

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Streaming online* adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menonton sebuah program TV atau Film secara berbayar maupun gratis. Seiring dengan berkembangnya zaman, *streaming online* lebih banyak diminati daripada menonton TV sehingga berbagai perusahaan membuat *platform streaming* nya sendiri. Banyaknya penyedia layanan *streaming online* sering kali membuat bingung para pengguna untuk menggunakan layanan apa yang paling bagus. Layanan *streaming online* yang baik dapat memberikan pengguna fitur yang menarik.

WeTV adalah aplikasi *streaming online* yang menyediakan berbagai macam Film dari berbagai negara dan berbagai genre. WeTV merupakan anak perusahaan dari Tencent yang didirikan pada tahun 2018. Saat ini WeTV sudah berada di banyak negara termasuk di Indonesia. Kantornya sendiri terletak di Jakarta Pusat [1]. WeTV Terdapat dua Mode pengguna yaitu *Free* dan *VIP* di mana *VIP* merupakan fitur yang diberikan untuk melakukan *streaming* tanpa adanya iklan, di mana harganya sangat bervariasi mulai dari 25 ribu sampai 249 ribu [2]. WeTV adalah *platform* versi Internasional yang dimiliki oleh perusahaan Tencent. WeTV pertama kali rilis pada tahun 2019 dan menjadi *platform* yang diminati oleh pengguna *streaming online* di Indonesia [3].

iFlix adalah aplikasi *streaming online* yang menyediakan film dan Acara TV [3]. iFlix didirikan pada tahun 2014 oleh Mark Britt dan CEO Catcha Group, Patrick Grove [4]. Pada tahun 2020 di mana Pandemi Covid-19 iFlix dikabarkan mulai mengalami krisis keuangan, krisis keuangan terjadi akibat iklan yang terhenti. Akhirnya iFlix menggunakan cadangan keuangan mereka yang tersisa hingga akan dinyatakan bangkrut. Pada tahun yang sama Tencent mengakuisisi iFlix, Akuisisi *platform* tersebut diakibatkan oleh krisis hutang yang melanda iFlix, sehingga terancam bangkrut. [5]

Dibalik suksesnya *platform streaming online* tersebut banyak ulasan yang berisi ulasan yang positif maupun yang mengkritik. Dengan banyaknya hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan pengukuran standar *Usability* yang baik untuk mengetahui seberapa efektif, efisien, dan kepuasan user dalam penggunaan aplikasi WeTV dan iFlix menggunakan metode PSSUQ. PSSUQ merupakan kuesioner yang digunakan untuk

mengukur kepuasan yang dirasakan oleh pengguna dari suatu *website*, perangkat lunak, *system* atau produk di akhir studi.

Berdasarkan uraian Tersebut, maka akan di lakukan penelitian dengan judul “EVALUASI USABILITY APLIKASI STREAMING FILM (IFLIX DAN WETV) DENGAN MENGGUNAKAN METODE PSSUQ”. Metode PSSUQ digunakan untuk melihat respon atau kepuasan yang dirasakan oleh pengguna terhadap Layanan yang digunakan, dan akan

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan digunakan yaitu

1. Seberapa tinggi penilaian pada kegunaan sistem aplikasi WeTV dan iFlix.
2. Seberapa tinggi penilaian pada kualitas sistem aplikasi WeTV dan iFlix.
3. Seberapa tinggi penilaian pada kualitas antarmuka sistem aplikasi WeTV dan iFlix.
4. Seberapa tinggi penilaian pada kepuasan pengguna aplikasi WeTV dan iFlix.

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan Masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengukur seberapa tinggi penilaian pada kegunaan sistem aplikasi WeTV dan iFlix oleh pengguna aplikasi WeTV dan iFlix
2. Untuk mengukur seberapa tinggi penilaian pada kualitas sistem aplikasi WeTV dan iFlix oleh pengguna aplikasi WeTV dan iFlix
3. Untuk mengukur seberapa tinggi penilaian pada kualitas antarmuka sistem aplikasi WeTV dan iFlix oleh pengguna aplikasi WeTV dan iFlix
4. Untuk mengukur seberapa tinggi penilaian pada kepuasan pengguna aplikasi WeTV dan iFlix oleh pengguna aplikasi WeTV dan iFlix

## 1.4 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber informasi mengenai pengukuran penilaian pada aplikasi WeTV dan iFlix.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya dalam meneliti atau mengukur penilaian pada aplikasi WeTV dan iFlix.

### 1.5 Ruang Lingkup

Karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, maka ruang lingkup akan dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada aplikasi WeTV dan iFlix
2. Metode yang digunakan adalah metode PSSUQ dengan skala antara Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju.
3. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi WeTV dan iFlix dengan jumlah 402 responden yang menggunakan aplikasi WeTV dan iFlix dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Jumlah target yang direncanakan dengan margin of *error* 10%. Dengan rumus *Cochran*  $n = \frac{Z^2pq}{e^2}$
4. Penelitian ini akan menggunakan akan diolah menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*.



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL