

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Penelitian

#### 1.1.1 Jenis Usaha, Nama Perusahaan, dan Lokasi Perusahaan

Skyegrid merupakan *startup* asal Indonesia yang bergerak di bidang pelayanan internet dan media berita online. Selain dikenal sebagai sebuah startup, perusahaan ini merupakan pelopor *cloud gaming* asal Indonesia. Memanfaatkan teknologi *cloud computing* yang terus berkembang, Skyegrid berambisi agar para *gamer* dapat bermain gim berat dengan spesifikasi rendah. Kantor pusat Skyegrid berlokasi di Jalan Puri Sari Buntu 1 No. 36, Cipete Selatan, Kecamatan Cilandak, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12410.

#### 1.1.2 Logo Perusahaan



Gambar 1.1

#### Logo Perusahaan Skyegrid

Sumber : <https://skyegrid.id/>, diakses pada 30 September 2020

#### 1.1.3 Visi dan Misi

##### a. Visi

*“Beyond gaming”*

##### b. Misi

“Dengan Skyegrid, siapa pun bisa menjadi *gamer*, dari mana saja, kapan saja, tanpa memerlukan spesifikasi tinggi.”

#### 1.1.4 Skala Usaha, Perkembangan Usaha, dan Strategi Secara Umum

##### a. Skala Usaha

Skyegrid merupakan pelopor cloud gaming asal Indonesia. Perusahaan ini bergerak di bidang pelayanan internet dan media berita online. Fokus utama dari perusahaan ini adalah pengembangan platform layanan streaming game berbasis *cloud multi-platform* untuk berbagai perangkat seperti gawai, komputer, laptop, dan konsol. Hak akses layanan aplikasi ini dapat dibeli dalam bentuk voucher digital yang dapat dibeli melalui berbagai marketplace yang sudah ada. Untuk database dan pembelian game, Skyegrid telah bekerjasama dengan Steam, portal game terbesar saat ini. Selain cloud gaming, Skyegrid juga bergerak di bidang media berita online dengan alamat <https://media.skyegrid.id/> menyediakan berita-berita seputar *gadget*, hiburan, dan *game*.

##### b. Perkembangan Usaha



Gambar 1.2

#### Peluncuran Skyegrid

Sumber : <https://www.marketeters.com/>, diakses pada 30 September 2020

Skyegrid didirikan oleh Rolly Edward sebagai *Founder* dan Erwin Pandjaitan sebagai *Co-Founder* di bawah bendera PT Harmoni Indo Media. Konsep awal dari platform ini bermula dari sebuah tugas kuliah mengenai pemanfaatan teknologi *cloud computing* untuk kegiatan hiburan seperti *streaming game* yang dikerjakan oleh Rolly saat masih berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi (STTI) NIIT I-Tech Jakarta. Proses awal pengembangan *platform (pre-alpha)* ini mulai dilakukan bersama Erwin dan tim pada tahun 2016. Lalu memasuki masa tes pertama secara tertutup (*alpha*) pada tahun 2017. Di tahun berikutnya, Skyegrid diluncurkan secara resmi sekaligus dimulainya tahap *beta* dengan turut mengundang *stakeholder*, media massa, dan para praktisi *game* pada tanggal 9 Agustus 2018 bertempat di Balai Kartini, Jakarta.

### c. Strategi Secara Umum

Menjadi perusahaan pelopor dalam sebuah industri baru tidak lantas luput dari berbagai tantangan. Berikut strategi yang dilakukan oleh Skyegrid:

#### 1. Kolaborasi dengan Penyedia Jasa Internet

Skyegrid telah berkolaborasi dengan MyRepublic. Kolaborasi ini dilakukan dengan memberi potongan harga atas layanannya khusus untuk pelanggan internet MyRepublic demi menekan *latency* agar pengalaman *cloud gaming* lebih maksimal dan murah.



Gambar 1.3

#### Promo Skyegrid untuk Pelanggan MyRepublic

Sumber : <https://myrepublic.co.id/skyegrid>, diakses 30 September 2020

#### 2. Kerjasama dengan Vendor Lokal

Dalam rangka mendukung industri tanah air serta memberi kemudahan bagi calon pengguna, Skyegrid berkerjasama dengan vendor lokal menyediakan paket *bundling*.

Dalam paket *bundling* berikut ini sudah termasuk layanan *cloud gaming* selama satu bulan, controller dari *GameSir Indonesia*, serta rilis fisik game *DreadOut* dari *Digital Happiness Bandung*.



**Gambar 1.4**

### **Paket Bundling Gamesir Skyegrid**

Sumber : <https://www.lokopedia.com/>, diakses pada 30 September 2020

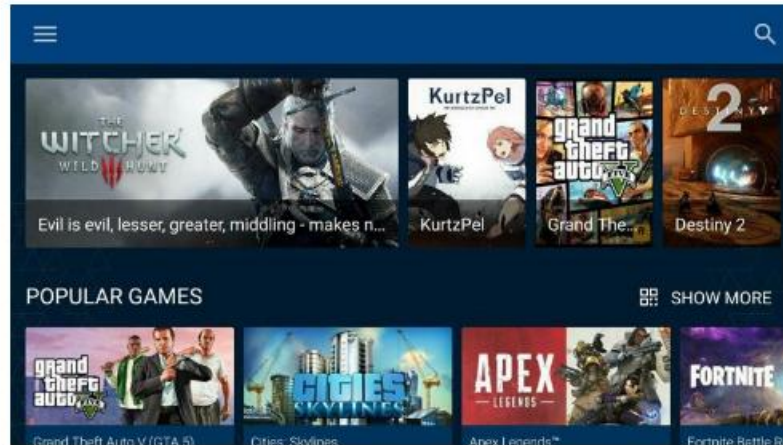
### 3. Promosi melalui Media Daring

Promosi produk kerap dilakukan baik dilakukan melalui media massa maupun media berita daring Skyegrid Media.. Hal ini dilakukan demi pemasaran serta komunikasi publik yang lebih efisien.

#### **1.1.5 Produk dan Layanan**

##### **a. Produk**

Skyegrid menjadikan *cloud gaming* sebagai *platform* utama yang masih terus dikembangkan. Pengguna Aplikasi dari platform ini sudah tersedia untuk *Android*, *Windows*, *Macintosh*, *Xbox*, dan *Chrome Browser*. Saat ini terdapat lebih dari 100 gim berlisensi yang sudah tersedia. Lisensi gim yang tersedia dapat dimiliki secara gratis maupun berbayar.



**Gambar 1.5**  
**Antar Muka Utama Skyegrid**  
*Sumber : hasil olahan penulis*

**b. Layanan**

Berikut adalah bentuk layanan-layanan pada platform Skyegrid:

1. Paket Langganan

Pengguna dapat memilih paket langganan dalam bentuk voucher sesuai dengan kebutuhan. Setiap jenis paket dibedakan sesuai dengan durasi.



**Gambar 1.6**  
**Paket Langganan Skyegrid**

*Sumber : <https://media.skyegrid.id/>, diakses 30 September 2020*

2. Metode Pembayaran

Bagi pengguna yang hendak membeli voucher berlangganan langsung pada aplikasi dapat melakukan pembayaran melalui GoPay dan DANA. Selain itu, pengguna juga

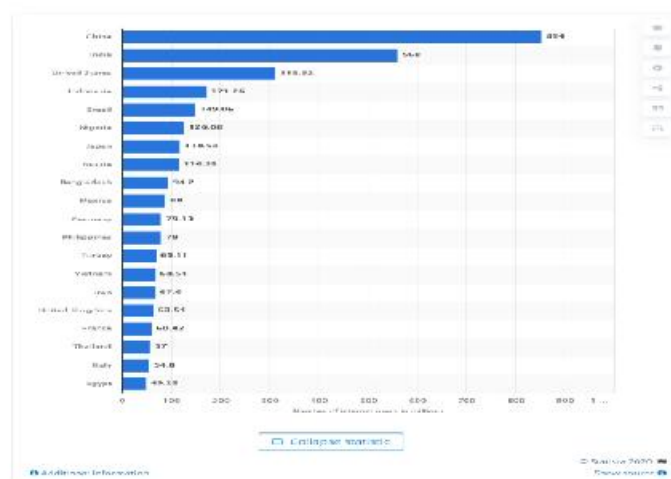
dapat membeli melalui marketplace seperti Tokopedia, Bukalapak, Shopee, dan Blibli yang dapat menawarkan opsi pembayaran lebih banyak.

### 3. Pustaka Game

Saat ini pustaka game layanan *cloud gaming* dari Skyegrid hanya tersedia bagi pemilik akun Steam. Bagi pengguna yang sudah memiliki lisensi gim terlebih dahulu dapat langsung menikmati layanan ini. Bagi yang belum, pengguna dapat memiliki lisensi melalui portal Steam secara langsung. Saat memainkan gim, pengguna dapat menggunakan menggunakan *controller* fisik atau *controller virtual* yang ada pada layar.

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Di era milenium ini, internet sebatas alat bertukar informasi. Segala kemudahan serta manfaat dari internet memberikan ruang berkembang sehingga internet memiliki fungsi yang lebih kompleks. Perkembangan ini memberi perubahan besar secara bertahap terhadap paradigma kehidupan masyarakat. Masyarakat kini menjadi serba digital, serba cepat, dan fleksibel. Segala benda penunjang hidup dan gaya hidup semula berbentuk fisik kini telah berubah ke dalam bentuk elektronik yang lebih ringkas. Bahkan internet mampu mengurangi penggunaan kertas dalam jumlah besar. Segala manfaat yang diberikan oleh internet membuat jumlah penggunanya terus bertambah setiap tahun.



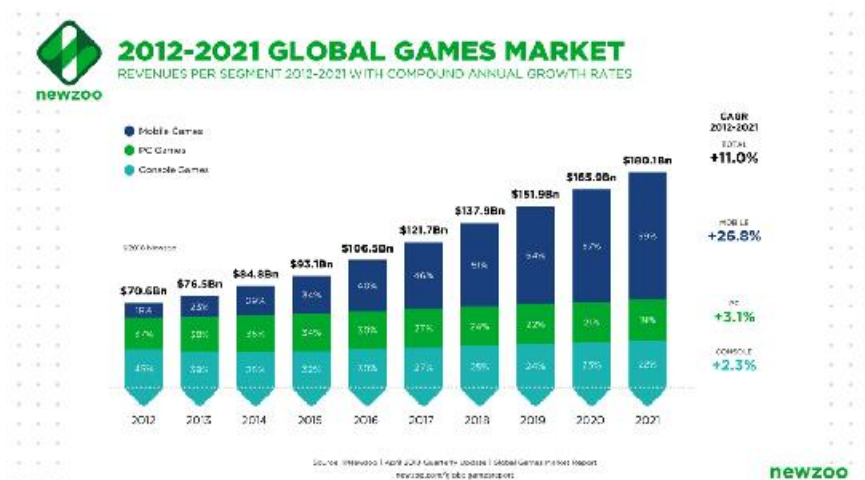
Gambar 1.7

### Data Pengguna Internet di Dunia 2019

Sumber : <https://www.statista.com/>, diakses 30 September 2020

Berdasarkan data grafik pada Gambar 1.7, dapat dilihat bahwa tiga negara pengguna internet terbesar adalah Cina, India, dan Amerika Serikat. Indonesia menduduki peringkat ke-4 dengan 171,26 juta pengguna pada Desember 2019.

Pertumbuhan internet yang besar tiap tahunnya memberi perubahan terhadap industri gim. Industri ini sudah tumbuh sejak paruh kedua abad ke-20. Sumber pendapatan industri ini pada umumnya berasal dari penjualan konsol, gim, aksesoris, *merchandise*, serta layanan yang merupakan hasil simbiosis antara pengembang, penerbit, dan manufaktur. Simbiosis ini terus menghasilkan jajaran produk baru yang diharapkan mampu menjawab keinginan para konsumen.



Gambar 1.8

### Data Pendapatan Industri Gim Periode 2012-2021

Sumber : <https://newzoo.com/>, diakses 30 September 2020

Industri gim merupakan salah satu industri hiburan terbesar saat ini. Berdasarkan data dari analitik Newzoo sesuai dengan gambar di atas, sektor industri gim terus mengalami peningkatan sejak tahun 2012. Industri ini mampu meraih pendapatan sebesar US\$ 137,9 miliar di tahun 2018, dan meningkat menjadi US\$151,98 miliar di tahun 2019. Pendapatan ini diperkirakan akan meningkat menjadi US\$165,9 miliar di tahun 2020 dan US\$180,1 miliar di tahun 2021. Sektor gim *mobile* merupakan penyumbang terbesar disini dengan persentase sebesar 26,8%.



**Gambar 1.9**  
**Peta Populasi Gamer Asia Tenggara 2020**  
 Sumber : <https://theaseanpost.com/>, diakses 30 September 2020

Indonesia merupakan salah satu negara dengan industri e-sport terbesar se-Asia Tenggara. Terdapat 43,7 juta pemain aktif serta mampu mencetak pendapatan sebesar US\$879,7 juta pada tahun 2017. Dengan jumlah pemain serta pendapatan sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pasar gim ke-16 terbesar di dunia (newzoo.com, 2018). Di tingkat Asia Tenggara, Indonesia merupakan negara dengan populasi *gamer* terbesar. Berdasarkan peta populasi pada Gambar 1.9 yang dirilis oleh *The ASEAN Post*, Indonesia memiliki potensi pasar gim terbesar di Asia Tenggara dengan populasi *gamer* sebanyak 34 juta jiwa. Sedikit di atas Vietnam dengan angka 31,4 juta jiwa.

Perkembangan industri *e-sport* bergantung pada infrastruktur internet yang ada. Berdasarkan laporan dari Badan Regulasi Telekomunikasi Indonesia (BRTI), rata-rata kecepatan internet kabel Indonesia adalah sebesar 15,5 Mbps untuk internet kabel dan 10,5 Mbps untuk internet seluler. Sedangkan kecepatan rata-rata unduh internet ibukota berdasarkan data dari OpenSignal adalah sebesar 15,1 Mbps (Bisnis.com, 2019). Di sisi lain terdapat masalah pemerataan infrastruktur internet yang belum terselesaikan hingga kini. Badan Regulasi Telekomunikasi Indonesia (BRTI) mencatat bahwa cakupan sinyal 4G berdasarkan pemukiman sudah mencapai 97,51%, namun



berdasarkan wilayah masih 52,28%. Dengan kata lain, akses internet cepat hanya dirasakan di area perkotaan saja.

Province	Mobile Latency (ms)	Province	Fixed Latency (ms)
Banten	33	East Kalimantan	16
Jakarta	34	Central Kalimantan	16
West Java	35	West Java	17
East Java	42	Maluku	17
South Sumatra	42	South Kalimantan	17
South Sulawesi	44	Riau Islands	17
Riau	44	Jakarta	18
Riau Islands	45	Special Region of Yogyakarta	19
Special Region of Yogyakarta	47	North Sumatra	20
West Sumatra	48	South Sulawesi	20
Central Java	49	Banten	20
Bali	49	Riau	20
Lampung	49	North Sulawesi	21
Bengkulu	50	North Kalimantan	21
Jambi	50	Central Java	22
West Nusa Tenggara	51	Aceh	22
Bangka Belitung Islands	52	West Nusa Tenggara	22
North Sumatra	53	East Java	23
West Sulawesi	53	Bali	23
South Kalimantan	55	West Kalimantan	24
South East Sulawesi	55	North Maluku	24
East Kalimantan	56	South Sumatra	25
Central Sulawesi	63	West Sulawesi	25
Aceh	65	Central Sulawesi	25
West Kalimantan	67	Papua	25
East Nusa Tenggara	69	Bengkulu	26
Central Kalimantan	70	Jambi	27
North Sulawesi	79	West Papua	28
Gorontalo	83	Bangka Belitung Islands	28
North Kalimantan	90	South East Sulawesi	29
West Papua	93	Lampung	32
Papua	102	West Sumatra	35
Maluku	104	East Nusa Tenggara	36
North Maluku	116	Gorontalo	38

**Gambar 1.10**  
**Data Latency Rata-Rata Tiap Provinsi di Indonesia Q1 2020**  
<https://www.speedtest.net/>, diakses 30 September 2020

Berdasarkan data pada Gambar 1.10, angka rata-rata *latency* internet dibagi ke dalam dua jenis, yakni *mobile* (nirkabel) dan *fixed* (kabel). Pengukuran dilakukan dalam satuan milidetik (ms), semakin kecil maka semakin baik. Pada internet *mobile*, *latency* tertinggi dipegang oleh Maluku Utara dengan angka 116ms dan terendah dipegang oleh Banten dengan angka 33ms. Sedangkan pada internet *fixed*, angka tertinggi dipegang oleh Gorontalo dengan angka 38ms dan terendah dipegang oleh Kalimantan Timur dengan angka 16ms.

Industri *cloud gaming* mengalami perkembangan dalam beberapa tahun terakhir. Analitik *Newzoo* mengatakan ada peningkatan tren saat *lockdown* pandemi COVID-19 dan diprediksi makin meningkat saat infrastruktur 5G selesai dibangun. Perusahaan teknologi besar seperti Amazon, Google, Microsoft, Nvidia, dan Sony

bahkan sudah ikut dalam industri ini. Analitik *Newzoo* juga mengatakan bahwa industri *cloud gaming* mampu mencetak pendapatan sebesar 170 juta USD pada tahun 2019, kemudian diprediksi meningkat hingga 584,7 juta USD pada 2020 dan 3,2 milyar USD pada 2023 (*fortune.com*).

*Cloud gaming* merupakan *platform* yang memanfaatkan teknologi dari *cloud computing* yang dikenal fleksibel dan murah (Wildana, Faiq: 2020). *Platform* ini memiliki berbagai kelebihan, diantaranya tidak memerlukan perangkat mahal, harga gim lebih murah (*digital copy*), sulit dibajak, dan fleksibel. Selain itu, juga dapat mengurangi biaya perawatan perangkat keras (Saeed: 2020). Secara konvensional, gim bekerja dengan memasukkan input melalui *controller*. Hasil input disesuaikan dengan logika gim lalu di-*render* (olah grafis) sehingga menghasilkan citra yang dapat dilihat melalui layar. Kualitas dari proses *render* sangat bergantung dari kemampuan perangkat pengolah yang digunakan. Pada *cloud gaming*, proses pengolahan grafis dilakukan dengan metode *server-rendering* dan memanfaatkan koneksi internet sebagai penghubung. Proses input (kontrol) dan output (citra) dilakukan oleh *thin-client* yang dapat ditangani oleh perangkat seperti gawai atau PC/laptop berspesifikasi rendah sekalipun dengan menggunakan koneksi internet sebagai penghubung (Purba, Nanda: 2020).

Layanan *cloud gaming* membutuhkan jaringan internet stabil dengan *latency* sekecil mungkin. *Latency* yang besar menyebabkan *delay*, yakni terlambatnya respon gim atas input kontrol pemain sehingga dapat memperburuk pengalaman bermain (Griwodz, 2020). Pembahasan mengenai *delay* dibahas pada jurnal berjudul *Towards the Impact of Gamers Strategy and User Inputs on the Delay Sensitivity of Cloud Games* dari Schmidt (2020) *Delay* dapat memperburuk *Quality of Experience (QoE)* dari layanan *cloud gaming*. Secara umum, gim dapat dimainkan secara agresif (cepat) atau defensif (santai). Semakin agresif pemain, maka semakin banyak input yang masuk, begitu juga sebaliknya. Uji coba dilakukan terhadap tiga gim, yaitu *CSGO (first person shooter)*, *Gas Guzzlers Extreme (racing)*, dan *Mega Mario (action-adventure)*. Pengujian juga dilakukan dengan *delay* antara 0 – 300 ms serta dimainkan dengan strategi agresif dan defensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi bermain tidak berpengaruh besar terhadap *QoE*. Tes pada *CSGO* menunjukkan bahwa gim ini sensitif terhadap *delay* besar. Sedangkan *Gas Guzzlers Extreme* dan *Mega Mario* sensitif terhadap *delay* kecil.

Curran dan Meuter (2005) dalam Hashim (2015:69) menyatakan bahwa mendapatkan pelanggan untuk menggunakan teknologi baru dapat menjadi tantangan, oleh karena itu penting untuk memahami bagaimana merancang, mengelola dan mempromosikan teknologi baru dalam rangka untuk mendapatkan konsumen untuk menerima teknologi tersebut. Selain koneksi internet yang kurang cepat serta pemerataan jaringan yang kurang, ada penghalang lain bagi masyarakat untuk menggunakan *cloud computing* sebagai teknologi baru. Rully Moulany, *Country Manager* Red Hat Indonesia, mengatakan bahwa masyarakat masih enggan menggunakan layanan *cloud* dikarenakan banyaknya kendala jika harus berpindah dari satu penyedia ke penyedia layanan *cloud* lain sehingga mengakibatkan pengguna akan terjebak di satu penyedia (infokomputer.grid.id).

Tantangan lain juga dirasakan oleh pengembangan *cloud gaming*. Rolly Edward, Founder dari Skyegrid, berkata, “Saat ini pasar *cloud gaming* di Indonesia relatif stagnan. Tantangannya infrastruktur internet belum merata, lisensi game AAA masih mahal, serta belum komitmen terhadap *cloud*. Bahkan penyedia layanan taraf global masih memiliki banyak kendala seperti Stadia dari Google terkendala performa, serta Geforce Now yang ditinggal sejumlah *publisher game* ternama” (hybrid.co.id).

Berdasarkan uraian di atas permasalahan ini layak diteliti, dengan mengambil judul **“ANALISIS PERSEPSI PENGGUNAAN LAYANAN CLOUD GAMING DENGAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (Studi Pada Pengguna Aplikasi Skyegrid)”**

### **1.3 Perumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, Kepercayaan Konsumen, dan Minat Beli terhadap Aplikasi Skyegrid menurut pengguna?
2. Apakah Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, dan Kepercayaan berpengaruh terhadap Minat Beli Aplikasi Skyegrid di seluruh Indonesia?
3. Bagaimana pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Beli pada Aplikasi Skyegrid menurut pengguna?
4. Bagaimana pengaruh Persepsi Resiko terhadap Minat Beli pada Aplikasi Skyegrid menurut pengguna?

5. Bagaimana pengaruh Kepercayaan Konsumen terhadap Minat Beli pada Aplikasi Skyegrid menurut pengguna?
6. Bagaimana efek mediasi Persepsi Resiko terhadap Minat Beli pada Aplikasi Skyegrid menurut pengguna?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Persepsi Kemudahan pada Pengguna Aplikasi Skyegrid.
2. Persepsi Resiko pada Pengguna Aplikasi Skyegrid.
3. Kepercayaan Konsumen pada Pengguna Aplikasi Skyegrid.
4. Minat Beli *Cloud Gaming* pada Pengguna Aplikasi Skyegrid.
5. Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko dan Kepercayaan Konsumen secara simultan terhadap Minat Beli *Cloud Gaming* pada Pengguna Aplikasi Skyegrid.
6. Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko dan Kepercayaan Konsumen secara parsial terhadap Minat Beli *Cloud Gaming* pada Pengguna Aplikasi Skyegrid.
7. Efek mediasi Persepsi Resiko terhadap Minat Beli pada Aplikasi Skyegrid menurut pengguna.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memajukan akademik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan terhadap persepsi pengguna aplikasi Skyegrid. Disamping itu, beberapa temuan yang terungkap dalam penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan bagi penelitian berikutnya.

##### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pengembang *cloud gaming*, terutama untuk mengembangkan strategi pemasaran yang baik yang lebih baik.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika digunakan untuk mempermudah dalam memberikan arahan serta gambaran materi yang terkandung dalam penulisan skripsi ini, sehingga penulis menyusunnya sebagai berikut

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan secara umum tentang objek penelitian, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, kegunaan, dan sistematika penelitian.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang topik dan variabel yang digunakan untuk penelitian, seperti teori, kerangka pemikiran, dan perumusan hipotesis. Bab ini terdiri dari sub bab rangkuman teori dan kerangka pemikiran.

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisa data. Bab ini meliputi uraian tentang jenis penelitian, variabel operasional, tahapan penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, serta teknik analisis data.

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian dan sistematis sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Bab ini terdiri dari uraian mengenai hasil penelitian dan pembahasannya.

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi perusahaan.