

**ANALISIS KELAYAKAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN  
USAHA RENTAL PLAYSTATION ‘CHAPLIN PLAYSTATION’  
BAGI MAHASISWA DAN ANAK MUDA DI KOTA  
YOGYAKARTA**

**PROYEK KEWIRAUSAHAAN**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana**



**Disusun Oleh:**

**Muhammad Ammar Septianto**

**3123 32306**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI**

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI**

**YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

## TUGAS AKHIR

### PROYEK KEWIRAUSAHAAN

# ANALISIS KELAYAKAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA RENTAL PLAYSTATION 'CHAPLIN PLAYSTATION' BAGI MAHASISWA DAN ANAK MUDA DI KOTA YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**MUHAMMAD AMMAR SEPTIANTO**

**Nomor Induk Mahasiswa: 312332306**

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Senin tanggal 26 Januari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Akuntansi (S.Ak.)



Pembimbing

Dra. Erlina Herowati, M.Si., Ak.

Penguji

Dr. Rusmawan Wahyu Anggoro, MSA., Ak., CA.

Yogyakarta, 19 Februari 2026  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

## ABSTRAK

Usaha rental PlayStation merupakan bentuk bisnis hiburan digital yang terus berkembang seiring meningkatnya minat mahasiswa dan generasi muda terhadap permainan video game. Kota Yogyakarta sebagai kota pelajar memiliki potensi pasar yang mendukung pengembangan usaha hiburan berbasis komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan usaha serta merumuskan strategi pengembangan Chaplin PlayStation yang berlokasi di Condongcatur, Yogyakarta.

Pendekatan penelitian menggunakan metode deskriptif dengan studi kelayakan usaha yang mencakup aspek pasar, operasional, manajemen, dan finansial. Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman usaha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa usaha Chaplin PlayStation layak dijalankan dan memiliki prospek pengembangan yang baik, ditinjau dari potensi pasar serta kinerja keuangan yang menunjukkan laba positif, BEP yang singkat, dan ROI yang tinggi.

**Kata kunci:** kelayakan usaha, rental PlayStation, analisis SWOT, Chaplin Playstation, mahasiswa, Yogyakarta.

## ABSTRACT

*The PlayStation rental business is a digital entertainment business that continues to grow along with the increasing interest of students and the younger generation in video games. Yogyakarta, as a student city, has market potential that supports the development of community-based entertainment businesses. This study aims to assess the business feasibility and develop a development strategy for Chaplin PlayStation, located in Condongcatur, Yogyakarta.*

*The research approach used a descriptive method with a feasibility study covering market, operational, management, and financial aspects. A SWOT analysis was used to identify the business's strengths, weaknesses, opportunities, and threats. The results indicate that Chaplin PlayStation is feasible and has good development prospects, in terms of market potential and financial performance, which demonstrates positive profits, a short break-even point average (BEP), and a high return on investment (ROI).*

*Keywords: business feasibility, PlayStation rental, SWOT analysis, Chaplin Playstation, students, Yogyakarta.*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kewirausahaan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh individu untuk mencapai kemandirian ekonomi sekaligus memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitar. Ketatnya persaingan di dunia kerja serta terbatasnya lapangan pekerjaan mendorong masyarakat, terutama generasi muda, untuk tidak hanya bergantung pada sektor formal, tetapi juga berinisiatif menciptakan usaha secara mandiri. Melalui aktivitas wirausaha, individu memiliki keleluasaan dalam mengatur waktu kerja serta peluang untuk mengembangkan potensi dan minat yang dimiliki menjadi kegiatan produktif bernilai ekonomi.

Di samping memberikan keuntungan bagi pelaku usaha, kegiatan kewirausahaan juga memiliki peran strategis dalam menciptakan lapangan kerja dan mendukung pertumbuhan ekonomi. Usaha yang dikelola dengan pendekatan kreatif dan inovatif mampu menghasilkan nilai tambah serta meningkatkan daya saing di tengah perubahan kondisi pasar yang dinamis. Salah satu sektor yang menunjukkan potensi perkembangan cukup signifikan adalah sektor ekonomi kreatif, yang mencakup berbagai bentuk usaha berbasis kreativitas, gagasan, dan pemanfaatan teknologi.

Kemajuan teknologi digital turut memengaruhi pola konsumsi masyarakat, khususnya dalam bidang hiburan. Permainan video game kini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga menjadi media interaksi sosial dan rekreasi yang digemari oleh mahasiswa dan kalangan muda. Kota Yogyakarta, yang dikenal sebagai kota pelajar, memiliki jumlah mahasiswa yang besar dan lingkungan sosial yang adaptif terhadap tren hiburan digital. Kondisi tersebut membuka peluang yang luas bagi tumbuhnya usaha hiburan berbasis komunitas.

Salah satu usaha yang berkembang dalam industri hiburan digital adalah jasa rental PlayStation. Usaha ini menjadi alternatif bagi masyarakat, khususnya mahasiswa, untuk menikmati permainan video game tanpa harus mengeluarkan biaya besar untuk membeli perangkat sendiri. Chaplin PlayStation merupakan usaha rental PlayStation yang berlokasi di kawasan Condongcatur, Yogyakarta. Letak usaha yang berdekatan dengan area kampus dan

permukiman mahasiswa menjadikan Chaplin PlayStation memiliki potensi pasar yang cukup menjanjikan.

Namun demikian, peluang tersebut juga diiringi oleh berbagai tantangan, seperti meningkatnya persaingan usaha sejenis, perubahan preferensi konsumen, serta tuntutan pengelolaan usaha yang profesional dan efisien. Kondisi ini selaras dengan situasi ketenagakerjaan nasional, di mana berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka Indonesia pada Agustus 2025 tercatat sebesar 4,85 persen dengan jumlah angkatan kerja mencapai 154 juta orang dan rata-rata upah pekerja sebesar Rp3,33 juta per bulan (BPS, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa kewirausahaan memiliki peran penting sebagai salah satu solusi dalam menciptakan peluang kerja dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam proyek kewirausahaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah usaha rental PlayStation layak dijalankan di Kota Yogyakarta ditinjau dari aspek pasar, teknis, manajemen, dan finansial?
- 2) Bagaimana potensi permintaan serta perilaku konsumen, khususnya mahasiswa dan anak muda, terhadap layanan rental PlayStation di Kota Yogyakarta?
- 3) Strategi apa yang tepat untuk mengembangkan dan meningkatkan daya saing usaha rental PlayStation agar mampu bertahan dan berkembang dalam jangka panjang?

### **Tujuan Proyek Kewirausahaan**

Tujuan dari proyek kewirausahaan ini adalah:

- 1) Menganalisis kelayakan usaha rental PlayStation berdasarkan aspek pasar, teknis dan operasional, manajemen, serta finansial.
- 2) Mengidentifikasi preferensi, kebutuhan, dan pola perilaku konsumen sasaran, yaitu mahasiswa dan anak muda di Kota Yogyakarta.
- 3) Merumuskan strategi pengembangan usaha Chaplin PlayStation agar mampu bersaing dan berkembang secara berkelanjutan.

## **Kontribusi Proyek Kewirausahaan**

Proyek ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi pelaku usaha:

Memberikan dasar pertimbangan yang jelas dan terukur untuk memulai atau mengembangkan usaha rental PlayStation di Yogyakarta.

2. Bagi mahasiswa dan akademisi:

Menjadi referensi pembelajaran kewirausahaan Khususnya dalam analisis kelayakan dan perencanaan strategi bisnis sektor hiburan.

3. Bagi masyarakat dan konsumen:

Menyediakan alternatif hiburan yang terjangkau, aman, dan menyenangkan bagi mahasiswa dan anak muda.

4. Bagi pengembangan ekonomi lokal:

Mendorong tumbuhnya usaha kecil-menengah di sektor kreatif dan hiburan yang dapat menambah nilai ekonomi di wilayah Yogyakarta.

## **BAHASAN UMUM DAN ANALISIS SWOT**

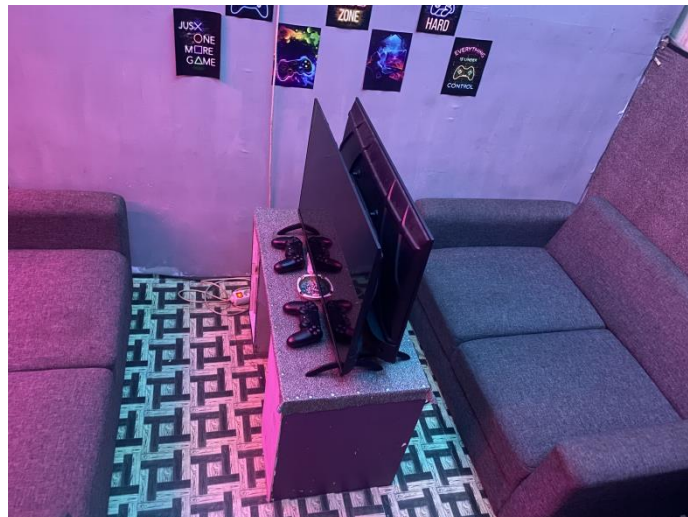
### **Produk**

#### **Chaplin PlayStation**

Chaplin PlayStation merupakan usaha rental PlayStation yang berlokasi di wilayah Condongcatur, Yogyakarta. Lokasi tersebut tergolong strategis karena berada di kawasan yang dekat dengan lingkungan kampus, pemukiman mahasiswa, serta pusat aktivitas anak muda. Kondisi ini memberikan peluang pasar yang besar bagi Chaplin PlayStation untuk menjangkau konsumen dari kalangan mahasiswa dan generasi muda.

Chaplin PlayStation menyediakan layanan utama berupa penyewaan unit PlayStation dengan berbagai pilihan permainan yang diminati oleh konsumen. Usaha ini dirancang sebagai sarana hiburan yang nyaman dan bersifat sosial, sehingga pengunjung tidak hanya datang untuk bermain game, tetapi juga untuk berinteraksi dan menghabiskan waktu bersama teman. Selain itu, Chaplin PlayStation juga menyediakan fasilitas VIP Room yang dilengkapi dengan layanan tambahan berupa akses menonton Netflix. Konsep usaha yang berorientasi pada komunitas ini diharapkan mampu meningkatkan loyalitas pelanggan serta memperkuat daya saing usaha.

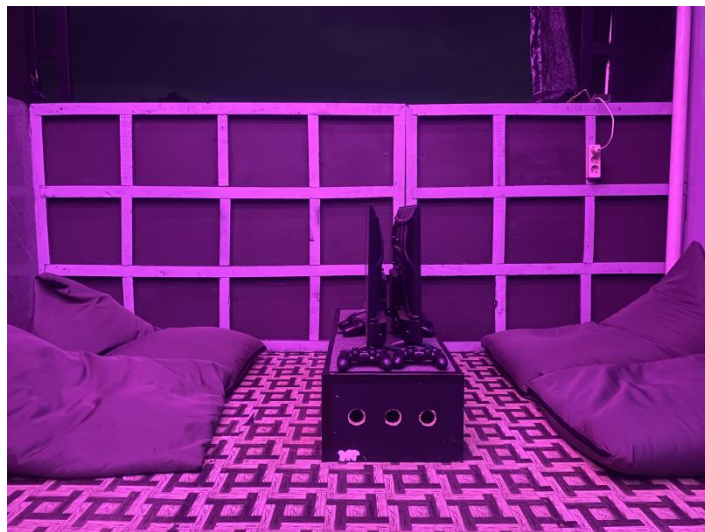
#### **Ruangan Reguler (Non-Smoking)**



Ruangan Reguler Non-Smoking merupakan salah satu fasilitas unggulan di Chaplin PlayStation yang banyak diminati oleh mahasiswa dan anak muda. Ruangannya ini dirancang dengan konsep bebas asap rokok sehingga menciptakan suasana yang bersih, sejuk, dan

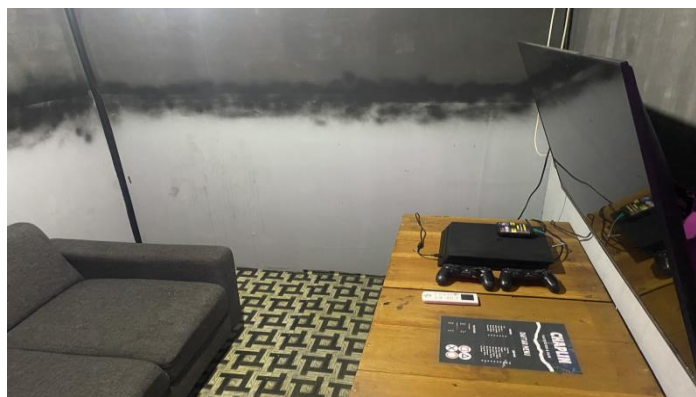
nyaman bagi pengunjung. Fasilitas ini menjadi nilai tambah tersendiri karena berbeda dengan sebagian besar usaha rental PlayStation lain yang masih memperbolehkan aktivitas merokok di dalam ruangan. Dengan adanya ruangan non-smoking, Chaplin PlayStation mampu memberikan kenyamanan lebih bagi konsumen yang mengutamakan kesehatan dan kebersihan lingkungan.

### **Ruangan Reguler (Smoking Area)**



Ruangan Reguler Smoking Area merupakan fasilitas yang disediakan khusus bagi pengunjung yang ingin menikmati permainan PlayStation sambil merokok. Ruangan ini dirancang secara terpisah dari area non-smoking guna menjaga kenyamanan seluruh pengunjung. Pemisahan area ini menunjukkan perhatian pengelola terhadap perbedaan preferensi konsumen. Dengan demikian, Chaplin PlayStation mampu memenuhi kebutuhan konsumen perokok tanpa mengganggu kenyamanan konsumen lainnya

### **Ruangan VIP + Netflix**



Ruangan VIP + Netflix merupakan fasilitas premium yang ditawarkan oleh Chaplin PlayStation bagi konsumen yang menginginkan kenyamanan dan privasi yang lebih tinggi. Ruangannya ini dirancang dengan kapasitas terbatas, suasana yang lebih eksklusif, serta fasilitas yang lebih lengkap dibandingkan ruangan reguler.

Selain dilengkapi dengan perangkat PlayStation berkualitas, ruangan VIP juga menyediakan akses layanan Netflix yang dapat digunakan untuk menonton film atau serial hiburan. Fasilitas ini memberikan nilai tambah karena konsumen dapat menikmati berbagai bentuk hiburan dalam satu ruangan, baik bermain game maupun menonton tayangan digital, sehingga meningkatkan pengalaman dan kepuasan pelanggan.

### **Jenis Permainan (Game)**

Chaplin PlayStation menyediakan berbagai jenis permainan yang populer dan diminati oleh konsumen, khususnya dari kalangan mahasiswa dan anak muda. Ketersediaan variasi game ini bertujuan untuk memenuhi selera konsumen yang beragam serta meningkatkan minat kunjungan ulang. Pemilihan jenis permainan juga disesuaikan dengan tren dan permintaan pasar agar tetap relevan dan kompetitif.

### **Analisis SWOT**

#### **Strengths (Kekuatan)**

Chaplin PlayStation memiliki beberapa kekuatan utama dalam menjalankan usahanya. Salah satunya adalah target pasar yang jelas, yaitu mahasiswa dan anak muda yang jumlahnya besar di Kota Yogyakarta. Usaha ini menyediakan variasi ruang bermain, seperti ruangan non-smoking, smoking area, dan ruangan VIP, sehingga mampu menyesuaikan dengan preferensi dan kenyamanan konsumen.

Selain itu, konsep ruangan yang nyaman dan estetik menjadi daya tarik tersendiri, khususnya bagi generasi muda yang aktif di media sosial. Chaplin PlayStation juga menawarkan pengalaman hiburan sosial yang tidak dapat diperoleh dari bermain game secara individu di rumah, karena konsumen dapat bermain dan berinteraksi langsung dengan teman. Dari sisi harga, biaya sewa yang ditawarkan relatif terjangkau apabila dibandingkan dengan biaya pembelian dan kepemilikan konsol PlayStation secara pribadi.

### **Weaknesses (Kelemahan)**

Di sisi lain, Chaplin PlayStation memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Usaha ini membutuhkan modal awal yang relatif besar, terutama untuk pengadaan konsol PlayStation, televisi, serta fasilitas pendukung lainnya. Biaya perawatan peralatan juga cukup tinggi dan terdapat risiko kerusakan akibat intensitas penggunaan yang tinggi oleh pelanggan.

Selain itu, kegiatan operasional usaha sangat bergantung pada pasokan listrik dan koneksi internet yang stabil. Gangguan pada aspek tersebut dapat menghambat pelayanan dan menurunkan kepuasan pelanggan. Keterbatasan kapasitas ruangan dan jumlah unit PlayStation juga membatasi jumlah konsumen yang dapat dilayani, khususnya pada jam-jam ramai.

### **Opportunities (Peluang)**

Chaplin PlayStation memiliki peluang usaha yang besar seiring dengan posisi Kota Yogyakarta sebagai kota pelajar dengan jumlah mahasiswa yang terus meningkat. Tingginya minat generasi muda terhadap permainan video game dan hiburan digital menjadi peluang utama dalam pengembangan usaha rental PlayStation.

Selain itu, berkembangnya tren e-sport dan komunitas game di kalangan mahasiswa membuka peluang bagi Chaplin PlayStation untuk menyelenggarakan kegiatan seperti turnamen atau acara komunitas. Usaha ini juga berpotensi mengembangkan layanan tambahan, seperti penjualan makanan dan minuman, paket keanggotaan (membership), serta program promosi bagi pelanggan setia. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi yang efektif dan berbiaya relatif rendah juga menjadi peluang strategis untuk meningkatkan visibilitas usaha.

### **Threats (Ancaman)**

Ancaman yang dihadapi oleh Chaplin PlayStation antara lain persaingan dengan usaha rental PlayStation lain yang menawarkan layanan serupa. Selain itu, semakin terjangkaunya harga konsol dan perangkat game pribadi dapat mengurangi minat sebagian konsumen untuk menggunakan jasa rental.

Meningkatnya popularitas game mobile yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja juga menjadi tantangan tersendiri. Dari sisi operasional, potensi kenaikan biaya listrik serta biaya perawatan peralatan dapat memengaruhi tingkat keuntungan usaha. Selain itu, perubahan selera konsumen terhadap jenis hiburan baru menuntut Chaplin PlayStation untuk terus berinovasi agar tetap relevan dan mampu bersaing.

## **LANDASAN TEORI KEWIRAUSAHAAN DAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI**

### **Konsep Kelayakan Usaha**

Analisis kelayakan usaha merupakan suatu kajian yang dilakukan untuk menilai apakah suatu usaha layak dijalankan atau tidak. Menurut Umar, studi kelayakan usaha digunakan sebagai alat bantu pengambilan keputusan sebelum suatu usaha dijalankan.

Kelayakan usaha umumnya ditinjau dari beberapa aspek, antara lain aspek pasar, aspek operasional, aspek sumber daya, dan aspek keuangan. Aspek pasar berkaitan dengan potensi permintaan dan karakteristik konsumen. Aspek sumber daya berkaitan dengan kesiapan sarana pendukung usaha. Sementara itu, aspek keuangan menilai kemampuan usaha dalam menghasilkan keuntungan serta mengembalikan modal yang ditanamkan.

### **Konsep Nilai Tambah dan Peluang Usaha**

Konsep nilai tambah dalam kewirausahaan berkaitan dengan kemampuan wirausahawan dalam menciptakan keunikan dan keunggulan usaha dibandingkan dengan usaha sejenis. Nilai tambah dapat berupa harga yang terjangkau, kualitas layanan, maupun pengalaman konsumen yang berbeda.

Dalam usaha rental PlayStation, nilai tambah tercermin dari penyediaan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa serta konsep usaha yang mendukung interaksi sosial. Hal ini menjadi dasar dalam melihat peluang usaha yang memiliki potensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan. Menurut Kotler dan Keller, manajemen pemasaran berfokus pada upaya menciptakan nilai bagi pelanggan dan membangun hubungan jangka panjang dengan konsumen.

Dalam usaha rental PlayStation, manajemen pemasaran digunakan untuk menentukan target pasar, menyusun strategi promosi melalui media sosial, serta menciptakan program promo dan event yang menarik minat konsumen.

### **Risiko Usaha dan Pengelolaannya**

Setiap kegiatan kewirausahaan memiliki risiko yang harus dikelola dengan baik. Risiko usaha dapat berasal dari persaingan, perubahan selera konsumen, maupun kerusakan aset usaha. Pengelolaan risiko dalam usaha rental PlayStation dilakukan melalui perawatan fasilitas secara rutin, penyesuaian strategi usaha, serta pengendalian biaya operasional agar usaha tetap berjalan secara stabil.

### **Peran Pelaku Usaha dalam Kewirausahaan**

Pelaku usaha memiliki peran penting dalam menjalankan dan mengembangkan usaha. Seorang wirausahawan dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan, mengelola sumber daya, serta bertanggung jawab terhadap keberlangsungan usaha. Dalam usaha rental PlayStation, peran pelaku usaha mencakup pengawasan kegiatan operasional, pengambilan keputusan strategis, serta evaluasi kinerja usaha secara berkala.

### **Konsep Akuntansi dan Kelayakan Keuangan Usaha**

Konsep akuntansi dalam kewirausahaan digunakan untuk mencatat dan menyajikan informasi keuangan secara sistematis. Informasi keuangan tersebut menjadi dasar dalam menilai kinerja dan kelayakan usaha.

Analisis kelayakan keuangan meliputi pencatatan biaya investasi, biaya operasional, pendapatan, serta perhitungan laba. Selain itu, digunakan analisis Break Even Point (BEP) dan Return on Investment (ROI) untuk menilai kemampuan usaha dalam mengembalikan modal dan menghasilkan keuntungan.

### **Sistem Informasi Akuntansi**

Sistem Informasi Akuntansi (SIA) merupakan sistem yang digunakan untuk mengumpulkan, mencatat, mengolah, dan menyajikan informasi keuangan guna mendukung pengambilan keputusan. Menurut Romney dan Steinbart, sistem informasi akuntansi

berfungsi untuk menyediakan informasi keuangan yang relevan dan andal bagi pihak internal maupun eksternal.

Dalam usaha rental PlayStation, sistem informasi akuntansi digunakan untuk mencatat transaksi penjualan, pengeluaran operasional, serta menyusun laporan keuangan sederhana. Penerapan SIA membantu pemilik usaha dalam memantau kinerja keuangan dan mengambil keputusan yang tepat.

### 3.8 Keterkaitan Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi

Kewirausahaan dan sistem informasi akuntansi memiliki keterkaitan yang erat dalam pengelolaan usaha. Kewirausahaan berperan dalam menciptakan dan mengembangkan peluang usaha, sementara sistem informasi akuntansi mendukung pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan yang berbasis data.

Dengan penerapan sistem informasi akuntansi yang baik, wirausahawan dapat mengelola usaha secara lebih terstruktur, transparan, dan akuntabel, sehingga meningkatkan peluang keberhasilan dan keberlanjutan usaha.

## **ANALISIS KELAYAKAN USAHA DAN KINERJA KEUANGAN**

### **Investasi awal**

No	Keterangan	Jumlah Unit	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Konsol PlayStation	5 unit	3.000.000	15.000.000
2	Televisi	5 unit	2.500.000	12.500.000
3	Sofa	5 set	1.600.000	8.000.000
4	Instalasi Internet & cctv	1 paket	2.000.000	2.000.000
5	AC	1 paket	2.500.000	2.500.000
7	Renovasi			10.000.000
	Total Investasi Awal			50.000.000

total investasi awal yang dibutuhkan untuk menjalankan usaha Chaplin PlayStation adalah sebesar Rp50.000.000. Investasi tersebut dialokasikan untuk pengadaan aset utama berupa konsol PlayStation, televisi, sofa, instalasi internet dan CCTV, pendingin ruangan (AC), serta biaya renovasi tempat usaha. Komponen investasi terbesar terdapat pada pengadaan konsol PlayStation dan televisi, yang merupakan fasilitas utama dalam menunjang operasional usaha rental PlayStation.

### **Biaya Operasional Bulanan**

No	Jenis Biaya	Total/Bulan (Rp)
1	Listrik	1.500.000
2	Internet	400.000
3	Perawatan Peralatan	600.000
4	Gaji Karyawan	1.500.000
5	Kebersihan & Lain-lain	500.000
6	Sewa tempat	1.250.000
7	Pajak hiburan (PBJT)	1.584.000
	<b>Total Biaya Operasional</b>	<b>7.334.000</b>

total biaya operasional bulanan yang dikeluarkan oleh Chaplin PlayStation adalah sebesar Rp7.334.000. Biaya operasional tersebut meliputi biaya listrik, internet, perawatan peralatan, gaji karyawan, kebersihan dan kebutuhan operasional lainnya, sewa tempat, serta pajak hiburan (PBJT). Biaya listrik, gaji karyawan, dan pajak hiburan merupakan komponen biaya terbesar, yang mencerminkan tingginya penggunaan perangkat elektronik serta kewajiban pajak daerah yang harus dipenuhi oleh usaha hiburan.

### **Estimasi Pendapatan Bulanan**

Keterangan	Perhitungan	Total (Rp)
Pendapatan Harian	5 unit x 8 jam x 10.000	400.000
	1 unit x 8 jam x 16.000	128.000
Pendapatan Bulanan	528.000 x 30 hari	15.840.000

estimasi pendapatan usaha diperoleh dari jasa penyewaan unit PlayStation. Dengan asumsi pendapatan harian sebesar Rp528.000 dan operasional usaha selama 30 hari, maka total pendapatan bulanan Chaplin PlayStation diperkirakan mencapai Rp15.840.000. Estimasi pendapatan ini disusun secara realistis dengan mempertimbangkan jumlah unit, jam operasional, serta tarif sewa yang sesuai dengan daya beli mahasiswa.

### **Laba Bersih Bulanan**

Keterangan	Jumlah (Rp)
Total Pendapatan	15.840.000
Total Biaya Operasional	7.334.000
Laba Bersih/Bulan	8.506.000

laba bersih bulanan diperoleh dari selisih antara total pendapatan dan total biaya operasional. Dengan total pendapatan sebesar Rp15.840.000 dan total biaya operasional sebesar Rp7.334.000, maka laba bersih yang diperoleh usaha Chaplin PlayStation adalah sebesar Rp8.506.000 per bulan. Nilai laba tersebut menunjukkan bahwa usaha mampu menghasilkan keuntungan secara konsisten setiap bulan.

### **Break Even Point (BEP)**

Keterangan	Nilai
Total Investasi Awal	50.000.000
Laba Bersih/Bulan	8.506.000
BEP (bulan)	± 6 bulan

perhitungan Break Even Point (BEP) menunjukkan bahwa total investasi awal sebesar Rp50.000.000 dapat kembali dalam waktu sekitar ±6 bulan. Periode pengembalian modal yang relatif singkat ini menunjukkan bahwa usaha Chaplin PlayStation memiliki tingkat risiko finansial yang rendah serta prospek usaha yang cukup baik untuk dikembangkan.

### **Return on Investment (ROI)**

Keterangan	Nilai
Laba Bersih Tahunan	102.072.000
Total Investasi	50.000.000
ROI	204%

nilai Return on Investment (ROI) yang diperoleh adalah sebesar 204%. Nilai ROI tersebut menunjukkan bahwa usaha Chaplin PlayStation mampu memberikan tingkat pengembalian investasi yang sangat baik, di mana laba tahunan yang diperoleh lebih besar dibandingkan dengan modal awal yang ditanamkan.

### **Kelayakan Finansial**

Berdasarkan hasil analisis keuangan, usaha Chaplin PlayStation membutuhkan investasi awal sebesar Rp50.000.000 dengan total biaya operasional bulanan sebesar Rp7.334.000. Estimasi pendapatan bulanan sebesar Rp15.840.000 menghasilkan laba bersih sebesar Rp8.506.000 per bulan. Perhitungan BEP menunjukkan bahwa modal usaha dapat kembali dalam waktu sekitar 6 bulan, sedangkan nilai ROI sebesar 204% menunjukkan tingkat pengembalian investasi yang sangat baik. Dengan demikian, usaha Chaplin PlayStation dinyatakan layak secara finansial.

### **Kelayakan Aspek Pasar**

Dari aspek pasar, usaha Chaplin PlayStation memiliki peluang yang besar karena berlokasi di kawasan Condongcatur, Yogyakarta, yang merupakan wilayah dengan konsentrasi mahasiswa dan anak muda yang tinggi. Segmentasi pasar tersebut sesuai dengan karakteristik usaha rental PlayStation yang berbasis hiburan digital. Harga sewa yang terjangkau serta konsep ruang bermain yang nyaman menjadi faktor pendukung utama dalam menarik minat konsumen. Berdasarkan estimasi pendapatan yang diperoleh, permintaan pasar terhadap jasa penyewaan PlayStation dinilai relatif stabil.

### **Kelayakan Aspek Operasional dan Risiko Usaha dan sistem pengolahan**

Dari aspek operasional, usaha Chaplin PlayStation didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, seperti konsol PlayStation, televisi, sofa, pendingin ruangan, jaringan internet

yang stabil, serta sistem pengawasan CCTV. Pengelolaan operasional yang baik dan perawatan peralatan secara rutin diperlukan untuk menjaga kualitas layanan.

Risiko usaha yang mungkin dihadapi meliputi kerusakan peralatan, peningkatan biaya listrik, dan persaingan dengan usaha sejenis. Namun, risiko tersebut dapat diminimalkan melalui pengelolaan biaya yang efisien, perawatan berkala, serta peningkatan kualitas pelayanan dan inovasi layanan.

Sistem layanan yang diterapkan oleh Chaplin PlayStation adalah sistem penyewaan di tempat (on-site), di mana konsumen datang langsung ke lokasi usaha untuk menggunakan fasilitas yang tersedia. Sistem ini dipilih untuk menjaga kualitas layanan, kenyamanan pelanggan, serta memudahkan pengawasan terhadap penggunaan peralatan.

Kegiatan operasional usaha dijalankan dengan dukungan satu orang karyawan yang bertugas melayani pelanggan, mengelola penggunaan unit PlayStation, serta menjaga kebersihan dan kenyamanan ruangan. Chaplin PlayStation merupakan usaha milik pribadi (perorangan) yang dikelola langsung oleh pemilik, sehingga proses pengambilan keputusan operasional dapat dilakukan secara fleksibel dan efisien.

### **Estimasi Kinerja Usaha Tahun Kedua dan Rencana Pengembangan**

Pada tahun kedua operasional, usaha Chaplin PlayStation diperkirakan mengalami peningkatan kinerja usaha. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya tingkat hunian, loyalitas pelanggan, serta tidak adanya beban investasi awal yang signifikan karena modal telah kembali pada tahun pertama. Pendapatan usaha diproyeksikan meningkat sekitar 10–15% dibandingkan tahun pertama, sehingga laba bersih juga diperkirakan mengalami peningkatan.

Rencana pengembangan usaha Chaplin PlayStation meliputi penambahan unit PlayStation untuk meningkatkan kapasitas layanan, penyediaan paket keanggotaan (membership), penambahan layanan makanan dan minuman ringan, serta penyelenggaraan turnamen atau kegiatan komunitas game. Selain itu, promosi melalui media sosial akan terus dioptimalkan untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan daya saing usaha.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai proyek kewirausahaan usaha rental PlayStation **Chaplin Playstation** yang berlokasi di **Condongcatur, Yogyakarta**, sebagai berikut:

- 1) Dari aspek pasar dan pemasaran, usaha Chaplin Playstation memiliki peluang pasar yang besar dengan target utama mahasiswa dan anak muda di Kota Yogyakarta. Lokasi usaha yang strategis di kawasan Condongcatur, yang dekat dengan lingkungan kampus dan pemukiman mahasiswa, menjadi faktor pendukung utama dalam menarik minat konsumen. Harga sewa yang terjangkau serta variasi jenis ruangan juga meningkatkan daya tarik usaha.
- 2) Dari aspek teknis dan operasional, Chaplin Playstation telah didukung oleh fasilitas dan sarana yang memadai, seperti konsol PlayStation, televisi, sofa yang nyaman, pendingin ruangan (AC), jaringan internet yang stabil, serta sistem pengawasan CCTV. Pengelolaan operasional yang meliputi perawatan peralatan dan pengaturan penggunaan ruangan dinilai mampu menunjang kelancaran kegiatan usaha.
- 3) Dari aspek pengelolaan usaha, Chaplin PlayStation dijalankan secara sederhana namun terstruktur, dengan pengendalian operasional, pengelolaan sumber daya, dan pencatatan keuangan yang mendukung keberlangsungan usaha
- 4) Dari aspek finansial, hasil analisis menunjukkan bahwa usaha Chaplin Playstation layak untuk dijalankan. Total investasi awal sebesar Rp50.000.000 mampu menghasilkan laba bersih bulanan sebesar Rp8.506.000. Perhitungan Break Even Point (BEP) menunjukkan bahwa modal dapat kembali dalam waktu sekitar 6 bulan, sedangkan nilai Return on Investment (ROI) sebesar 204% menunjukkan tingkat pengembalian investasi yang sangat baik.
- 5) Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa usaha rental PlayStation Chaplin Playstation di Condongcatur, Yogyakarta dinyatakan layak untuk dijalankan dan dikembangkan baik dari aspek pasar, teknis, manajemen, maupun finansial.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan terkait pengembangan usaha Chaplin Playstation adalah sebagai berikut:

1. Pengelola Chaplin Playstation disarankan untuk terus menjaga dan meningkatkan kualitas fasilitas serta kenyamanan ruangan, terutama melalui perawatan peralatan secara rutin guna mengurangi risiko kerusakan dan gangguan operasional.
2. Pemanfaatan media sosial perlu ditingkatkan sebagai sarana promosi, dengan menampilkan konten visual ruangan yang estetik, informasi promo, serta kegiatan atau event yang diselenggarakan, sehingga dapat menjangkau lebih banyak konsumen dari kalangan mahasiswa dan anak muda.
3. Chaplin Playstation dapat mengembangkan layanan tambahan, seperti paket membership, penjualan makanan dan minuman ringan, serta penyelenggaraan turnamen game untuk meningkatkan pendapatan dan loyalitas pelanggan.
4. Untuk pengembangan usaha jangka panjang, pengelola disarankan melakukan evaluasi usaha secara berkala, baik dari aspek keuangan maupun kepuasan pelanggan, agar dapat menyesuaikan strategi dengan perubahan selera dan kebutuhan konsumen.
5. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan analisis yang lebih mendalam terkait aspek risiko usaha dan kepuasan pelanggan, serta menggunakan data keuangan aktual dalam periode yang lebih panjang agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

### Daftar pustaka.

Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship*. New York: McGraw-Hill Education.

Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2018). *Accounting Information Systems*. Pearson Education.

Umar, H. (2013). *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Badan Pusat Statistik. (2025). *Unemployment rate was 4.85 percent. The average wage of employees was 3.33 million rupiah* [Official Statistics News]. <https://www.bps.go.id/en/pressrelease/2025/11/05/2479/keadaan-ketenagakerjaan-.html>