan suatu produk atau layanan yang bertajuk *Mobile Interactive Game*. Dengan produk ini memungkinkan pengguna perangkat telekomunikasi bergerak yang dalam hal ini pelanggan Telkom Flexi untuk bermain game secara interactive dan realtime dengan pengguna lainnya melalui perangkat telekomunikasinya. Mengingat produk ini merupakan produk baru yang mengabungkan unsur telekomunikasi bergerak dan game yang belum pernah ada di pasaran maka PT. Telkom perlu melakukan kajian terhadap aspek – aspek tingkat kelayakan yang terkait dengan pengaplikasian produk ini yang secara garis besar ditinjau dari 3 aspek, yaitu : aspek teknis atau teknologi, aspek pasar dan aspek finansial. Hal itulah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian terhadap aspek pasar dan aspek finansial pada produk ini mengingat untuk aspek teknis sudah dilakukan oleh PT.Telkom.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan 2 mekanisme, yaitu dengan penyebaran kuisioner ke pelanggan Telkom Flexi dan wawancara dengan pihak PT.Telkom. Penyebaran kuisioner kepada pelanggan Telkom Flexi dilakukan untuk penelitian aspek pasar sedangkan wawancara dengan pihak PT.Telkom dilakukan untuk mengetahui data finansial. Penelitian diawali dengan melakukan segmentasi dan targeting pasar yang kemudian dilanjutkan pada perhitungan pasar potensial dan pasar tersedia dari produk ini. Dari langkah ini maka akan terlihat seberapa besar penerimaan pasar terhadap produk ini, sehingga PT.Telkom bisa mengetahui kapasitas layanan yang dibutuhkan oleh pasar dan perhitungan investasi teknis yang diperlukan. Penelitian selanjutnya adalah penelitian aspek finansial, dari hasil penelitian pasar tersebut selanjutnya dilakukan peramalan terhadap jumlah pelanggan dengan periode tertentu sehingga dapat dihitung perkiraan pendapatan dari produk ini. Setelah itu maka selanjutnya dilakukan kajian kelayakan investasi dengan kriteria *Net Present Value* (NPV), *Internal Rate of Return* (IRR) dan *Payback Period* (PBP).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pasar potensial untuk produk ini adalah sebesar 50,1 % dan pasar tersedianya adalah 6,4 % dengan penetapan target pasar pada segmen 3 (agak suka terhadap game ponsel) dan segmen 4 (suka dengan game ponsel). Dan berdasarkan hasil perhitungan menurut parameter penilaian investasi, maka produk ini dinyatakan sangat layak untuk direalisasikan dengan nilai NPV **Rp 3.694.390.864,-** , IRR **84,005 %** dan *Payback period* **2,06** tahun.

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dilakukan pada produk ini maka produk ini **layak** diaplikasikan. Namun evaluasi secara berkala dengan range waktu yang pendek harus dilakukan mengingat pasar produk ini sangat fluktuatif.

Kata Kunci : Mobile Interactive Game, Pasar, Finansial, Kelayakan Investasi .