

ABSTRAKSI

Yayasan Litara adalah sebuah yayasan yang mengakomodasi penulis dan ilustrator dengan ide yang sama untuk meningkatkan kualitas buku anak-anak Indonesia, melalui karya seni kreatif dan cerita yang mempresentasikan negeri Indonesia. Yayasan Litara berkomitmen untuk mengembangkan literasi anak Indonesia melalui serangkaian kegiatan, salah satunya adalah menyebar luaskan buku Litara keseluruh Indonesia secara gratis kepada anak Indonesia yang kurang mampu. Tujuan utama kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan melek huruf anak Indonesia dan memelihara kecintaan membaca anak Indonesia. Dengan tujuan tersebut Litara bermaksud untuk membuat sebuah bisnis digitalisasi konten yaitu *games* yang dilandaskan pada buku cerita Litara. Untuk melihat kebutuhan dana dan aspek lainnya, diperlukan adanya perencanaan bisnis digitalisasi konten *games* Litara.

Pengujian aspek pasar ditempuh melalui *benchmaring* kepada perusahaan sejenis. Untuk pengujian rencana produksi, rencana organisasi dan rencana keuangan digunakan data sekunder yang diperoleh dari Yayasan Litara dan berbagai sumber lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan besarnya permintaan untuk *games* Litara pada tahun 2015 adalah 30.000, tahun 2016 adalah 66.000 dan tahun 2017 adalah 115.200.

Hasil perhitungan biaya produksi adalah Rp 27.250.000 dan biaya operasional dari tahun 2015-2017 adalah Rp 102.040.000 Rp 133.528.000 an Rp 158.377.600. Sehingga, didapatkan laba setelah pajak pada tahun 2015-2017 adalah Rp 146.491.200, Rp 317.139.840 dan Rp 783.196.128. Dari parameter tersebut usaha ini dikatakan mempunyai keuntungan yang cukup besar.

Kata Kunci : Yayasan Litara, penelitian, *Games*, Perencanaan bisnis