

## **BAB VI**

### **SIMPULAN**

#### **A. Pendahuluan**

Pixels Museum adalah sebuah perusahaan yang menjadi tempat wisata bagi para konsumen yang memiliki ketertarikan dalam bermain *video game*, salah satu jenisnya adalah *pixel video games*. Pixels Museum membahas mengenai tiga perusahaan terkenal yang pernah memproduksi *pixel video games* sebelumnya dan menjadi terkenal di era 1980an. Pixels Museum menjadi museum *video game* pertama di Jakarta dimana pengunjung tidak hanya akan mendapatkan pengetahuan dari sejarah pembuatannya, tetapi juga mendapatkan pengalaman dalam bermain konsol *video game* yang telah disediakan di Pixels Museum. Pixels Museum dapat menjadi tempat wisata bagi siapapun, termasuk orang dewasa, anak-anak, bahkan dapat juga menimbulkan pengalaman nostalgia kepada masyarakat yang pernah tinggal di era saat *pixel video game* menjadi populer dan mulai berkembang, Studi kelayakan bisnis ini mengetahui kelayakan dari bisnis Pixels Museum dengan menjelaskan proses perencanaan, operasional, dan sebagainya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui penyebaran kuesioner serta buku dan *website* yang tersedia di Internet.

#### **B. Aspek Pasar dan Pemasaran**

Kuesioner disebarakan secara *online* ke masyarakat dan telah mendapatkan sebanyak 366 responden. Data yang diolah dari hasil kuesioner ini meliputi profil responden, kondisi pasar, fasilitas, dan bauran pemasaran untuk menganalisa

aspek permintaan bisnis. Bauran pemasaran meliputi *marketing mix* 8P yang terdiri dari *product, price, place, promotion, people, packaging, programming, dan partnership*. Pixels Museum menampilkan sejarah dari perusahaan Atari, SEGA, dan Nintendo yang pernah memproduksi *video game* berbasis *pixel* sehingga memberikan inovasi dengan mengembangkan grafis *pixel* tersebut menjadi *game* yang lebih canggih. Pixels Museum menggunakan *profit-oriented pricing* sebagai cara penetapan harga dengan tujuan untuk mencapai target tertentu dan menghasilkan keuntungan dari target pasar yang telah ditentukan. Pixels Museum memiliki tiga paket yaitu PIX-Fam, PIX-One, dan PIX-Duo. Pixels Museum juga mengadakan program-program acara yang menarik dan dapat diikuti oleh semua kalangan masyarakat. Teknik promosi yang digunakan oleh Pixels Museum adalah *personal selling, sales promotion, advertising, publicity* dan *merchandising*. Distribusi yang dilakukan adalah dengan menjangkau pengunjung melalui telepon, *official website*, dan media sosial serta menggunakan jasa penjualan tiket *online*. Karyawan Pixels Museum menerapkan prinsip SERVQUAL kepada seluruh pengunjung dan Pixels Museum juga akan bekerja sama dengan para pengunjung melalui *guest comment card* serta bekerja sama dengan aplikasi kasir *online* yaitu MOKA.

### **C. Aspek Operasional**

Seluruh aktivitas yang berjalan di area Pixels Museum didukung oleh fasilitas dan teknologi seperti CCTV, *speaker*, dan sebagainya. Adapun beberapa pertimbangan yang dilakukan dengan tujuan menentukan lokasi yang tepat untuk pembangunan bisnis usaha Pixels Museum.

#### **D. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia**

Pixels Museum tentu tidak akan dapat berjalan lancar tanpa adanya sumber daya manusia berupa tenaga kerja yang mengoperasikannya. Struktur organisasi disusun agar aktivitas manajemen Pixels Museum menjadi lebih rapi dan terstruktur. Terdapat juga deskripsi dan spesifikasi pekerjaan yang sesuai dengan bagian dari masing-masing karyawan, sehingga bisnis Pixels Museum ini membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar, terutama di Jakarta Pusat. Dalam membangun bisnis Pixels Museum juga membutuhkan perizinan dan dokumen-dokumen yang harus dipenuhi sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

#### **E. Aspek Keuangan**

Biaya investasi yang dibutuhkan untuk membuka Pixels Museum adalah sebesar Rp Rp3.346.745.317. Sumber dana yang digunakan adalah modal dari pemegang saham sebesar Rp 1.500.000.000 (45,92%) dan dana dari pinjaman bank sebesar Rp 1.846.745.317 (54,08%) untuk mendukung pemenuhan dari jumlah investasi. Perkiraan proyeksi laba rugi menunjukkan pendapatan yang dihasilkan oleh Pixels Museum adalah Rp (1.574.681.986) pada tahun pertama dan terus meningkat menjadi Rp 12.873.042.784. *Payback period* Pixels Museum jatuh pada waktu 3 tahun 4 bulan 19 hari. Nilai IRR dari Pixels Museum lebih besar dari WACC dan *profitability index* yang didapatkan adalah  $PI > 1$ , sehingga Pixels Museum menjadi bisnis yang layak dijalankan dan dapat menghasilkan keuntungan.