PERENCANAAN BISNIS *PLAY TO EARN GAME* BERBASIS NFT "*RELIC HUNTER*"

Suci Indah Rahmayanti

suciindahrahmayanti@gmail.com

Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Industri *game* dengan produk yang efisien dan pasar yang besar ditambah dengan adanya industri NFT yang bisa menghasilkan keuntungan dari royalti *secondary market* menjadi sebuah peluang untuk bisnis *play to earn game* berbasis NFT. Peluang yang tercipta memunculkan sebuah ide bisnis yakni bisnis *play to earn game* berbasis NFT bernama "*Relic Hunter*" yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perencanaan bisnis yang komprehensif untuk "*Relic Hunter",* dengan terlebih dahulu menguji kelayakan bisnis dari aspek pasar dan aspek keuangan untuk menentukan apakah bisnis ini layak dilakukan atau tidak, yang kemudian apabila memang dinyatakan layak dapat dilakukan perencanaan menggunakan *Business Model Canvas* (BMC). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif untuk aspek pasar dan keuangan, juga metode kualitatif untuk perencanaan bisnis menggunakan BMC. Data mengenai kekuatan pasar didapatkan dari kuesioner dengan skala *likert* yang diberikan kepada 5 orang ahli dalam bidang *play to earn game* menggunakan *tools Google Form*. Wawancara juga dilakukan kepada para pemain *play to earn game* untuk mengisi *value proposition* dari bisnis yang akan direncanakan dalam BMC. Data yang didapatkan dari kuesioner dihitung nilai rata – rata dan diidentifikasi secara deskriptif untuk menentukan apakah pasar bisa dimasuki oleh bisnis ini atau tidak. Analisis dalam penelitian mencakup: pengujian kelayakan aspek pasar (kekuatan industri dan proyeksi pangsa pasar), pengujian kelayakan aspek keuangan (proyeksi *payback period, net present value* dan *internal rate of return*), serta perencanaan bisnis menggunakan BMC. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *"Relic Hunter" game* memiliki potensi yang cukup besar, dengan kelayakan bisnis yang dapat dinyatakan layak dari kelayakan aspek pasar dan aspek keuangan, serta memiliki perencanaan bisnis yang dituangkan dalam BMC.

Kata Kunci: Perencanaan Bisnis, *Play to Earn Game* berbasis NFT, Kelayakan Bisnis Aspek Pasar, Kelayakan Aspek Keuangan, *Business Model Canvas*

BUSINESS PLANNING OF NFT BASED PLAY TO EARN GAME "RELIC HUNTER"

Suci Indah Rahmayanti

suciindahrahmayanti@gmail.com

Bachelor's Degree in Management, Faculty of Economics and Business

Universitas Padjadjaran

ABSTRACT

The game industry with efficient products and a large market, combined with the presence of the NFT industry that can generate profits from secondary market royalties, presents an opportunity for NFT-based play to earn game businesses. This opportunity has led to the conception of a business idea called "Relic Hunter" a play to earn game based on NFTs, which is the focus of this research. The objective of this study is to conduct a comprehensive business planning for "Relic Hunter", starting by testing the feasibility of the business from market and financial aspects to determine its viability. If deemed feasible, the planning will be carried out using the Business Model Canvas (BMC). The research methodology involves a quantitative approach for the market and financial aspects, as well as a qualitative method for business planning using BMC. Data on market potential were obtained through a Likert scale questionnaire distributed to five experts in the play to earn game field, utilizing Google Form tools. Interviews were also conducted with play to earn game players to input value propositions for the business to be planned in BMC. The data from the questionnaire were analyzed by calculating the average values and descriptively identifying whether the market can be penetrated by this business or not. The analysis in this study covers the feasibility testing of market aspects (industry strength and market share projections), the feasibility testing of financial aspects (payback period, net present value, and internal rate of return projections), and business planning using BMC. The results of this research indicate that the "Relic Hunter" game has considerable potential, with business feasibility deemed viable from both market and financial aspects. Additionally, the business planning is outlined in the BMC.

Keywords: Business Planning, NFT based Play to Earn Game, Market Feasibility, Financial Feasibility, Business Model Canvas