

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia bisnis. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang paling terlihat adalah dalam proses pemasaran dan penjualan produk. Dengan kemajuan teknologi, pelaku bisnis kini dapat memanfaatkan berbagai *platform digital* untuk menjangkau konsumen secara lebih luas, efisien, dan efektif. Di antaranya adalah dengan menggunakan *digital marketing* dan media sosial, yang telah menjadi bagian integral dari strategi pemasaran modern.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, persaingan dalam dunia bisnis semakin ketat dan kompetitif. Para pelaku bisnis dituntut untuk terus berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar tetap dapat meraih keuntungan optimal. Salah satu cara yang banyak digunakan oleh para pelaku bisnis saat ini adalah melalui pemasaran digital, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah menjangkau calon konsumen dan memperkenalkan produk mereka. Pemasaran digital mencakup berbagai metode, mulai dari iklan berbayar di media sosial, optimasi mesin pencari (SEO), hingga penggunaan fitur-fitur yang disediakan oleh platform *e-commerce* seperti Shopee, Tokopedia, Blibli, dan Lazada.

Shopee Live adalah salah satu fitur yang muncul sebagai jawaban atas kebutuhan pelaku bisnis untuk berinteraksi langsung dengan konsumen secara *real-time*. Fitur ini memungkinkan penjual untuk melakukan siaran langsung, mempromosikan produk, dan berkomunikasi dengan konsumen secara langsung melalui *video streaming*. Hal ini tidak hanya memperkenalkan produk kepada konsumen dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga menciptakan peluang untuk meningkatkan penjualan secara signifikan.

Penggunaan media sosial pada saat ini marak digunakan dalam melakukan penjualan dan banyaknya platform media sosial yang menyediakan jual beli. Media sosial adalah interaksi antara individu dan/atau organisasi atau internet. Keterbatasan yang dihadapi pelaku ekonomi bidang teknologi informasi dan komunikasi harus di *upgrade* sumber daya manusia (SDM) dengan kemampuan inovasi dalam menggunakan media sosial adalah memahami keterbatasan (Adriawan, 2022). media sosial adalah tempat terjadinya interaksi antar individu atau organisasi yang menyediakan berbagai media dan tempat untuk berjualan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai implementasi digital marketing, khususnya *Shopee Live* pada Clarissa Project. Clarissa Project merupakan sebuah usaha yang memanfaatkan *platform Shopee Live* sebagai bagian dari strategi pemasaran mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana implementasi *Shopee Live* dapat berkontribusi dalam meningkatkan penjualan dan memperkenalkan produk Clarissa Project kepada konsumen lebih luas.

Dengan demikian, penulis memilih judul tugas akhir **"IMPLEMENTASI DIGITAL DENGAN *SHOPEE LIVE* PADA CLARISSA PROJECT"**, yang diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana strategi pemasaran digital melalui *Shopee Live* dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan bisnis yang lebih baik.

B. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah Clarissa Project melakukan pemasaran Digital dan media Sosial dengan menggunakan *Shopee Live* sebagai alat penjualannya.

C. Tujuan

Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui implementasi digital dan media sosial dengan *Shopee Live* pada Clarissa Project dan untuk mengetahui apakah penerapan digital dan media Sosial sudah optimal.

D. Manfaat

Dari kegiatan magang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah wawasan atau memperkaya wawasan dalam Implementasi ilmu *marketing* khususnya Digital dan media Sosial yaitu Shopee
2. Bagi Clarissa Project sebagai bahan pertimbangan dan sebagai bahan referensi dalam bidang pemasaran.
3. Bagi STIM YKPN sebagai referensi bagi perpustakaan kampus