

PERAN DIGITAL AGENCY (PT. SOCIALIGHTS INDONESIA)

PADA PROMOSI EVENT SHIVER (SHVR) GROUND

FESTIVAL 2019

Laporan Tugas Akhir



PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2021

PERAN DIGITAL AGENCY (PT. SOCIALIGHTS INDONESIA)

PADA PROMOSI EVENT SHIVER (SHVR) GROUND

FESTIVAL 2019

Laporan Tugas Akhir Diajukan untuk Memenuhi

Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli

Madya pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Mercu Buana



Nama : Farel Permana

NIM : 33118010008

PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2021

**LAPORAN TUGAS AKHIR PERAN DIGITAL AGENCY (PT.
SOCIALIGHTS INDONESIA) PADA PROMOSI EVENT
SHIVER (SHVR) GROUND FESTIVAL 2019**

Oleh :

Nama : Farel Permana

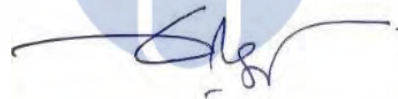
NIM : 33118010008

Disetujui untuk Ujian Akhir Laporan Tugas Akhir

Pada Tanggal

27 Agustus 2021

Pembimbing



UNIVERSITAS

Onggo Pramudito, ST., MM

MERCU BUANA

Mengetahui

Ketua Program Studi D-III Manajemen Perusahaan

Fakultas Ekonomi dan Bisnis



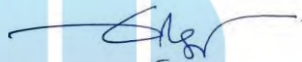
Ikhyandini Garindia Atrisyanti, S.Mn, M.M

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Farel Permana
NIM : 33118010008
Program Studi : D3 Manajemen
Judul Tugas Akhir : Peran Digital Agency (PT Socialights Indonesia) Pada Promosi Event Shiver (SHVR) Ground Festival 2019
Tanggal Sidang : 8 September 2021

Disahkan oleh :

Pembimbing



Onggo Pramudito, ST., MM

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Ketua Program Studi D3 Manajemen



Dr. Erna Sofriana Imaningsih, M.Si. Ikhyandini Garindia Atrisyanti, S.Mn., M.MT

LPTA 09210477



Please Scan QRCode to Verify

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farel Permana

NIM : 33118010008

Program Studi : D – III Manajemen MICE

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari hasil karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan laporan tugas akhir ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan). Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Agustus 2021



Farel Permana

NIM: 33118010008

RINGKASAN

Digital agency adalah agensi digital atau biro iklan online yang mengelola kegiatan *digital marketing* untuk membantu pemilik perusahaan memasarkan atau mempromosikan produk atau *brand* yang mereka miliki dengan menggunakan *platform media digital* sebagai *media* promosinya. *Digital marketing* adalah pemasaran yang memanfaatkan teknologi *digital* berbasis internet dan *online* seperti komputer, *handphone* serta media dan *platform digital* lainnya untuk mempromosikan produk atau jasa. Pada dasarnya promosi merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi perusahaan dalam meningkatkan volume penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *digital agency* (PT Socialights Indonesia) pada promosi *event* Shiver (SHVR) Ground Festival 2019. Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif. Fakta yang didapat pada PT Socialights Indonesia untuk mempromosikan SHVR Ground Festival 2019, bahwa kegiatan promosi melalui *platform media digital* yang sudah dilakukan adalah *media placement Display Ads*, *Search Ads*, *Youtube Ads*, *Retargeting Display Ads*, *Social Ads*, *Publishers* dan *website development*. Kegiatan – kegiatan tersebut sudah cukup baik dalam proses promosi *event* SHVR Ground Festival 2019 kepada masyarakat dan pada sisi penjualan.

Kata Kunci: *Digital Agency*, Promosi, *Digital Marketing*, *Event*.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT serta nikmat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Peran Digital Agency (PT Socialights Indonesia) Pada Promosi Event Shiver (SHVR) Ground Festival 2019”. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin berterima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Erna Sofriana Imaningsih, SE., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana.
3. Ikhyandini Garindia Atrisyanti, S.Mn, M.MT selaku Ketua Program Studi D-III Manajemen Perusahaan.
4. Onggo Pramudito, ST, MM selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, serta para dosen FEB Universitas Mercu Buana yang telah memberikan saran, waktu, bimbingan, semangat, pengetahuan, dan nasehat yang sangat bermanfaat demi terselesaikannya laporan tugas akhir ini.
5. Ibu Syifa dari PT Gudang Garam, Tbk yang telah meluangkan waktu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk wawancara sehingga dapat menulis tugas akhir ini.

6. Kepada Haezer, Magi, Rayhan Rif'at, Ferryl dan teman-teman D3 Manajemen FEB UMB yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga kita bisa mewujudkan impian kita.
7. Teristimewa, kedua orang tua tercinta yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan moral dan material kepada penulis serta memberikan banyak inspirasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa, bahwa penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Selain itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan diri, penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kelemahan dalam laporan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Agustus 2021



Farel Permana

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
RINGKASAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penulisan Tugas Akhir.....	4
1.4 Manfaat Penulisan Tugas Akhir.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
a. Desain Penelitian.....	5
b. Metode Pengumpulan Data	5
c. Metode Analisis Data	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Promosi, Digital Marketing, Digital Agency Dan Special Event/Festival.....	6
a. Promosi.....	6
b. Digital Marketing	7
c. Digital Agency	8
d. Event dan Festival	9
2.2 Penelitian Terdahulu.....	12
2.3 Kerangka Berpikir	14
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1 Gambaran Umum PT. Socialights Indonesia	15
a. Profil PT. Socialights Indonesia.....	15
b. Visi dan misi PT. Socialights Indonesia.....	16
c. Jasa/layanan yang ditawarkan oleh PT. Socialights Indonesia	17

d. Alur Kerja PT. Socialights Indonesia.....	18
3.2 Gambaran Umum Event Shvr Ground Festival 2019	19
3.3 Pembahasan	21
a. Jasa/layanan yang digunakan untuk mempromosikan event SHVR Ground Festival 2019.....	21
1. Display Ads	22
2. Search Ads	22
3. Youtube Ads	23
4. Retargeting Display Ads.....	25
5. Social Ads.....	25
6. Publisher	27
7. Website Development.....	28
b. Hasil promosi SHVR Ground Festival 2019 menggunakan jasa digital agency PT. Socialights Indonesia	29
c. Permasalahan.....	30
d. Pemecahan masalah.....	31
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	32
4.1 Kesimpulan.....	32
4.2 Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo perusahaan PT. Socialights Indonesia	15
Gambar 3.2 Poster SHVR Ground Festival 2019	19
Gambar 3.3 Contoh display ads	22
Gambar 3.4 Hasil pencarian “konser EDM”	23
Gambar 3.5 Channel Youtube SHVR Ground Festival	24
Gambar 3.6 Instagram SHVR Ground Festival	26
Gambar 3.7 Facebook SHVR Ground Festival.....	26
Gambar 3.8 Playlist dan Spotify SHVR Ground Festival 2019.....	27
Gambar 3.9 Website SHVR Ground Festival	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	37
---------------------------------	----

