

## DAFTAR ISITILAH DAN SINGKATAN

Istilah	Deskripsi	Pertama kali digunakan pada halaman
EKRAF	Ekonomi Kreatif. Konsep ekonomi yang dimana imainasi dan kreatifitas menentukan apa yang akan dilakukan dan dihasilkan.	1
SDM	Sumber Daya Manusia. Sekumpulan orang yang membentuk tenaga kerja dari suatu organisasi, sektor bisnis, industri, atau ekonomi.	1
PDB	Pendapatan Domestik Bruto. Ukuran moneter dari nilai pasar semua barang dan jasa akhir yang diproduksi dalam periode waktu tertentu.	1
BEKRAF	Badan Ekonomi Kreatif. Badan pemerintahan yang menaungi kegiatan industri kreatif di Indonesia.	1
BPS	Badan Pusat Statistik. Badan pemerintahan yang bergerak dalam analisis statistik di Indonesia.	1
Survei	Metode pengumpulan data baik pertanyaan terbuka maupun tertutup yang dibagikan kepada responden.	1
<i>Factory outlet</i>	Bisnis industri pakaian yang menjual produk pakaian sisa barang kualitas ekspor yang pada umumnya produk yang ditawarkan memiliki harga yang relatif murah.	2
PDRB	Ukuran moneter dari nilai pasar semua barang dan jasa akhir yang diproduksi dalam periode waktu tertentu dalam skala regional.	2
<i>Streaming</i>	Konten media apa pun baik langsung atau yang direkam yang mampu diakses melalui komputer dan perangkat seluler melalui internet dan dapat diputar ulang secara real time.	3
<i>Online</i>	Terhubungnya satu atau lebih komputer atau jaringan lain, seperti melalui layanan informasi elektronik, komersial maupun internet atau dapat disebut daring	3
<i>Offline</i>	Tidak terhubungnya satu atau lebih komputer atau jaringan lain, seperti melalui layanan informasi elektronik, komersial atau internet atau dapat disebut luring	3

UKM	Usaha Kecil Menengah. Unit usaha yang memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 50 juta.	3
UMKM	Usaha Mikro Kecil Menengah. Unit usaha yang memiliki kekayaan bersih tidak lebih dari Rp 50 juta.	3
<i>E-commerce</i>	Transaksi komersial seperti pembelian dan penjualan barang dan jasa yang dilakukan secara elektronik melalui internet.	3
Pandemi	Wabah penyakit yang terjadi diberbagai wilayah meliputi geografi yang luas.	
COVID-19	Penyakit yang disebabkan oleh jenis baru Coronavirus	3
<i>Apparel</i>	Pakaian. Barang yang dikenakan pada tubuh. Biasanya, pakaian terbuat dari kain atau tekstil, tetapi seiring berjalannya waktu, pakaian yang terbuat dari kulit binatang dan lembaran tipis lainnya dari bahan dan produk alami yang ditemukan di lingkungan.	4
<i>Marketplace</i>	Merupakan platform yang dimana terdapat banyak vendor yang menjual produk atau jasa mereka. <i>Marketplace</i> ini merujuk pada platform daring digital.	6
<i>Brand</i>	Merupakan tanda, logo, nama, kata atau kalimat yang digunakan perusahaan untuk membedakan produknya dengan perusahaan lain atau dapat disebut merek.	8
Risiko	Kemungkinan terjadinya sesuatu yang buruk dalam proses yang sedang berjalan.	9
<i>Startup</i>	Perusahaan dengan rekam jejak yang masih terbatas atau dapat dikatakan baru beroperasi.	12
IPO	<i>Innitial Public Offering</i> . Penawaran umum di mana saham perusahaan dijual kepada investor institusi dan biasanya juga investor ritel.	12
<i>Milestones</i>	Pencapaian jangka pendek yang diperoleh dari perencanaan jangka Panjang.	12
<i>Net Present Value</i>	Selisih nilai antara nilai saat ini dengan nilai dimasa yang akan datang. <i>Net Present Value</i> dapat disingkat menjadi NPV.	13
<i>Payback Period</i>	Periode waktu pengembalian dana dari investasi yang dilakukan. <i>Payback Period</i> dapat disingkat menjadi PBP.	13
<i>Internal Rate of Return</i>	Metrik yang digunakan dalam analisis keuangan untuk memperkirakan profitabilitas dari investasi. <i>Internal Rate of Return</i> dapat disingkat IRR.	13

STP	<i>Segmenting, Targeting, Positioning.</i> Merupakan tiga rangkaian proses yang dilalui dalam penetapan strategi bisnis.	17
Kuesioner	Metode pengumpulan data dengan cara membagikan pertanyaan terbuka maupun tertutup kepada responden sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan.	30
Validitas	Sejauh mana konsep, kesimpulan atau pengukuran cukup beralasan dan kemungkinan sesuai secara akurat dengan dunia nyata.	34
Reliabilitas	Konsistensi keseluruhan dari suatu ukuran. Suatu ukuran dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi jika menghasilkan hasil yang serupa di bawah kondisi yang konsisten	34
<i>Software</i>	Program komputer adalah kumpulan instruksi yang dapat dieksekusi oleh komputer untuk melakukan tugas tertentu. <i>Software</i> dapat disebut perangkat lunak.	34
<i>Stakeholder</i>	Individu, kelompok atau komunitas yang memiliki kepentingan dalam suatu hal	38
<i>Demand</i>	Jumlah barang yang ingin dan mampu dibeli oleh konsumen pada berbagai tingkat harga selama periode waktu tertentu	53
<i>Brand Awarness</i>	sejauh mana pelanggan dapat mengingat atau mengenali merek dalam kondisi yang berbeda	57
<i>Organic Channel</i>	Media promosi yang tidak mengharuskan perusahaan untuk membayarnya.	57
<i>Social Media Ads</i>	Media promosi melalui media sosial	57
<i>Traffic</i>	Tingkat pencarian terhadap sebuah merek	57
<i>Sales</i>	Penjualan dari sebuah produk	57
<i>Job Description</i>	Narasi tertulis yang menggambarkan tugas umum, atau tugas terkait lainnya, dan tanggung jawab suatu posisi	59
CEO	Posisi paling tinggi dalam sebuah perusahaan	59
Makloon	Kegiatan manufaktur yang dilakukan untuk memenuhi permintaan pihak lain	59
<i>Digital Marketing</i>	Komponen pemasaran yang memanfaatkan teknologi digital berbasis internet dan <i>online</i> seperti komputer <i>desktop</i> , telepon seluler, dan media dan platform digital lainnya untuk mempromosikan produk dan layanan	59
<i>Power Merchant</i>	Toko khusus pada platform Tokopedia	64
<i>Total Project Cost</i>	Total biaya yang diperlukan proyek untuk memulai proyeknya	71

<i>Trademark</i>	Simbol, kata, atau kata-kata yang terdaftar secara sah atau ditetapkan dengan menggunakan sebagai mewakili perusahaan atau produk.	71
EAIT	Total pendapatan bersih dari kegiatan usaha setelah dikurangi dengan pajak dan beban bunga.	79
<i>Cash flow</i>	Arus keluar masuknya dana pada sebuah usaha	91