

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi SI dan sistematika penulisan

### **1.1 Latar Belakang**

Pada masa ini masyarakat semakin bergantung dengan internet, berdasarkan data dari wearesocial terdapat 4.57 miliar pengguna internet diseluruh dunia pada tahun 2020, sementara itu berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di Indonesia sendiri terdapat 196,7 juta lebih pengguna internet pada tahun 2020 dimana hal ini meningkat 8,9% dibanding tahun sebelumnya. Internet telah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat karena semakin banyaknya layanan yang dapat diakses melalui internet. Salah satunya adalah layanan Subscription Video-On-Demand (SVOD).

Menurut Prabjit, dkk. (2021) SVOD merupakan layanan yang memberikan akses unlimited kepada pengguna dengan berlangganan pada penyedia layanan. SVOD merupakan salah satu model dari bisnis Video on Demand (VOD), yaitu suatu layanan yang memungkinkan pengguna untuk menonton sesuai dengan yang diinginkan, tanpa batasan waktu, dimana konten dapat dilihat baik dengan mengunduhnya atau menontonnya melalui jaringan pada PC atau TV yang terhubung dengan set-top box (Kim et al, 2017). Saat ini VOD telah menyediakan berbagai acara seperti film, berita, olah raga, dan ragam hiburan serta informasi lainnya. Layanan ini telah mengalami peningkatan pesat selama beberapa tahun dan

menggeser peran TV sebagai media informasi dan hiburan serta diprediksi menghasilkan pendapatan sebesar US\$85,759 M pada tahun 2021 berdasarkan data dari statiska.

Di Indonesia layanan SVOD mulai berkembang pesat pada tahun 2016. Dikutip melalui Variety, menurut laporan terbaru dari perusahaan riset Media Partner Asia, jumlah pengguna berlangganan layanan ini meningkat dari 3,4 juta menjadi 7 juta pada Januari 2021. Dimana posisi pertama diduduki oleh Disney+ Hostar, diikuti oleh Viu, Video, dan Netflix.

Kemudahan akses media melalui SVOD diharapkan mampu mengurangi tingkat pembajakan. Namun beberapa studi menunjukkan dengan adanya digitalisasi ini juga memudahkan pengguna untuk melakukan digital piracy secara global. Aguiar dan Waldfoegel (2018) juga menunjukkan bahwa munculnya platform streaming berdampak negative terhadap pembajakan. Dikutip adari CNBC, jumlah subscriber meningkat selama pandemic covid-19, namun hal ini juga mendorong masyarakat untuk mengunjungi website film bajakan. Berdasarkan data dari MUSO, digital piracy pada film dan TV di sejumlah negara meningkat sejak diberlakukannya lockdown pandemic Covid-19, diantaranya di India meningkat sejumlah 63% sementara Italy meningkat hingga 66%.

Pembajakan menjadi masalah yang serius, Leung dkk. (2013) menyatakan bahwa pembajakan mengurangi keuntungan dari perusahaan karena menggantikan produk aslinya. Industri film global mencatat kerugian sebesar \$97,1 miliar karena pembajakan. Platform SVOD harus terus beradaptasi dan meningkatkan performa untuk mengatasi hal ini, identifikasi faktor-faktor yang mendorong pengguna untuk

berlangganan perlu dilakukan agar dapat menyediakan kebutuhan yang sesuai dengan keinginan pengguna.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor ini adalah model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Model ini dipilih karena berdasarkan hasil penelitian yang telah banyak dilakukan UTAUT berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor pendorong dari keinginan untuk menerima dan menggunakan teknologi baru dari pada teori dan model lainnya (Frankwell, 2011).

Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology digunakan dalam penelitian ini sebab model tersebut telah banyak diaplikasikan pada penelitian tentang penerimaan dan penggunaan dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam berbagai lingkup (Dulle et al, 2011). UTAUT merupakan model yang terdiri atas faktor-faktor model adopsi sebelumnya sehingga model ini dinilai komprehensif dengan menyertakan faktor yang lebih luas serta penjelasan yang lebih tepat (Qingfei et al, 2008).

Penelitian ini menggunakan kembangan dari model UTAUT yaitu model UTAUT2 oleh Venkatesh (2012). UTAUT2 merupakan metode yang dikembangkan secara khusus berdasarkan consumer use, penggunaan metode ini dapat memberikan gambaran lebih spesifik tentang motivasi user untuk menggunakan layanan dengan memfokuskan kepada pengguna individu sehingga tepat digunakan dalam penelitian SVOD (Yusuf & Indrawati, 2019; Vinnik, 2017) dimana pada hasil penelitian pada aspek behavioral intention terjadi peningkatan hingga 74% dan pada technology use meningkat hingga 52% yang menunjukkan

bahwa model ini lebih kritis dalam memperkirakan validitas dengan konteks konsumen (Yusuf dan Indrawati, 2019). Metode ini juga dapat beradaptasi dengan berbagai varian teknologi dan setiap orientasi dari perspektif penggunanya (Barata dan Coelho, 2021).

Penggunaan TIK umumnya dilakukan karena extrinsic motivation, yaitu untuk meningkatkan performance atau aktifitas guna mencapai suatu tujuan. Namun penggunaan TIK juga dilakukan karena intrinsic motivation, yaitu untuk merasakan kesenangan serta kepuasan dari suatu layanan (Tamilani dkk, 2019). Saat ini penggunaan internet dan teknologi telah berkembang semakin pesat, selain untuk meningkatkan produktifitas, penggunaan teknologi yang didasari oleh aspek hedonis mulai muncul, seperti bermain game dan streaming film serta musik.

UTAUT2 merupakan pengembangan dari model UTAUT oleh Vankatesh yang menambahkan variabel baru yaitu hedonic motivation, price value, dan habit, dimana hedonic motivation termasuk dalam variabel penting dalam model ini. Variabel ini memberikan pemahaman tentang perubahan fokus penggunaan teknologi dari extrinsic motivation menjadi intrinsic motivation. Hedonic motivation didefinisikan sebagai perasaan senang dan puas ketika menggunakan teknologi, dimana variabel ini penting untuk menguji faktor dalam penggunaan dan penerimaan teknologi (Tamilani dkk, 2019; Alalwan, 2018).

SVOD sendiri dapat diklasifikasikan sebagai sistem informasi yang hedonis, dimana layanan ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman subjektif kepada pengguna melalui kesenangan dari konten yang disediakan (Wakefield dan Whitten, 2006). Sehingga penggunaan UTAUT2 pada penelitian ini dapat

menjelaskan motivasi pengguna dalam penggunaan layanan SVOD dengan lebih spesifik.

Metode ini juga telah digunakan oleh banyak peneliti untuk mengidentifikasi niat penggunaan teknologi diantaranya, (Fernandez-Robin dkk, 2019; Malewar dan Bajaj, 2020; Ma dkk, 2021; Apriana dan Indrawati, 2019; Lumban dan Alversia, 2021; Barata dan Coelho, 2021; Ramirez-Correaa dkk, 2019; Chang dkk, 2019; Maharani, 2021; Lee dkk, 2019). UTAUT2 merupakan model yang memiliki faktor penting yang dapat menjelaskan behavioral intention pada penggunaan teknologi dengan lebih baik (Malewar dan Bajaj, 2020). Beberapa penelitian yang telah dilakukan dipaparkan pada tabel 2.2 tentang penelitian terdahulu, dimana penelitian tersebut telah divalidasi dan digunakan dengan berbagai variabel kontruks pada berbagai teknologi. Berdasarkan paparan tersebut maka pada penelitian skripsi ini mengangkat judul Analisis Motivasi Berlangganan pada Subscription Video-On-Demand (SVOD) Menggunakan Model UTAUT2.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, didapatkan rumusan masalah yaitu apa saja faktor-faktor yang memporong pengguna untuk berlangganan pada layanan *Subscription Video-On-Demand* (SVOD) dengan metode UTAUT2 pada Netflix di Indonesia.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian skripsi ini yaitu:

1. Layanan *Subscription Video-On-Demand* (SVOD) yang digunakan dalam penelitian merupakan platform SVOD yang ada di Indonesia yaitu Netflix.

2. Variabel yang digunakan berkaitan dengan model UTAUT2 dan layanan SVOD di Indonesia.
3. Responden pada penelitian ini merupakan orang yang pernah memakai layanan SVOD di Indonesia.
4. Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*.

#### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan berlangganan pada layanan *Subscription Video-On-Demand (SVOD)* Netflix Indonesia yang ditinjau dengan metode UTAUT2.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian skripsi ini yaitu:

1. Sebagai rujukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa.
2. Sebagai bahan masukan bagi penyedia layanan SVOD agar dapat memberikan pelayanan yang sesuai dengan keinginan pelanggan.

#### **1.6 Relevansi SI**

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang terdiri atas komponen sistem, yaitu software, hardware, dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu organisasi atau perusahaan. Selain itu sistem Informasi secara teknis juga digunakan untuk memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam suatu organisasi.

*Video On Demand* (VOD) merupakan salah satu penerapan dari sistem informasi, yaitu layanan yang memungkinkan pengguna untuk menonton sesuai dengan yang diinginkan, tanpa batasan waktu. Sementara itu layanan *Subscription Video-On-Demand* (SVOD) merupakan layanan berbayar untuk mengakses video.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi SI dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dibahas beberapa teori dasar untuk menunjang penyelesaian penelitian ini, antara lain: SVOD, UTAUT2, dan beberapa tinjauan pustaka mengenai penelitian sebelumnya yang relevan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian antara lain alur penelitian, studi literatur dan studi observasi, identifikasi masalah dan perumusan masalah, model konseptual yang digunakan pada penelitian ini, hipotesis penelitian, penyusunan instrument, pengumpulan data, target dan jumlah responden, ukuran sampel, teknik sampling, analisis dan pembahasan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menguraikan hasil penelitian secara deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai Analisis Motivasi *Intention to Purchase* pada *Subscription Video-On-Demand* (SVOD) Menggunakan Model *Unified Theory of*

*Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)* melalui pengujian hipotesis serta implikasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini diuraikan mengenai rangkuman yang terbagi menjadi dua bagian yaitu kesimpulan dan saran yang melampirkan penyelesaian dari hasil pembahasan, serta saran-saran yang berisikan berbagai penyempurnaan yang mungkin dapat diterapkan kedepannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan sumber-sumber literatur yang digunakan dalam penelitian ini.

## **LAMPIRAN**

Pada bagian ini berisi beberapa dokumen yang sesuai dengan fakta dilapangan.