

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu dampaknya adalah munculnya berbagai aplikasi *mobile* yang memberikan kemudahan akses ke berbagai jenis konten, termasuk video dan hiburan. Di Indonesia, salah satu *platform streaming* yang semakin populer adalah Mola.tv [1].

Mola.tv adalah *platform streaming* yang menyediakan berbagai konten olahraga dan hiburan seperti sepak bola, basket, badminton, film, serial TV, dan lain sebagainya. Dalam beberapa tahun terakhir, Mola.tv telah menarik perhatian masyarakat Indonesia sebagai salah satu *platform streaming* yang cukup lengkap dan berkualitas [2].

Saat ini juga banyak aplikasi *platform streaming* sedikitnya ada beberapa penyedia *platform* yang hadir dan legal di Indonesia, antara lain iFlix, Netflix, Vidio, GoPlay, Genflix, CatchPlay, Viu, Disney+ Hotstar, dan Mola.tv. Tentunya Bagi masyarakat Indonesia yang memperhatikan biaya dan harga yang harus dikeluarkan dalam pola konsumsinya, biaya transportasi atau makanan yang harus dikeluarkan saat pergi ke bioskop untuk menikmati film akan menjadi pertimbangan.[3] Pertimbangan tersebut akan dibandingkan dengan kemudahan layanan VoD, mulai dari kepraktisan, jumlah uang yang harus dikeluarkan, hingga tren gaya hidup yang berubah, kehadiran layanan VoD sedikit banyak memengaruhi tingkat kunjungan orang ke bioskop. Hal ini membuka peluang berkembangnya media baru berbasis *platform* menjadi sirkulasi tambahan perfilman di Indonesia secara lebih masif. Meski harus diakui masih belum bisa menggantikan pemasukan dari bioskop, namun pendapatan dalam bisnis SVoD di

Indonesia terus tumbuh dan tahun 2020 diperkirakan naik 28,9% menjadi 140 juta dolar AS, dengan jumlah pelanggan naik 26,5% menjadi sekitar 13 juta pengguna. Salah satu aplikasi *platform streaming* adalah Mola.tv. Tentunya dengan adanya aplikasi Mola.tv yang dapat diunduh oleh pengguna ke perangkat *mobile*, mereka dapat memenuhi kebutuhan Masyarakat Indonesia dengan kemudahan layanan, kepraktisan, dan tren gaya hidup melalui perangkat *mobile* kapanpun dan dimanapun [3].

Sebagai *platform streaming* yang relatif baru, Mola.tv masih perlu melakukan upaya untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaannya di kalangan masyarakat Indonesia. Salah satu kunci untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan aplikasi adalah memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, pengembang aplikasi dapat memperbaiki produk dan memperbaiki kinerja aplikasi [4].

Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, diperlukan suatu pendekatan dalam menerima teknologi sebagai media interaktif. Model penerimaan teknologi telah menjadi kerangka kerja yang dominan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna. Meskipun artikel-artikel penting dalam bidang ini telah ditulis hampir dua puluh tahun yang lalu, topik ini tetap menjadi fokus penelitian yang krusial. Beberapa alasan utama untuk hal ini mencakup keandalan dan kepercayaan terbukti dalam keterlibatan teknologi informasi, kecepatan, dan budaya penelitian secara keseluruhan[5]. Pusat perhatian dalam penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengembangan, perluasan, dan implementasi Model Penerimaan Teknologi (TAM) dengan tujuan mengidentifikasi kesenjangan penelitian serta menyarankan arah penelitian yang mungkin di masa depan[5]. Suplemen ini memberikan landasan bagi instruktur sistem informasi untuk membimbing siswa dalam memahami literatur tentang TAM dan mengeksplorasi teknologi yang baru muncul untuk diadopsi dalam konteks kelas [5].

Berdasarkan paparan latar yang telah dijelaskan diatas, penulis hendak melakukan penelitian untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi Mola.tv, metode yang dapat digunakan adalah Technology Acceptance Model (TAM). Model ini memfokuskan pada pemahaman penerimaan teknologi dan memprediksi perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan teknologi baru. Model ini berfokus pada dua faktor utama, yaitu *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan yang dirasakan) [6].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat faktor yang menjadi permasalahan pada *platform streaming* Mola.tv adalah merupakan *platform* baru yang memerlukan adanya upaya untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaannya dikalangan masyarakat Indonesia, oleh karena itu pokok permasalahan yang disimpulkan dalam penelitian ini adalah penulis hendak menganalisis alasan dan faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna masih menggunakan aplikasi Mola.tv dibandingkan dengan aplikasi *streaming* lainnya.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna sehingga menerima dan menggunakan aplikasi Mola.tv secara berkelanjutan?

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Mola.tv

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada konstruk yang ada pada metode Technology Acceptance Model 1 yang mempengaruhi pengguna dalam penerimaan aplikasi Mola.tv.

1.6. Manfaat Penelitian

Bagi organisasi/Perusahaan/dll

Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi Perusahaan agar dapat melanjutkan pengembangan aplikasi agar lebih baik dan diminati pengguna.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan