

## ABSTRAK

Pada masa pandemi *Novel Coronavirus Disease 19* atau lebih dikenal dengan COVID-19 yang melanda dunia dan khususnya Indonesia, mengakibatkan lumpuhnya aktivitas di sektor pendidikan salah satunya sektor pendidikan untuk anak usia dini. Dengan kondisi yang tidak siap menghadapi pandemi, aktivitas di sektor pendidikan anak usia dini sempat tidak berjalan dengan baik dikarenakan kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka. Dari permasalahan tersebut, anak-anak usia dini yang kesulitan untuk melakukan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan dan menggunakan metode pembelajaran yang kognitif, motorik, dan sensorik yang berguna bagi pertumbuhan anak-anak pada masa usia dini atau disebut juga masa keemasan. Selain dengan tidak sesuai nya metode pembelajaran yang digunakan, pandemi membuat anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan bermain video game melalui gadget yang pada akhirnya ikut menghambat pertumbuhan anak. Disini *startup* Adelie Studio mencoba membuat sebuah media pembelajaran untuk anak-anak usia dini melalui video game edukasi interaktif yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Video game dibuat dengan memadukan media interaktif seperti audio dan visual sebagai media bantu anak untuk mempelajari suatu hal yang baru dengan cara yang menarik dan disukai. Untuk menguji apakah media pembelajaran tersebut data dijadikan suatu usaha yang menjanjikan, dalam dokumen ini penyusun melakukan analisis kelayakan usaha dengan menguji *feasible variable* serta melakukan simulasi perhitungan *Payback Periode* dan *Net Present Value* berdasarkan data yang dikumpulkan selama satu tahun berjalan usaha Adelie Studio. Dengan merujuk kepada metodologi *lean startup* dan penggunaan teknologi terbaru seperti *progressive web app*, penyusun dan tim di Adelie Studio berhasil menekan pengeluaran biaya produksi hingga sekecil mungkin sehingga membuat hasil pengujian kelayakan usaha menjadi positif.

**Kata Kunci :** Video game edukasi, Anak-anak usia dini, Pandemi, Analisis kelayakan usaha, Startup

## **ABSTRACT**

*The Novel Coronavirus Disease 19 pandemic or COVID-19, which hit the world and especially Indonesia, resulted in the paralysis of activities in the education sector, one of which was the education sector for early childhood. With conditions that were not ready to face the pandemic, activities in the early childhood education sector did not run well because teaching and learning activities could not be carried out face-to-face. From these problems, early childhood who have difficulty doing fun teaching and learning activities and using a cognitive, motor, and sensory learning methods that are useful for the growth of children at an early age or also called the golden age. In addition to the inappropriate learning methods used, the pandemic has made children spend more time at home playing video games through gadgets, which hinders children's growth. Here startup Adelie Studio tries to create a learning media for early childhood through interactive video games that can be played anywhere and anytime. Video games are made by combining interactive media such as audio and visual as a medium to help children learn something new in an interesting and likable way. To test whether the learning media data is made into a profitable business, in this document, the authors conduct a business feasibility analysis by testing the feasible variables and simulating the Payback Period and Net Present Value calculations based on data collected during the one year of Adelie Studio's business. By referring to the lean startup methodology and the use of the latest technologies such as the progressive web app, the compilers and the team at Adelie Studio managed to reduce production costs to a minimum, thus making the results of the feasibility test positive.*

**Keywords:** Educational video games, early childhood, Pandemic, Business feasibility analysis, Startup