

INTISARI

Strategi diversifikasi merupakan alternatif strategi bagi perusahaan untuk menguatkan posisi kompetitif. Penting bagi sebuah perusahaan untuk menelaah hal apa yang boleh dan tidak seharusnya dilakukan. Diversifikasi dapat diterapkan berdasar pada pengamatan industri, sumber daya, ekonomika ongkos transaksi, dan teori keagenan. Secara prinsip, strategi diversifikasi dapat dibenarkan apabila hal tersebut menghasilkan nilai tambah jangka panjang bagi perusahaan.

Industri e-sport di Indonesia memiliki tren positif dari tahun 2016 hingga 2020. Persebaran *gamer* dan pendapatan yang berada di pasar *gim mobile* Indonesia mencapai US\$1,3 miliar. Penerapan diversifikasi unit bisnis CV Nongsikii Class di industri aplikasi e-sport berdasar pada tren positif industri dan kapasitas sumber daya yang dimiliki. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan rencana diversifikasi CV Nongsikii Class ke industri aplikasi e-sport. Analisis uji diversifikasi yang dilakukan menggunakan *Porter's Three Essential Test* meliputi *attractiveness*, *cost of entry*, dan *better-off test*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif. Sumber data yang digunakan berasal dari hasil wawancara, kuesioner, dokumen internal perusahaan, dan laporan dan/atau dokumen dari institusi. Hasil uji keatraktifan industri menunjukkan bahwa industri aplikasi e-sport terbilang atraktif. Kuesioner yang mengacu pada Porter five forces mendapat skor diatas dari batas kriteria yaitu 3,05 di masa kini dan 3,13 di masa mendatang. Analisis biaya masuk menunjukkan bahwa pengembangan internal adalah opsi terbaik dengan proyeksi biaya modal sebesar Rp 594 juta. Hasil uji kelayakan finansial, npv berada pada nilai positif sebesar Rp 3.725.085.941, IRR 31% dan waktu balik modal (*payback period*) 4.7 tahun. Dengan proyeksi presentase pertumbuhan flat 25%, estimasi pangsa pasar yang dapat diperoleh berada dikisaran 11.7 %. Dari hasil uji sinergi, terdapat potensi sinergi karena hubungan timbal balik non dan berwujud antara unit bisnis lama dengan unit bisnis baru yang akan dibentuk. Maka dari itu, rencana diversifikasi CV Nongsikii Class untuk masuk di industri aplikasi e-sport dapat diterima.

Kata Kunci: Strategi diversifikasi, aplikasi e-sport, *Porter's Three Essential Test*, analisis kelayakan finansial.

ABSTRACT

An alternative strategy, well-known diversification, used by companies to strengthen their competitive position. It is important for a company to examine what can and should not be done. Diversification can be applied based on observations of industry, resources, transaction cost economics, and agency theory. In principle, a diversification strategy can be justified if it results in long-term added value for the company.

E-sports industry in Indonesia has a positive trend from 2016 to 2020. The distribution of gamers and income in the Indonesian mobile game market reaches US\$1.3 billion. The implementation of the CV Nongsii Class business unit diversification plan is based on positive industry trends and resource capacity. The main objective of this study is to assess the feasibility of the CV Nongsii Class diversification plan into the e-sports application industry. Diversification analysis conducted using Porter's Three Essential Test includes attractiveness, cost of entry, and better-off test. The research approach used is a descriptive study. Sources of data used are interviews, questionnaires, company internal documents, and reports and/or documents from institutions. The results of the industrial attractiveness test show that the e-sport application industry is quite attractive. The questionnaire referring to Porter's five forces scored above the criteria limit, namely 3.05 in the present and 3.13 in the future. The entry cost analysis shows that internal development is the best option with a projected capital cost of Rp 594 million. The results of the financial feasibility test, the NPV is at a positive value of Rp. 3,725,085,941, IRR 31% and the payback period is 4.7 years. With a projected growth percentage of 25% flat, the estimated market share that can be obtained is in the range of 11.7%. From the results of the synergy test, there is potential for synergies due to the non-tangible reciprocal relationship between the old business unit and the new business unit that will be formed. Therefore, the CV Nongsii Class diversification plan to enter the e-sport application industry is acceptable.

Keywords: Diversification strategy, e-sport application, Porter's Three Essential Test, financial feasibility analysis.