

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan terbaru dalam pemanfaatan internet telah membawa perubahan signifikan dalam cara konsumen di Indonesia mengakses media digital. Internet kini telah menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari, memberikan dampak besar pada berbagai sektor, termasuk hiburan. Menurut data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta orang, yang mencakup 79,5% dari total populasi. Mayoritas pengguna internet ini lebih memilih untuk mengakses konten hiburan secara online, dengan 76,31% menunjukkan preferensi untuk menonton video online [1]. Tren ini mencerminkan pergeseran dari konsumsi media tradisional, seperti televisi atau film fisik, ke platform digital yang menawarkan konten lebih beragam dan fleksibel.

Digitalisasi di industri film di Indonesia telah mendorong pergeseran besar dari penggunaan film fisik atau bioskop ke layanan streaming. Fenomena ini menciptakan peluang besar bagi penyedia layanan streaming untuk berkembang dan menyesuaikan dengan preferensi konsumen yang semakin digital. Industri film global telah mengalami transformasi signifikan dalam dua dekade terakhir, dengan model layanan OTT (*Over-the-Top*) yang memungkinkan akses konten secara fleksibel dan sesuai permintaan [2].

Dalam konteks ini, Bioskop Online telah mengembangkan model TVOD (*Transaction Video on Demand*), di mana pelanggan membayar untuk setiap film yang mereka tonton. Namun, hasil pengujian efisiensi throughput pada website Bioskop Online dengan menggunakan Chrome DevTools tab "Performance" [LAMPIRAN A] menunjukkan bahwa keefektifan proses hanya sekitar 3,66%, yang berarti sekitar 96,34% proses bisnis pembelian konten TVOD tidak berjalan dengan efektif.

Sebagai respons terhadap kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi dan menawarkan lebih banyak pilihan kepada pelanggan, Bioskop Online telah mengimplementasikan fitur baru dalam model TVOD yang memungkinkan pembelian

paket film (bundle). Fitur ini memungkinkan pelanggan untuk membeli beberapa film sekaligus dengan harga yang lebih menarik tanpa adanya pembayaran berulang (recurring payment). Implementasi ini diharapkan dapat meningkatkan nilai bagi pelanggan dan potensi pendapatan bagi Bioskop Online.

Untuk mendukung implementasi fitur TVOD bundling ini, diperlukan analisis dan perancangan sistem yang mendalam. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama:

1. Pengembangan infrastruktur backend untuk menangani transaksi TVOD dengan bundling.
2. Perancangan antarmuka pengguna untuk memudahkan pemilihan dan pembelian paket film.
3. Optimalisasi sistem pembayaran untuk mendukung transaksi TVOD dengan bundling.

Penelitian ini menggunakan metodologi *Business Process Reengineering* (BPR), sebuah pendekatan yang berfokus pada analisis dan desain ulang alur kerja dan proses bisnis dalam sebuah organisasi. Dalam konteks Bioskop Online, BPR digunakan untuk merancang proses bisnis TVOD dengan bundling yang efisien, mengidentifikasi potensi peningkatan kinerja, serta merumuskan strategi implementasi yang efektif.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan blueprint untuk penyempurnaan sistem TVOD dengan bundling yang telah diimplementasikan, serta menyediakan dasar analitis untuk pengambilan keputusan terkait pengembangan layanan Bioskop Online di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses bisnis model TVOD (*Transaction Video on Demand*) saat ini pada Bioskop Online perlu dianalisis secara mendalam.
2. Kendala dan kelemahan dalam penerapan model TVOD perlu diidentifikasi.
3. Perancangan ulang proses bisnis Bioskop Online untuk mendukung fitur bundling pada model TVOD yang telah diimplementasikan perlu dilakukan.
4. Evaluasi efisiensi antara model TVOD sebelum dan sesudah implementasi fitur bundling perlu dilakukan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing Bioskop Online melalui pengembangan dan optimalisasi model TVOD yang mendukung pembelian paket film (bundle).

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis proses bisnis model TVOD saat ini untuk pembelian film satuan pada Bioskop Online.
2. Mengidentifikasi kendala dan kelemahan dalam penerapan model TVOD.
3. Merancang ulang proses bisnis untuk mendukung dan mengoptimalkan fitur bundling dalam model TVOD yang telah diimplementasikan.
4. Membandingkan efisiensi model TVOD sebelum dan sesudah implementasi fitur bundling

1.4 Batasan Masalah

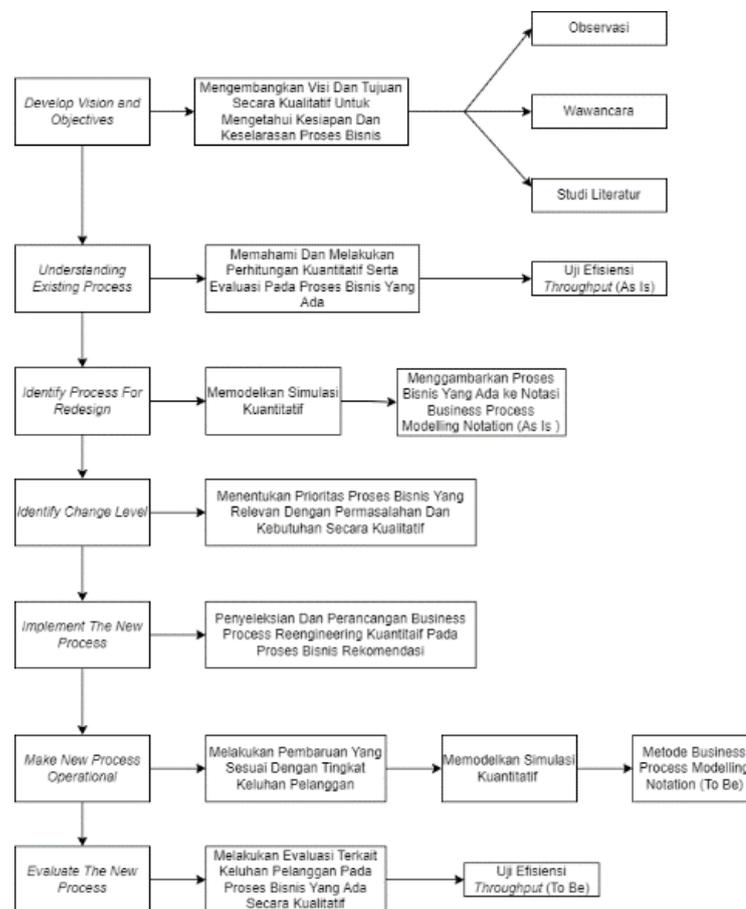
Agar pembahasan lebih optimal maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas, berikut Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada analisis proses bisnis TVOD yang ada dan perancangan ulang proses bisnis untuk mendukung fitur bundling pada Bioskop Online.
2. Analisis dan perancangan mencakup aspek teknis seperti pemodelan BPMN, infrastruktur backend, dan antarmuka pengguna.
3. Evaluasi efisiensi dibatasi pada uji efisiensi *throughput* menggunakan Chrome DevTools.
4. Penelitian ini tidak mencakup implementasi aktual dari sistem baru, melainkan hanya sampai tahap perancangan dan analisis perbandingan efisiensi secara teoritis.
5. Penelitian ini tidak mencakup analisis finansial atau dampak ekonomi jangka panjang dari penerapan fitur bundling dengan modal TVOD.
6. *Re-engineering* yang dilakukan berfokus pada platform website Bioskop Online.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi *Business Process Reengineering* (BPR) [4] untuk mengoptimalkan model TVOD di Bioskop Online dengan mendukung pembelian paket film (bundling). BPR dipilih karena metodologi ini efektif dalam merancang ulang proses bisnis agar lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan pelanggan.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metodologi *Business Process Reengineering* yang digunakan dalam penelitian ini, seperti yang digambarkan dalam Gambar 1.1:



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian Business Process Reengineering

1. Develop Vision and Objectives

Pada tahap ini, tujuan utama adalah mengembangkan visi dan tujuan secara kualitatif untuk mengetahui kesiapan dan keselarasan proses bisnis dalam pengembangan model TVOD di Bioskop Online. Aktivitas utama meliputi:

- Observasi: Mengamati bagaimana pengguna saat ini menggunakan layanan Bioskop Online dan bagaimana mereka merespons terhadap model TVOD.
- Wawancara: Melakukan wawancara dengan pemangku kepentingan, termasuk pengguna, dan staf teknis untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang kebutuhan dan harapan mereka terkait pembelian film satuan dan paket film.
- Studi Literatur: Mengkaji literatur terkait tren industri, model bisnis TVOD, dan studi kasus serupa untuk memahami praktik terbaik dan tantangan yang mungkin dihadapi.

2. *Understanding Existing Process*

Tahap ini bertujuan untuk memahami dan melakukan perhitungan kuantitatif serta evaluasi pada proses bisnis model TVOD yang ada di Bioskop Online.

Aktivitas utama meliputi:

- Uji Efisiensi Throughput (As Is): Mengukur performa proses bisnis saat ini untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam pembelian film satuan.

3. *Identify Process for Redesign*

Dalam tahap ini, proses bisnis yang ada digambarkan dengan notasi *Business Process Modelling Notation* (BPMN) (As Is). Aktivitas utama meliputi:

- Pemodelan Simulasi Kuantitatif: Membuat model simulasi kuantitatif untuk memahami secara mendalam alur kerja dan bottleneck dalam proses bisnis pembelian film satuan saat ini.
- Penggambaran Proses Bisnis dengan BPMN: Menggambar proses bisnis pembelian film satuan yang ada dengan BPMN untuk visualisasi yang lebih baik.

4. *Identify Change Level*

Pada tahap ini, dilakukan penentuan prioritas proses bisnis yang relevan dengan permasalahan dan kebutuhan secara kualitatif. Aktivitas utama meliputi:

- Analisis Prioritas: Menentukan aspek-aspek proses bisnis mana yang paling mendesak untuk dirancang ulang berdasarkan kendala dan kelemahan yang telah diidentifikasi dalam model TVOD saat ini.

5. *Implement The New Process*

Tahap ini melibatkan penyelesaian dan perancangan *Business Process Reengineering* kuantitatif pada proses bisnis yang direkomendasikan. Aktivitas utama meliputi:

- Perancangan Proses BPR: Merancang ulang proses bisnis dengan pendekatan *Business Process Reengineering* (BPR) untuk mengoptimalkan fitur bundling dalam model TVOD.

6. *Make New Process Operational*

Di tahap ini, dilakukan pembaruan yang sesuai dengan tingkat keluhan pelanggan. Aktivitas utama meliputi:

- Implementasi Pembaruan: Melakukan pembaruan yang diperlukan pada infrastruktur backend, sistem pembayaran, dan antarmuka pengguna untuk mendukung pembelian paket film.
- Pemodelan Simulasi Kuantitatif: Memodelkan simulasi kuantitatif untuk memastikan bahwa proses TVOD dengan fitur bundling dapat dioperasikan dengan baik.
- Penggunaan Metode BPMN (To Be): Menggunakan BPMN untuk menggambarkan proses bisnis TVOD yang baru (To Be) dengan fitur bundling.

7. *Evaluate the New Process*

Evaluasi terkait keluhan pelanggan pada proses bisnis yang ada dilakukan secara kualitatif. Aktivitas utama meliputi:

- Evaluasi Kinerja dan Kepuasan Pengguna: Melakukan evaluasi untuk mengukur dampak dari penerapan fitur bundling dalam model TVOD terhadap kinerja operasional dan kepuasan pengguna.
- Uji Efisiensi *Throughput* (To Be): Melakukan uji efisiensi pada proses bisnis TVOD dengan fitur bundling yang baru untuk memastikan peningkatan performa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penilitan dan juga sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan menjelaskan teori – teori dasar yang akan digunakan pada penelitian ini. Teori – teori disini adalah teori yang berkaitan dan dalam lingkup tema penelitian ini seperti *reengineering*, pembangunan perangkat lunak dan lain sebagainya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisis permasalahan dan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun kembali.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang pengimplementasian aplikasi yang baru dan pengujian sistem yang baru untuk memastikan sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan diawal.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil keseluruhan penelitian ini dan juga saran untuk penelitian ini kedepan