

ABSTRAK

Di Indonesia *startup* di bidang *games* telah menjadi salah satu bagian penting dalam perekonomian Indonesia. Hal ini dikarenakan Industri *games* merupakan salah satu industri yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia baik kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa sehingga Indonesia merupakan pasar *game* terbesar nomor satu untuk *game mobile* di Asia Tenggara. Saat ini sudah banyak *game developer* yang ada di Indonesia, hal tersebut menyebabkan terjadinya persaingan yang ketat bagi para *game developer* untuk menarik minat penggunanya.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui *Business Model Canvas* dan memvalidasi model bisnis menggunakan metode validasi model bisnis terhadap *startup games Eternal Dream Studio* dengan melakukan pengujian pada blok *Business Model Canvas* yang diprioritaskan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi. Validasi model bisnis dilakukan dari bisnis model kanvas yang ingin didapatkan yang kemudian dianalisis dengan pengujian ide bisnis untuk memvalidasi kesesuaian nilai dengan target konsumen yang nantinya akan menghasilkan saran tindak lanjut untuk pengembangan *startup Eternal Dream Studio*.

Setelah melakukan validasi dengan beberapa pengujian, peneliti merumuskan saran tindak lanjut untuk pengembangan produk berdasarkan hasil yang didapatkan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa validasi model bisnis dari *Eternal Dream Studio* yang valid adalah pada bagian *revenue streams* dan *customer relationship* sementara yang tidak valid adalah pada blok *Value propositions* dan *channels*.

Kata Kunci: *startup, Business Model Canvas, pengujian ide bisnis, validasi model bisnis, pengembangan produk*