

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman ini perkembangan internet telah membawa media ke masyarakat luas. Sifat interaktif pemasaran internet dalam memberikan respon yang cepat adalah keunggulan dari pemasangan iklan di internet. Tercatat bahwa tingkat pertumbuhan internet di Indonesia cukup drastis, menurut *internetworldstats.com*, pengguna internet di Indonesia saat ini (tahun 2021) mencapai 212.354.070 pengguna. Pada tahun 2000, jumlah pengguna internet tercatat mencapai 2.000.000 pengguna, jumlah ini meningkat hingga pada tahun 2022. Indonesia termasuk dalam 4 negara dengan pengguna internet terbesar di dunia pada tahun 2021 menurut *internetworldstats.com*. Perkembangan internet ini memberikan pengaruh lain di dalam bidang pemasaran, dimana internet menjadi sebuah sarana baru bagi konsumen dalam mencari produk ataupun jasa, baik informasi yang disediakan oleh penjual maupun informasi yang diberikan oleh orang lain.

Kemunculan web 2.0 pada tahun 2004 yang merupakan generasi kedua layanan berbasis web seperti Wikipedia, situs jejaring sosial dan lain lain, menekankan pada kolaborasi online dan tampilan antar pengguna. Dengan berkembangnya web 2.0 serta situs jejaring sosial seperti *youtube, facebook, twitter, instagram*, dan lain lain, membuat banyaknya pemasang iklan yang beralih ke *media online*. Hal ini ditambah pula dengan situs-situs jejaring sosial yang banyak diminati dan secara intens dikunjungi oleh para anggotanya. Jika dahulu iklan cetak dan elektronik merupakan media periklan yang banyak digunakan, namun seiring semakin mahalnya biaya operasional akibat kenaikan harga dan krisis global yang terjadi berulang kali, maka beriklan melalui internet menjadi pilihan alternatif bagi para pengiklan yang ingin berhemat namun iklannya tepat tujuan.

Pada kegiatan Magang ini, penulis membuat thumbnail dan caption pada video yang akan di upload di *youtube*. Karena *youtube* merupakan media video berbasis online yang memiliki banyak manfaat bagi penikmat dan *content creator*,

pada penikmat ini manfaatnya yaitu berupa untuk mencari film, melihat musik, video terbaru, dan lainnya. Sedangkan bagi sebuah produsen atau instansi pembuat video bermanfaat untuk menghasilkan uang, mengenal dan memasarkan produk, dan mencari informasi seputar informasi terbaru. Video yang di unggah juga dapat dilihat oleh seluruh dunia. *Youtube* memiliki desain yang sangat memudahkan penggunaanya dalam berbagi video

Dengan menggunakan pemasaran melalui media *Youtube* dapat membuat informasi akan cepat tersampaikan kepada masyarakat. Maka dari itu CV. E-Solusindo menggunakan *youtube* sebagai media publikasi dan promosi produk atau jasa agar lebih cepat dipasarkan dan dikenal oleh masyarakat.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan Magang secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat Magang. Selain itu, tujuan Magang adalah untuk melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

Tujuan khusus kegiatan Magang ini adalah membuat video *youtube* dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan thumbnail dan caption pada video *youtube* JTI Inovation.

### **1.2.3 Manfaat Magang**

Manfaat Magang adalah sebagai berikut:

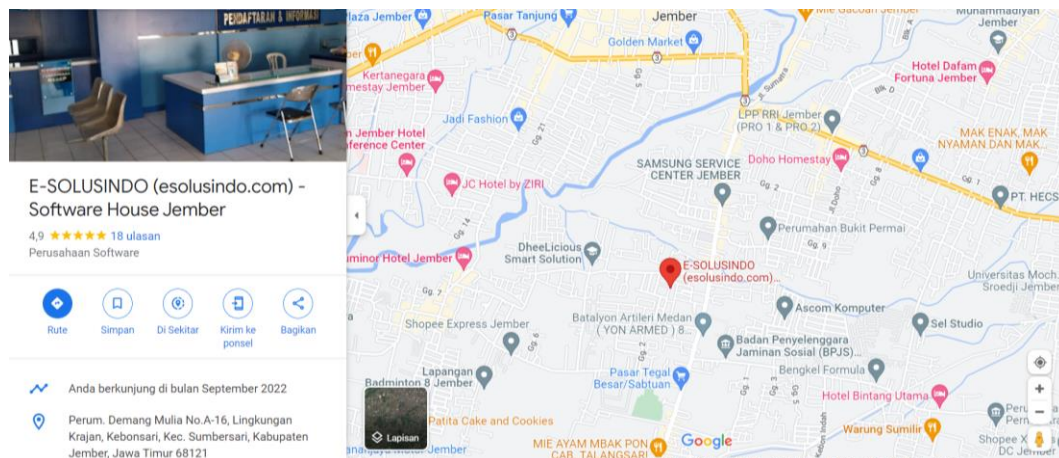
- a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan keahliannya; dan

- b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuan sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
- c. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberikan komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan.

### 1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

#### 1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Magang ini dilaksanakan di CV. E- SOLUSINDO, yang dimulai dari tanggal 19 September 2022 sampai dengan 13 Januari 2023. Lokasi kegiatan magang ini di CV. E-SOLUSINDO yang berada di Perum. Demang Mulia No.A-16, Lingkungan Krajan, Kebonsari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember , Jawa timur 68121. Kegiatan magang ini dilakukan secara luring. Berikut adalah peta lokasi kantor CV. E- SOLUSINDO.



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kantor CV. E-SOLUSINDO

#### 1.3.2 Jadwal Kerja

Magang ini dilaksanakan mulai tanggal 20 September 2022 sampai dengan 13 Januari 2023. Kegiatan Magang ini dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari senin sampai dengan sabtu pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB.

#### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Magang ini yaitu metode diskusi yang dilakukan antar mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat magang, menggunakan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.