

ABSTRAK

Industri *game* adalah salah satu industri yang mengalami perkembangan sangat pesat beberapa tahun, perkembangan industri *game* akan terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu upaya untuk mengurangi kesenjangan antara perkembangan industri *game* dengan ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang *game* adalah dengan membuka suatu jalur pendidikan resmi. Politeknik Telkom ialah salah satu perguruan tinggi melihat besarnya pangsa pasar sehingga tertarik untuk melakukan riset awal dalam implementasi Program Studi Teknologi *Games* di Politeknik Telkom. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pasar potensial untuk Program Studi Teknologi *Games* di Politeknik Telkom ialah sebesar 31,5%, yang diperoleh berdasarkan pada tingkat minat responden terhadap layanan tersebut. Untuk pasar tersedia didasarkan pada variabel tingkat kemampuan, daya beli terhadap Program Studi Teknologi *Games* Politeknik Telkom, yakni sebesar 33,33 % dan untuk pasar sasaran adalah 5,75%. Hasil penelitian dari aspek teknis adalah dibuatnya rancangan berdasarkan estimasi *demand* Program Studi Teknologi *Games* Politeknik Telkom. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan menurut parameter penilaian investasi selama tujuh tahun, maka Program Studi Teknologi *Games* Politeknik Telkom ini layak direalisasikan dengan nilai NPV Rp 270.101.783, IRR 23,44%, PBP 3,68 tahun dan PI 2,51.

Kata Kunci : Analisis Kelayakan, Riset Pemasaran, Teknologi *Games*