

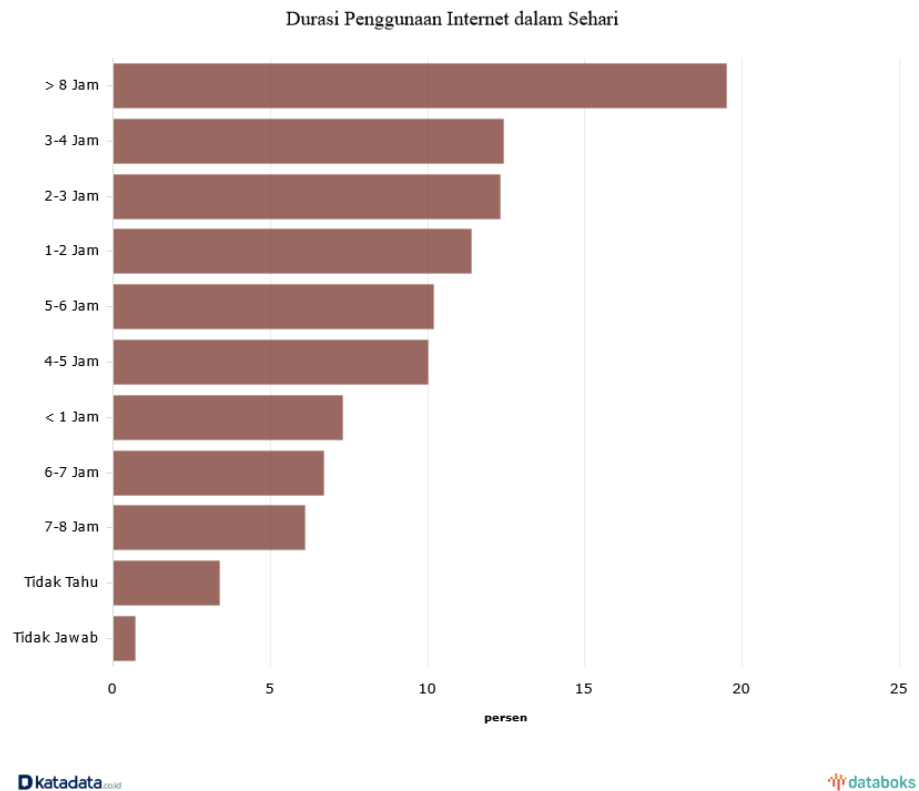
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

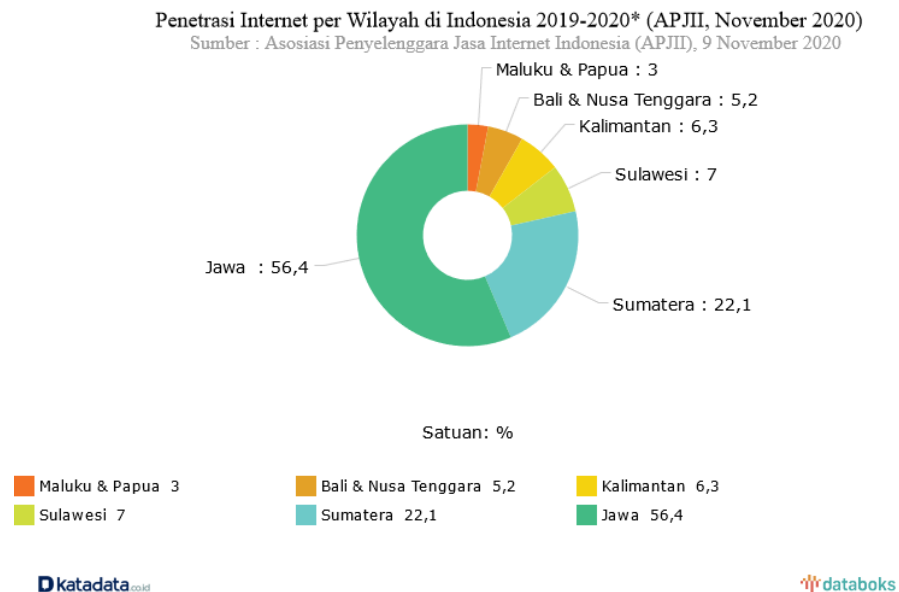
Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan sebaik mungkin oleh masyarakat agar perkembangan teknologi yang sudah ada akan membawa dampak yang baik. Salah satu perkembangan teknologi adalah dengan muncul *new media*, *new media* digunakan untuk menjelaskan mengenai kemunculan media yang bersifat digital, terkomputerisasi dan berjaringan sebagai efek dari semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi [1]. Internet merupakan *new media* yang paling banyak dimanfaatkan oleh masyarakat dan dengan adanya *new media* kalangan masyarakat mengakibatkan masyarakat meninggalkan media tradisional atau konvensional [2].

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah dari pengguna internet yang ada di Indonesia pada periode tahun 2019 di kuartal II tahun 2020 mencapai 196.71 juta jiwa pengguna dengan penetrasi 73,7% dari 266.91 juta jumlah penduduk di Indonesia dan 19,2 % pengguna internet tersebut sudah menggunakan internet lebih dari 8 tahun [3]. Rata-rata masyarakat menghabiskan waktu lebih dari 8 jam dalam sehari untuk mengakses internet. Gambar 1.1 menunjukkan data penggunaan internet dalam satu hari.



Gambar 1. 1 Data Penggunaan Internet dalam Sehari [3].

Riset dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa mayoritas penetrasi dari pengguna internet yang ada di Indonesia pada periode tahun 2019 kuartal II tahun 2020 berasal dari Pulau Jawa dengan jumlah penetrasi pengguna internet di Indonesia sebesar 56,4% [4]. Jumlah pengguna internet paling banyak dari Pulau Jawa dengan pengguna 35,1 juta orang berasal dari Jawa Barat, 26,5 juta orang dari Jawa Tengah, 23,4 juta dari Jawa Timur, 10 juta orang dari Banten, 8,9 juta orang dari DKI Jakarta dan 2,7 juta orang dari Yogyakarta [5]. Gambar 1.2 menunjukkan penetrasi internet per Wilayah di Indonesia 2019-2020.

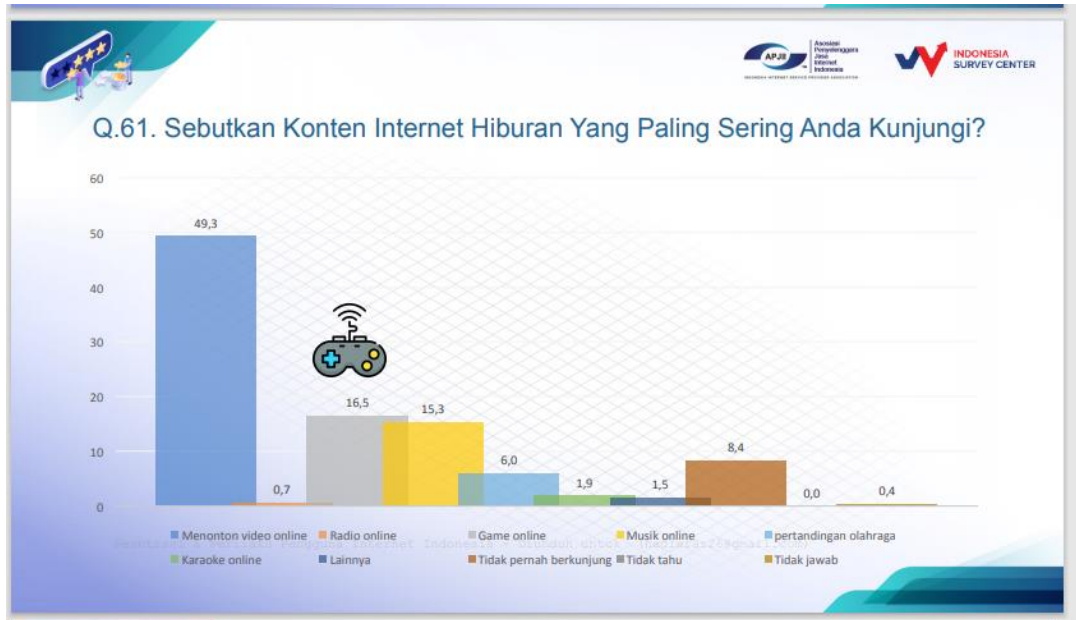


Gambar 1. 2 Penetrasi pengguna internet 2019-2020 [6].

Internet bisa membantu masyarakat untuk terhubung ke media sosial. internet dan media sosial tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, bahkan internet dan media sosial sudah melekat dan menjadi sistem yang menyatu dengan kehidupan masyarakat [7]. Para pelajar menggunakan media sosial bukan untuk sarana belajar atau pendidikan atau mencari informasi melainkan sebagai sarana hiburan dan juga untuk mencari teman [8]. Setiap manusia selalu membutuhkan yang dinamakan dengan hiburan, tidak mungkin manusia tidak membutuhkan hiburan dalam kehidupannya. Hiburan berfungsi untuk menenangkan pikiran, mengisi kekosongan, bahkan dengan hiburan juga dapat membuat otak seseorang mengeluarkan ide yang cemerlang [9].

Dengan bantuan internet sarana hiburan tidak hanya didapatkan di dunia nyata tapi juga bisa didapatkan di dunia maya dan dengan internet kita bisa menyesuaikan dan memilih sarana hiburan sesuai dengan keinginan kita sendiri. Menurut riset dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode survei 2019-2020 (Q2) mencatat bahwa sekitar 49,3% memilih *video online* untuk konten internet hiburan yang paling sering dikunjungi, dengan ini membuktikan bahwa konten *video online* dapat diterima dengan baik di kalangan masyarakat

Indonesia [3]. Gambar 1.3 menunjukkan data konten internet hiburan yang paling sering di kunjungi.



Gambar 1. 3 Konten Internet Hiburan Yang Paling Sering di Kunjungi [3].

Banyak sarana hiburan untuk menonton *video online* di Indonesia salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi WeTV. WeTV merupakan aplikasi milik Tencent Video yang melakukan ekspansi di Indonesia, WeTV hadir pada tahun 2019 sebagai aplikasi yang menyajikan berbagai konten *video online* yang menarik dari beberapa negara yang dapat diakses dan dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia karena dilengkapi dengan penerjemah bahasa Indonesia. Pada 16 Oktober 2021 peringkat WeTV di *play store* berada pada posisi 1 terlaris dan gratis populer di hiburan dengan total pengunduhan lebih dari 50 juta dan 400 ribu lebih ulasan dan pada *app store* aplikasi WeTV menjadi aplikasi nomer 1 peringkat teratas hiburan dengan ulasan 3 ribu lebih. Pasti ada banyak hal yang mempengaruhi WeTV menjadi aplikasi 1 terlaris dan gratis populer di hiburan pada *play store* dan mendapatkan posisi peringkat teratas hiburan pada *app store*.



Gambar 1. 4 Penilaian bintang 1 WeTV pada *Google Play Store* [10].

Pada Gambar 1.4 menunjukkan penilaian bintang 1 yang diberikan oleh akun Nike_Naibaho yang mengatakan bahwa ada kesulitan ketika akan membayar untuk menjadi anggota VIP pada aplikasi WeTV.



Gambar 1. 5 Penilaian bintang 2 WeTV pada *Google Play Store* [10].

Pada Gambar 1.5 menunjukkan penilaian bintang 2 dari akun Septi Triandika yang mengatakan bahwa mengalami kesulitan ketika akan membayar untuk menjadi anggota VIP pada aplikasi WeTV. Rata-rata penilaian bintang 1 dan bintang 2 diberikan karena pengguna mengalami kesulitan ketika akan membayar untuk menjadi anggota VIP pada aplikasi WeTV.



Gambar 1. 6 Penilaian bintang 4 WeTV pada *Google Play Store* [10].

Pada Gambar 1.6 menunjukkan penilaian bintang 4 dari akun Michiko Chan yang menilai bahwa aplikasi WeTV merupakan aplikasi yang bagus untuk streaming drama dengan kualitas *video* yang cukup jernih jika diputar di HP.



Gambar 1. 7 Penilaian bintang 5 WeTV pada *Google Play Store* [10].

Pada gambar 1.7 menunjukkan penilaian bintang 5 dari akun Siti Husna yang menilai bahwa banyak pilihan drama pada aplikasi WeTV. Secara keseluruhan pada penilaian bintang 4 dan 5 berisi mengenai komentar yang mengatakan bahwa aplikasi WeTV merupakan aplikasi yang bagus karena terdapat banyak pilihan *video* yang bisa dipilih dan ditonton serta kualitas *video* yang jernih.

Dalam penerimaan dari suatu aplikasi pastinya ada faktor-faktor yang mendasari sehingga masyarakat dapat menerima aplikasi tersebut dengan baik, tidak semua masyarakat dapat dengan mudah memahami dan menerima aplikasi tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pengukuran tingkat penerimaan dan pemahaman masyarakat mengenai aplikasi dengan menggunakan pengukuran perilaku dari pengguna. Aplikasi WeTV masih terbilang cukup baru di Indonesia karena aplikasi tersebut baru hadir pada tahun 2019 tapi sudah menjadi aplikasi terlaris dan gratis populer di hiburan nomer 1 pada *google play store* dan pada *app store* aplikasi WeTV menjadi aplikasi nomer 1 peringkat teratas hiburan. WeTV menjadi aplikasi nomer 1 terlaris dan gratis populer di dunia hiburan pada *google play store* dan pada *app store* aplikasi WeTV menjadi aplikasi nomer 1 peringkat

teratas hiburan di Indonesia tapi belum ada yang meneliti mengenai minat dari masyarakat mengenai aplikasi WeTV dan masih belum diteliti mengenai ketertarikan apa saja sehingga aplikasi tersebut dapat diterima dengan baik di kalangan masyarakat.

Technology Acceptance Model (TAM) bisa digunakan untuk mengetahui apa saja ketertarikan yang dapat mempengaruhi kalangan masyarakat sehingga dapat menerima sebuah aplikasi dengan baik. Dari sekian banyak jenis teori untuk meneliti mengenai proses diterimanya sebuah teknologi informasi, metode *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah metode yang paling banyak digunakan untuk mengetahui respon dari pengguna mengenai diterimanya teknologi informasi yang ada [11]. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan model untuk mengetahui penerimaan pengguna yang paling berpengaruh dan paling banyak digunakan untuk mengetahui proses penerimaan teknologi pada studi bidang teknologi informasi [12]. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan sebuah konsep yang dianggap paling baik dalam menjelaskan mengenai perilaku pengguna terhadap sistem teknologi informasi, *Technology Acceptance Model* merupakan model yang dianggap paling tepat untuk menjelaskan bagaimana user menerima sebuah sistem [13].

Berdasarkan dengan uraian latar belakang yang menjelaskan bahwa mayoritas pengguna internet berasal dari Pulau Jawa dengan angka 56,4% dan pengguna internet paling sering menggunakan internet untuk mengakses sarana hiburan *video online*. *Video online* yang menjadi hiburan terlaris dan gratis populer di *google play store* dan mendapatkan peringkat teratas nomer 1 sebagai aplikasi hiburan pada *app store* adalah WeTV, meski WeTV masih terbilang cukup baru dan mendapatkan penilaian yang beragam dari pengguna tidak mempengaruhi aplikasi WeTV untuk diterima dengan baik di kalangan masyarakat. Maka dengan itu penelitian ini mengangkat topik tersebut menjadi tugas akhir dengan judul analisis penerimaan penggunaan aplikasi WeTV di Pulau Jawa menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini yaitu : “Faktor apa yang paling mempengaruhi aplikasi WeTV sehingga diterima menjadi aplikasi untuk sarana hiburan pada kalangan masyarakat dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model*?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batas masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan kepada masyarakat yang menggunakan layanan aplikasi WeTV di Pulau Jawa yang terdiri dari Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur melalui perangkat *mobile* versi 4.7.0.7430 pada android dan versi 4.7.1.5440 pada IOS.
2. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* (daring).
3. Kuesioner dari pernyataan menggunakan lima poin skala Likert.
4. Penelitian ini berfokus dengan menggunakan metode TAM dengan variabel *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Use, Intention To Use* dan *Actual Usage*.
5. Penelitian ini menggunakan analisis data PLS-SEM dengan *tools* SmartPLS versi 3.3.3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya aplikasi WeTV,
2. Memberikan usulan atau rekomendasi sebagai bahan pertimbangan kepada penyedia aplikasi WeTV.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui hasil dari faktor-faktor penerimaan pengguna terhadap aplikasi WeTV
2. Dapat memberikan rekomendasi kepada penyedia layanan WeTV sebagai bahan pertimbangan dalam hal pengambilan keputusan mengenai aplikasi WeTV.
3. Dapat memberikan referensi baru bagi peneliti selanjutnya mengenai analisis penerimaan pengguna menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).