BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan lingkungan bisnis yang kompetitif mengharuskan perusahaan penyedia layanan telekomunikasi dan informasi dapat bergerak lebih adaptif terhadap kebutuhan pelanggan yang bervariasi dan cepat berubah. Menghadapi lingkungan bisnis tersebut suatu perusahaan jasa telekomunikasi harus bersifat dinamis dan fleksibel serta mampu mencari inovasi-inovasi baru dalam hal penyediaan layanan kepada pelanggan.

Perusahaan Perseroan (Persero) PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk, yang selanjutnya disebut PT. TELKOM, merupakan salah satu perusahaan penyelenggara jasa telekomunikasi di Indonesia. Pada saat ini PT. TELKOM tengah berkembang menjadi perusahaan informasi dan komunikasi (InfoCom) yang menyediakan jasa dan jaringan telekomunikasi baik secara langsung maupun melalui perusahaan asosiasi. Sejalan dengan itu, tuntutan untuk menyediakan pelayanan yang bervariasi mendorong PT. TELKOM berusaha untuk menyediakan suatu layanan informasi dan komunikasi yang sesuai dalam lingkup masyarakat yang global agar mampu memberikan nilai yang maksimal bagi pelanggan dan perusahaan terlebih bagi masyarakat dan bangsa Indonesia. Salah satu layanannya adalah Speedy.

Speedy merupakan layanan internet (*internet service*) berkecepatan tinggi dari PT.TELKOM berbasis teknologi akses *Asymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL), yang memungkinkan terjadinya komunikasi data, *voi*ce dan video secara bersamaan, pada media jaringan akses kabel tembaga (line telepon). Dengan adanya fasilitas yang terintegrasi ini diharapkan dapat membuka keuntungan bagi pelanggan dan perusahaan. Pelanggan dapat dimudahkan dalam mengakses internet sekaligus dapat menggunakan fasilitas telepon, sedangkan dari sisi perusahaan mendapatkan tambahan pemasukan. Dilihat dari berbagai keunggulan yang ada, Speedy ini merupakan produk yang sangat potensial, tetapi keunggulan produk tidak akan mencapai hasil yang optimal apabila tidak disertai dengan kebijakan dan strategi pengembangan yang tepat juga. Salah satu kebijakan dan strategi pengembangan yang saat ini akan diterapkan oleh PT.TELKOM adalah kebijakan *bundling*, dimana *broadband access* (Speedy) akan dibundel sebagai akses khusus ke konten *game*, pendidikan ataupun berita.

Home Edutainment adalah layanan pendidikan bernuansa entertainment yang dirancang berjalan di atas jaringan multimedia, khususnya Speedy, yang ditujukan untuk pengguna residensial. Sehingga dengan layanan ini di samping layanan telekomunikasi dan jaringan digital Speedy, jaringan telepon rumah bisa menjadi sarana untuk mengakses pendidikan

melalui metode dan materi yang tepat dan menyenangkan. Layanan *Home Edutainment* ini diharapkan dapat menjadi media bantu dalam bidang pembelajaran khususnya di luar sekolah (pendidikan non formal). Sistematika dari penggunaan layanan ini seperti layanan konten lainnya, dimana setiap pelanggan dapat memilih dan men*download* materi yang diinginkan. Layanan *Home Edutainment* ini ditujukan untuk semua kalangan, baik anak-anak yang masih bersekolah maupun orang-orang yang telah bekerja.

Dalam menjalankan bisnis *Home Edutainment*, PT.TELKOM melakukan kerjasama dengan *Content Provider* dan selama masa kerjasama tersebut terdapat sistem *revenue sharing* yang dibagikan antara PT. TELKOM dan *Content Provider* dengan proporsi tertentu. Karena peran penting dari *Content Provider* tersebut maka perlu dilakukan pembagian keuntungan yang mengarah pada *win-win solution* antara kedua belah pihak agar bisnis *Home Edutainment* dapat berjalan dengan baik. Oleh karenanya kajian tentang model *revenue sharing* yang sesuai diharapkan dapat memberikan masukan pada PT. TELKOM dalam menjalankan bisnis *Home Edutainment*.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana menentukan model *revenue sharing* yang lebih diarahkan pada *win-win solution* bagi PT. TELKOM dengan *Content Provider*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan yang menjadi dasar dalam pembahasan Tugas Akhir ini, adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat usulan model *revenue sharing* bagi PT. TELKOM dengan *Content Provider* dalam menjalankan bisnis *Home Edutainment*.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah memberikan alternatif usulan model *revenue sharing* yang dapat dijadikan referensi oleh PT. TELKOM dalam melaksanakan bisnis layanan/produk *Home Edutainment*.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tarif yang akan dibebankan kepada pelanggan atas penggunaan *Home Edutainmnet* adalah gratis (tidak dikenakan biaya).
2. Penelitian ini hanya difokuskan untuk layanan *Home Edutainment* jenis *download content*.

3. Penentuan total nilai yang akan dibagikan antara PT. TELKOM dan *Content Provider* menggunakan tarif Speedy untuk pemakaian kurang dari atau sama dengan quota (750MB) yang telah disediakan setiap bulannya.