

BAB I

PENDAHULUAN

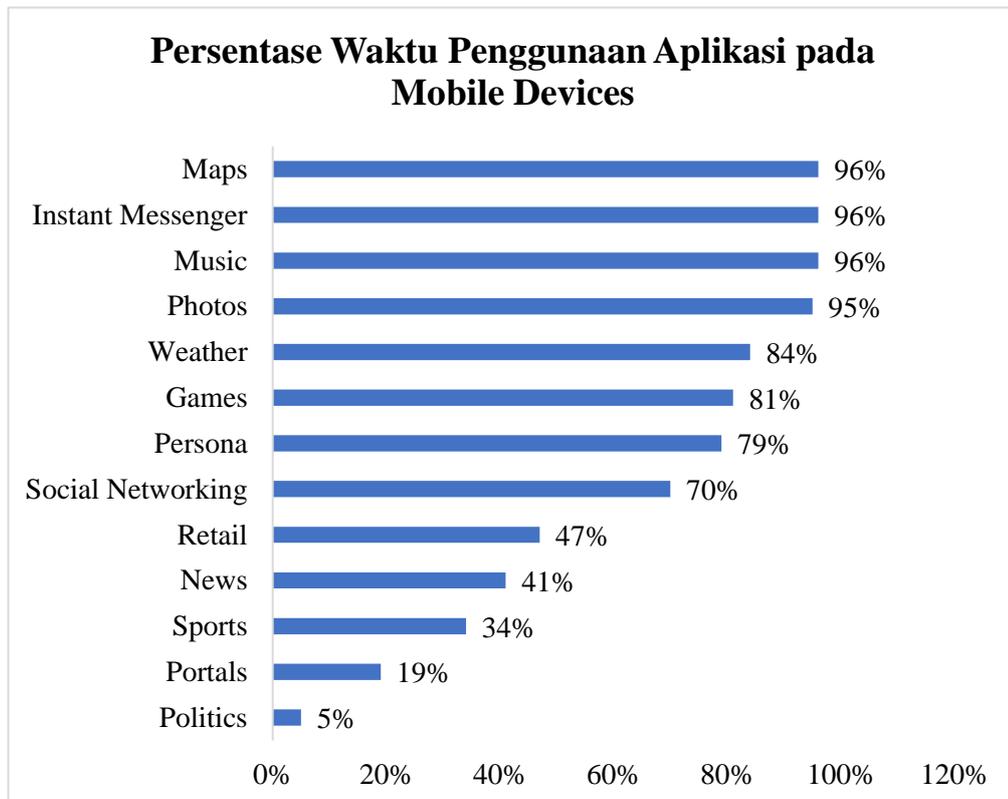
1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan internet di dunia saat ini sangat pesat dan tidak dapat dihindari. Sikap ketergantungan masyarakat terhadap teknologi dan internet pun turut meningkat sebagai akibat dari adanya kemajuan tersebut. Menurut laporan DataReportal yang dimuat dalam Databoks, jumlah pengguna internet di dunia termasuk di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya. Jumlah pengguna internet pada 2020 yaitu sebanyak 4,42 miliar pengguna, dan pada 2021 pengguna internet meningkat menjadi 4,76 miliar pengguna. Kemudian pada awal tahun 2022 pengguna internet secara global mencapai 4,95 miliar, artinya penetrasi pengguna internet saat ini yaitu sebesar 62,5% dari total populasi dunia. Dilansir dari Databoks tersebut juga menyatakan bahwa per Januari 2022 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 204,7 juta. Hal ini menunjukkan bahwa dari total penduduk Indonesia, terdapat 73,7% yang merupakan pengguna internet secara aktif.

Kemajuan teknologi dan internet tentunya memudahkan berbagai aktivitas masyarakat, seperti berkomunikasi dengan teman dan kerabat di manapun berada, mengakses berbagai jenis informasi dan pengetahuan secara luas, dapat digunakan sebagai media belanja online, dan juga digunakan sebagai media hiburan, seperti bermain *game*, menonton film, dan mendengarkan musik secara *streaming*.

Menurut data yang dipublikasikan oleh vpnmentor.com yang terdapat pada Gambar 1.2 di bawah ini, terdapat tiga aktivitas teratas yang dilakukan oleh pengguna internet melalui perangkat selulernya, yang mana masing-masing aktivitas tersebut menghabiskan 96% waktu penggunaan. Ketiga aktivitas tersebut adalah peta, pesan instan, dan musik. Hal ini menunjukkan bahwa

banyak orang yang saat ini menggunakan perangkat seluler mereka untuk mendengarkan musik *streaming digital*.



Sumber: <https://www.vpnmentor.com/blog/vital-internet-trends/> diakses pada 22 Oktober 2021

Gambar 1.1 Persentase Waktu Penggunaan Aplikasi

Seiring dengan kemajuan teknologi dan internet, berbagai sektor usaha berlomba-lomba memanfaatkan kemajuan tersebut untuk dapat menyediakan produk dan layanannya kepada konsumen melalui teknologi digital dan internet. Berdasarkan data *e-Conomy SEA 2021*, terdapat tujuh bidang industri dalam cakupan pasar ekonomi internet, lima di antaranya merupakan sektor unggulan, yaitu *e-commerce*, *transport & food delivery*, *online travel*, *online media*, serta *financial services*. Sementara itu dua lainnya merupakan sektor industri yang tergolong baru dalam ekonomi internet, yaitu *healthtech*, dan *edtech*.

Sektor industri yang menarik untuk dibahas pada penelitian ini adalah *online media*, dengan fokus penelitian pada *music-on-demand*. Seperti data yang dimuat dalam *e-Conomy SEA 2021* tersebut bahwa pada *online media* terdapat

empat macam bidang, yaitu *advertising*, *gaming*, *video-on-demand*, dan *music-on-demand*. Hal ini menunjukkan bahwa industri musik digital merupakan salah satu contoh bisnis yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet. Jika dahulu masyarakat mendengarkan musik dengan piringan hitam, kaset, walkman, *audio compact disc* (CD), dan pemutar mp3. Namun, dengan berkembangnya teknologi dan internet, saat ini telah tersedia *platform streaming* musik yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui koneksi internet yang mana hal tersebut tentunya membantu masyarakat lebih mudah untuk mendengarkan musik tanpa perlu memiliki media player fisik, membeli album fisik, atau mengunduh lagu dan menyimpannya di perangkat (*device*) yang digunakan.

Terdapat banyak sekali *platform streaming* musik yang tersedia saat ini, seperti Spotify, Joox, Apple Music, Youtube Music, Resso, Langit Musik, dsb. Dari berbagai *platform streaming* musik tersebut, Resso merupakan aplikasi *streaming* musik terbaru yang didirikan oleh ByteDance pada Mei 2019, dan resmi diluncurkan pada tahun 2020 di tiga negara, yaitu India, Indonesia, dan Brasil.

Resso adalah sebuah *platform social streaming* musik yang menyediakan banyak lagu dengan berbagai *genre*, dari lagu lama hingga lagu terbaru. Resso diluncurkan dengan tujuan agar pengguna tidak hanya mendengarkan lagu tetapi juga dapat bebas berekspresi dan terhubung dengan banyak orang melalui lagu yang sedang mereka dengarkan.

Resso memberikan keuntungan kepada penggunanya seperti menyajikan lagu *daily mix* secara acak sehingga pengguna dapat mendengarkan lagu lama maupun baru. Kemudian terdapat fitur lirik lagu, fitur *share song*, terjemahan lagu untuk lagu dalam bahasa asing, kolom komentar di setiap lagu yang memungkinkan pengguna bebas berekspresi dan terhubung dengan pengguna lain yang mendengarkan musik yang sama, serta pengguna juga dapat membagikan berbagai kutipan dari lagu favoritnya dengan melalui fitur *share*

lyrics quote, selain itu, pengguna juga dapat membuat *playlist* lagu favorit mereka dan membagikannya kepada teman, rekan, dan keluarga.

Aplikasi Resso sama seperti kebanyakan aplikasi *streaming* musik lainnya yang tersedia dalam dua versi: *premium* dan *freemium*. Fitur-fitur yang tersedia pada versi *freemium* tentu saja terbatas, sedangkan pada versi *premium*, pengguna dapat mendengarkan lagu tanpa iklan, bebas memutar lagu apa saja, dapat mengunduh lagu untuk diputar secara *offline*, melewati lagu, memundurkan atau memajukan bagian dari lagu yang sedang didengarkan, serta dapat mendengarkan lagu dengan kualitas audio yang tinggi.

Pada era teknologi digital saat ini, banyak sekali aktivitas masyarakat yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan digital tersebut. Tentunya dalam menggunakan sistem teknologi ini, masyarakat membutuhkan sistem teknologi yang mudah dan praktis untuk digunakan dan juga berguna dalam membantu kegiatan atau tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Hal ini didukung oleh riset *e-Conomy SEA 2021* yang dilakukan oleh Kantar atas permintaan Google, yang mana hasilnya menunjukkan bahwa terdapat dua alasan mengapa konsumen terus menggunakan layanan digital seperti *e-commerce*, pesan-antar makanan, *streaming* video, dan *streaming* musik. Dua alasan tersebut adalah layanan digital membuat aktivitas sehari-hari konsumen lebih mudah dan praktis, serta layanan digital menjadi bagian dari rutinitas mereka. Menurut data riset tersebut, bagi konsumen Indonesia, kedua alasan ini memiliki persentase yang sama kuatnya dalam menggunakan layanan *streaming* musik.

Untuk dapat melihat dan memprediksi minat seseorang terhadap penerimaan teknologi dan yang pada akhirnya akan mengarah pada penggunaan teknologi yang sebenarnya, suatu penelitian dapat menggunakan sebuah model yaitu *technology acceptance model* (TAM). TAM merupakan suatu model yang umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (Jogiyanto dalam Permana, 2018).

TAM banyak digunakan untuk memprediksi dan mengevaluasi perilaku *mobile systems*, karena untuk mengevaluasi bagaimana perilaku dan penerimaan pengguna terhadap suatu sistem teknologi dapat dilihat berdasarkan pada persepsi kegunaan dan kemudahan yang dirasakan dari penggunaan *mobile systems* (Park dan Chen 2007; Joo dan Sang 2013; Youn dan Lee 2019).

TAM telah sering digunakan dalam berbagai penelitian di berbagai bidang untuk mengeksplorasi persepsi individu terhadap penggunaan teknologi yang berbeda melalui persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan, serta variabel eksternal pendukung lainnya pada perilaku penggunaan layanan teknologi, seperti *mobile payment*, *mobile banking*, *online library*, jejaring sosial, *e-commerce*, *e-health*, aplikasi seluler, dan layanan *streaming online* seperti film dan juga musik (Youn dan Lee 2019; Camilleri dan Falzon 2020).

Menurut Venkatesh & Bala dalam Winarno, dkk (2021), dalam menggunakan aplikasi *mobile* umumnya seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang dimaksud yaitu seperti pengaruh dari lingkungan sosial sekitar, lalu faktor internal yang dimaksud yaitu pengaruh dari aspek yang dirasakan oleh pengguna itu sendiri seperti kemampuan dan keyakinan dirinya (*self-efficacy*) dalam menggunakan aplikasi *mobile* serta kesenangan yang dirasakannya (*perceived enjoyment*) dalam menggunakan aplikasi *mobile* tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Manis dan Choi (2019) yang dijelaskan dalam Yu & Huang (2020) mengintegrasikan *theory acceptance model* dan *theory of planned behavior* (TPB) dengan cara menambahkan dua variabel utama dari TPB yaitu *subjective norm* dan *perceived behavior control* ke dalam konstruk asli TAM. Hal ini dilakukan karena banyak penelitian yang membuktikan bahwa faktor sosial dan kontrol perilaku berpengaruh signifikan terhadap *actual usage* pada penggunaan sistem teknologi baru.

Begitu pun dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarno, dkk (2021), untuk melihat dan mempelajari minat individu dalam menggunakan aplikasi OVO, penelitian tersebut menggunakan konstruk asli TAM, faktor eksternal, serta faktor internal individu, dengan demikian Winarno, dkk juga menambahkan variabel *subjective norm*, *self-efficacy*, dan *perceived enjoyment* ke dalam konstruk asli TAM.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Winarno, dkk (2021) tersebut menunjukkan bahwa *perceived ease of use*, dan *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku dalam menggunakan *mobile payment* OVO. Kemudian, variabel eksternal yaitu *subjective norm* dan *perceived enjoyment* juga secara tidak langsung mempengaruhi niat perilaku dalam menggunakan *mobile payment* OVO. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* tidak mempengaruhi niat perilaku melalui persepsi kemudahan penggunaan dalam menggunakan *mobile payment* OVO. Hasil tersebut berbeda dengan penelitian Cebeci, dkk (2019) yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* berhubungan positif dengan *perceived ease of use* dalam menggunakan *platform* digital Netflix.

Oleh karena itu, untuk melihat, mempelajari, memahami, dan mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam menggunakan aplikasi *streaming* musik Resso, penelitian ini bermaksud menggunakan TAM dengan konstruk aslinya yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude towards using*, *behavioral intention to use*, dan *actual usage*, serta variabel eksternal TAM yang digunakan dalam penelitian Winarno, dkk (2021), yaitu *subjective norm*, *self-efficacy*, dan juga *perceived enjoyment*.

Berdasarkan seluruh penjelasan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Musik Streaming Resso Adopsi Technology Acceptance Model (TAM)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan seluruh uraian di atas, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi musik *streaming* Resso yang dilihat dengan mengadopsi *technology acceptance model*?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

1.3.1 Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah pengguna aplikasi Resso di Indonesia.

1.3.2 Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah *technology acceptance model* pada aplikasi musik *streaming* Resso.

1.3.3 Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat pada penelitian ini yaitu di Indonesia.

1.3.4 Ruang Lingkup Waktu

Ruang lingkup waktu pada penelitian adalah Oktober 2021 – Februari 2022.

1.3.5 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan

Ruang lingkup ilmu pengetahuan pada penelitian ini adalah *technology acceptance model* pada aplikasi musik *streaming* Resso.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka berikut adalah tujuan penelitian ini.

1. Untuk mengetahui faktor penggunaan aplikasi musik *streaming* Resso yang dilihat berdasarkan pada adopsi *technology acceptance model*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan

Hasil temuan pada penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi dan dasar evaluasi oleh aplikasi Resso mengenai konsep *technology acceptance model* yang digunakan untuk melihat sikap perilaku penggunaan aplikasi tersebut.

2. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya oleh mahasiswa IIB Darmajaya yang ingin membahas mengenai topik ataupun variabel penelitian yang serupa.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini berguna bagi penulis untuk dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama proses kegiatan belajar mengajar selama kuliah.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pikiran, serta hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan jenis penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, serta metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan mengenai hasil penelitian, dan membahas terkait faktor penggunaan aplikasi musik *streaming* Resso adopsi *technology acceptance model* (TAM).

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan mengenai hasil penelitian dan memberikan saran yang diharapkan dapat berguna bagi perusahaan aplikasi Resso serta peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN