

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada umumnya menabung dan investasi sering kali dianggap sama. Hal mendasar yang membedakan berinvestasi dengan menabung adalah adanya kejelasan tujuan atau kebutuhan tujuan secara spesifik, seberapa besar dana yang akan dibutuhkan untuk tujuan yang dimaksud, kapan kebutuhan itu diperlukan dan berapa lama jangka waktu untuk mencapai tujuan tersebut. Pilihan investasi yang tersedia dan strategi mencapai tujuan tersebut.

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang pesat, dimana kebutuhan teknologi informasi tersebut sudah tidak bersifat sekunder lagi melainkan sudah merupakan kebutuhan primer. Kebutuhan akan permainan game controller, dimana setiap manusia membutuhkan waktu luang untuk menghilangkan rasa kejenuhan selama bekerja dan beraktivitas sehari-hari.

PlayStation adalah konsol permainan grafis era 32-bit. Pertama kali diproduksi oleh Sony sekitar tahun 1990. PlayStation diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1994 dan Eropa 29 Desember 1995. Pada 18 Mei 2004, Sony telah memproduksi 100 juta PlayStation dan PS One keseluruh dunia. Dan sebanyak 7.300 judul permainan telah tersedia.

Game PlayStation merupakan salah satu hiburan yang sedang digemari oleh banyak pecinta game yang mudah dipelajari. Awalnya dari PlayStation 1, yang hanya mengutamakan gerakan dua dimensi. Sedangkan PlayStation 2 dan PlayStation 3 menonjolkan bentuk gambar tiga dimensi dan mempunyai kelebihan masing-masing. Selain itu para pecinta PlayStation lebih memilih untuk memanfaatkan jasa penyewaan PlayStation karena menurut mereka dengan menyewa PlayStation mereka tidak akan pusing dengan biaya perawatan mesin ataupun stoknya.

Bisnis penyewaan peralatan PlayStation memiliki potensi pendapatan yang signifikan. Dengan tarif sewa yang kompetitif dan pangsa pasar yang luas, bisnis ini dapat menarik pelanggan dari berbagai kalangan, termasuk wisatawan, mahasiswa, pelajar, komunitas game, dan bahkan keluarga yang ingin mengadakan acara hiburan. Yogyakarta adalah kota dengan populasi yang besar dan beragam, terutama di kalangan mahasiswa dan pelajar. Kota ini juga dikenal sebagai kota pariwisata yang menarik banyak wisatawan setiap tahunnya. Pertumbuhan populasi dan minat terhadap permainan video, terutama game konsol seperti PlayStation, menciptakan peluang bisnis yang menjanjikan dalam penyewaan peralatan PlayStation di Yogyakarta.

Tabel 1.1 Data Unit Keluar Bulanan

No	Bulan	Unit Yang Keluar
1	April	70
2	Mei	99
3	Juni	106
4	Juli	92
5	Agustus	94
6	September	98
7	Oktober	91
8	November	103
9	Desember	110
10	Januari	94
11	Februari	73
12	Maret	86

Analisis kelayakan investasi menjadi penting untuk memastikan keberlanjutan bisnis penyewaan peralatan PlayStation di Yogyakarta. Dalam analisis ini, faktor-faktor seperti estimasi permintaan pasar, persaingan, biaya operasional, perencanaan keuangan, dan risiko bisnis akan dievaluasi secara komprehensif untuk memastikan keberhasilan bisnis dalam jangka panjang. Dalam era digital dan kemajuan teknologi, permintaan akan hiburan digital semakin meningkat. Game konsol seperti PlayStation menjadi populer di kalangan masyarakat dari berbagai usia. Banyak orang yang ingin mencoba pengalaman bermain game konsol, tetapi

mungkin tidak memiliki akses atau tidak ingin membeli peralatan tersebut. Dengan adanya penyewaan peralatan PlayStation, individu atau kelompok yang tertarik dengan game konsol dapat menikmati pengalaman bermain tanpa harus membeli peralatan sendiri.



Gambar 1.1 Kurir yang sedang Melakukan Pengantaran

Fast and Group PlayStation merupakan sebuah usaha penyewaan pribadi yang menyediakan peralatan PlayStation. Fast and Group PlayStation penyewaan PlayStation berlokasi di jalan Sanggrahan, Kel. Semaki, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, DIY. Fast and Group PlayStation merupakan penyewaan peralatan PlayStation dengan system antar jemput yang berdiri sejak 12 April 2022. Sistem penyewaan antar jemput Fast and Group PlayStation menawarkan kemudahan bagi pelanggan. Pelanggan tidak perlu repot datang ke tempat penyewaan untuk mengambil dan mengembalikan peralatan PlayStation. Dengan sistem antar jemput, peralatan PlayStation dapat diantarkan langsung ke tempat yang diinginkan oleh pelanggan, seperti rumah, kantor, atau acara tertentu. Hal ini memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi pelanggan. Oleh karena itu, penyediaan layanan penyewaan peralatan PlayStation dengan sistem antar jemput dapat memenuhi kebutuhan pasar yang ada.



Gambar 1.2 Poster Penyewaan Fast and Group

Selanjutnya, uraian latar belakang, penulis menekankan untuk memperluas usaha perlu adanya bantuan dari pihak investor, perusahaan ini bergerak dalam bidang penyewaan, hal inilah yang penulis untuk mengadakan penelitian pada Fast and Group PlayStation PlayStation dengan judul dari pemaparan diatas melatar belakangi skripsi ini yang berjudul “ANALISIS KELAYAKAN INVESTASI USAHA SEWA PLAYSTATION YOGYAKARTA DENGAN METODE NET PRESENT VALUE”

1.2. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikaji yaitu analisis kelayakan investasi usaha penyewaan PlayStation di Fast and Group PlayStation

1.3. Batasan Penelitian

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah maka peneliti mebatasi penelitian sebagai berikut:

1.3.1. Penelitian fokus pada penyewaan PlayStation di “Fast and Group PlayStation PlayStation”

1.3.2. Metode yang digunakan yaitu metode Net Present Value

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui rencana invesatsi tersebut menguntungkan dimasa yang akan datang sehingga layak atau tidak untuk dilaksanakan dan penambahan alat playstation

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

- 1.5.1. Dapat mengetahui layak atau tidaknya usaha penyewaan PlayStation
- 1.5.2. Dari segi biaya dapat diketahui besaran biaya menggunakan PlayStation dengan metode analisis yang berbeda
- 1.5.3. Untuk kedepannya semoga hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi penelitian lanjutan tentang analisi biaya penggunaan PlayStation.

1.6. Sistopiktika Penelitian

Penyusunan dan penulisan hasil penelitian yang dilakukan mempunyai sistematika yang tersusun atas 6 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, pengumpulan dan pengolahan data, pembahasan, kesimpulan dan saran. Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi penjelasan ringkas gambaran umum penelitian yang dilakukan, terdiri dari: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Merupakan bagian yang berisi konsep dan prinsip dasar. Menjelaskan mengenai definisi limbah, pupuk organik, karakteristik pupuk organik, jenis-jenis pupuk organik, dan nilai tambah.

BAB III Metodologi Penelitian

Merupakan bagian yang menguraikan langkah-langkah ilmiah yang ditempuh dalam penelitian.

BAB IV Pengumpulan dan Pengolahan Data

Merupakan bagian yang menguraikan tentang cara pengumpulan dan pengolahan data.

BAB V Analisa dan Pembahasan

Merupakan bagian yang membahas hasil penelitian yang berupa tabel yang sudah diolah, grafik, persamaan atau model matematis, pengujian hipotesa yang menyangkut penjelasan teoritis, baik secara kualitatif, kuantitatif, maupun statistik dari hasil penelitian, dan kajian untuk menjawab tujuan penelitian.

BAB VI Penutup

Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran oleh peneliti. Kesimpulan memuat pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan sererta Saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis, ditujukan kepada para peneliti (perusahaan) dalam bidang yang sejenis, yang ingin melanjutkan, mengembangkan, atau menerapkan penelitian yang sudah diselesaikan