



LAPORAN AKHIR

PROMOSI PENJUALAN MUSIK MELALUI MEDIA *YOUTUBE*, *FIVERR*, *PATREON* DAN MEDIA SOSIAL

BIDANG KEWIRAUSAHAAN

Diusulkan Oleh:

Rifa'i Al Amin	: C1655201015 / 2016 / TI
Andri	: C1655201014 / 2016 / TI
Dapit Chandra	: C1657201041 / 2016 / SI
Muhammad Candra Putra	: C1657201036 / 2016 / SI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALANGKA RAYA**

2019

PENGESAHAN LAPORAN

1. Judul : Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube, Fiverr, Patreon* Dan Media Sosial
2. Bidang Kegiatan : Kewirausahaan
3. Dosen Pembimbing : 1. Catharina Elmayantie, M.Pd
(197610252015003)
2. Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs
(197502232009002)
3. Ferdiani Haris, M.Kom
(198102232005104)
4. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Rifa'i Al Amin
 - b. NIM / Prodi : C1655201015 / Teknik Informatika
 - c. Bidang Ilmu : Informatika Komputer
 - d. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jln. Kecipir, Komplek Geriya sejahtera
(082256647406)
 - e. Email : rifa4488@gmail.com
5. Anggota Pelaksana Kegiatan : 3 Orang
 1. Andri (C1655201014)
 2. Dapit Chandra (C1657201041)
 3. Muhammad Candra Putra
(C1657201036)
6. Biaya Kegiatan : Rp. 10.309.000
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 Semester

Palangka Raya, November 2019

Dosen Pembimbing I

Catharina Elmayantie, M.Pd
NIK. 197610252015003

Ketua Pelaksana Kegiatan,

Rifa'i Al Amin
NIM. C1655201015

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangka Raya,



Sayarno, M.Kom
NIK. 196901041995105

Menyetujui
Kepala UP3M,



Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs
NIK. 197502232009002

RINGKASAN

Dari sisi pasar, dengan padatnya jadwal Musisi/Dj memaksa mereka memerlukan jasa *Ghost Producer* (Produser Bayaran) dan *Sound Designer* untuk memproduksi musik mereka. Maka *Ghost Producer* berperan penting bagi Musisi/Dj untuk mempermudah kinerja mereka dalam membuat music, maka dari itu peluang ini dapat dimanfaatkan untuk membuka usaha penjualan musik dan menggunakan media online untuk mencari peminat (musisi/Dj). Metode ini saling menguntungkan kedua belah pihak. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang digunakan sebagai sarana media penjualan secara *online* maka dapat menjangkau peminat/konsumen lebih luas secara global. Media online yang dimaksud adalah *Youtube*, *Fiverr*, *Patreon* dan media sosial seperti *Facebook*.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kepada kami limpahan karunia serta anugerahnya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kewirausahaan yang berjudul “ **PROMOSI PENJUALAN MUSIK MELALUI MEDIA YOUTUBE, FIVERR, PATREON DAN MEDIA SOSIAL** “. Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program strata-1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya. Laporan ini berisikan tentang gambaran umum pelaksanaan kewirausahaan promosi penjualan musik secara *online*.

Dalam penulisan ini penulis tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing kami dalam menyusun Laporan Kewirausahaan, oleh karena itu, tim penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Suparno M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Kewirausahaan.
2. Catharina Elmayantie, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kewirausahaan (PKL-K) Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya, yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam proses penyelesaian Laporan Kewirausahaan (PKL-K).
3. Seluruh Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya yang telah memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal Penulisan dalam penyusunan Laporan Kewirausahaan (PKL-K).

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak terdapat banyak kekurangan baik segi materi data maupun tata cara penulisan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Laporan ini agar digunakan oleh pembaca yang akan melaksanakan Kewirausahaan (PKL-K) ditahun yang akan datang.

Palangka Raya, November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN LAPORAN.....	Error! Bookmark not defined.
RINGKASAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Target Luaran	3
1.4.1 Bagi Mahasiswa.....	3
1.4.2 Bagi STMIK Palangka Raya.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA	4
2.1 Deskripsi	4
2.1.1 <i>Sound Designer</i>	4
2.1.2 <i>YouTube</i>	5
2.1.3 <i>Patreon</i>	5
2.1.4 <i>Fiverr</i>	6
2.1.5 <i>Media Sosial</i>	6
2.2 Jenis Kegiatan	7
2.3 Strategi Pemasaran	7
2.4 Analisa Pesaing	7
2.5 Rencana Desain dan Pengembangan.....	8
2.6 Target Yang Dituju	8

2.7	Kesimpulan Usaha	8
BAB III METODE PELAKSANAAN		9
3.1	Tahap Pembuatan Produk	9
3.1.1	Tahap Perencanaan.....	9
3.1.2	Tahap Persiapan	10
3.1.3	Tahap Produksi	11
3.2	Alat dan Software.....	11
3.3	Prospek Pasar dan Sasaran Penjualan	12
3.4	Kelayakan Usaha.....	14
3.5	Gambar.....	15
BAB IV HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI PENGEMBANGAN USAHA.....		17
4.1	Hasil yang Dicapai	17
4.2	Penggarapan Project.....	17
4.3	Potensi Hasil	26
BAB V PENUTUP.....		27
5.1	Kesimpulan	27
5.2	Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA		28
LAMPIRAN.....		29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Project File Fiverr.....	15
Gambar 2 Project File Youtube & Patreon	16
Gambar 3 Monday (Project planner yang digunakan dalam satu minggu sebelum berganti ke trello	17
Gambar 4 Trello (Managing project plan)	18
Gambar 5 Tampilan Promosi Melalui Facebook	18
Gambar 6 Memasukan Anggaran Untuk Iklan	19
Gambar 7 Peninjauan Halaman Iklan	19
Gambar 8 Hasil Promosi Facebook Selama 2 Hari.....	20
Gambar 9 Paket Yang Disediakan Di Fiverr.....	20
Gambar 10 Halaman Pesanan di Fiverr	21
Gambar 11 Upload Project untuk pelanggan di Fiverr	21
Gambar 12 Menunggu Feedback dari pembeli	22
Gambar 13 Halaman order yang telah selesai di Fiverr	22
Gambar 14 Memberi rate untuk pembeli	22
Gambar 15 Feedback order dari pembeli di Fiverr	23
Gambar 16 Postingan Project Di Patreon	23
Gambar 17 Link patreon yang di letakan di deskripsi Youtube.....	23
Gambar 18 Audience Youtube berdasarkan umur	24
Gambar 19 Top Countries Youtube	24
Gambar 20 Traffic External YouTube	24
Gambar 21 Pembayaran dari Patron masuk ke saldo di Patreon	25
Gambar 22 Saldo yang sudah siap untuk di ambil	25
Gambar 23 Stats Pertumbuhan Pledge Patreon.....	25
Gambar 24 Pledge Yang sudah di Proses	26
Gambar 25 Dosen Pembimbing Datang Ke Lokasi PKL.....	39
Gambar 26 Membuat Sampel yang digunakan untuk music	39
Gambar 27 Editing Video	40
Gambar 28 Membuat Thumbnail Untuk Youtube	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Produksi Melalui Fiverr	14
Tabel 2. Produksi Melalui Youtube dan Patreon	14

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Penggunaan Dana.....	30
LAMPIRAN 2. Format Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas	32
LAMPIRAN 3. Surat Tugas	33
LAMPIRAN 4. Surat Pernyataan Kesiadaan Dari Mitra	34
LAMPIRAN 5. Buku Catatan Harian Kegiatan (logbook).....	35
LAMPIRAN 6. Dokumentasi Kegiatan	39
LAMPIRAN 7. Daftar Hadir Peserta PKL	41
LAMPIRAN 8. Daftar Hadir Peserta Seminar Hasil Laporan PKL	44
LAMPIRAN 9. Kegiatan Konsultasi PKL-K	45
LAMPIRAN 10. Evaluasi Mahasiswa Terhadap Dosen Pembimbing	46
LAMPIRAN 11. Evaluasi Dari Mitra Terhadap Mahasiswa	47
LAMPIRAN 12. Poster.....	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ekonomi dan teknologi, maka dunia usahapun mengalami perkembangan yang pesat dengan munculnya berbagai jenis pekerjaan yang berusaha menciptakan produk dan jasa guna memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Perkembangan pesat juga terjadi dalam dunia musik yang memberikan kesempatan usaha untuk para produser di luar sana. Tetapi pada sisi lain perkembangan itu menyebabkan timbulnya persaingan yang semakin ketat pada dunia usaha ini. Jenis pekerjaan yang pada mulanya memiliki pangsa pasar yang besar, serta daerah pemasaran yang luas, kini dituntut untuk bekerja lebih efisien dan efektif serta tanggap mengantisipasi pasar yang akan mereka masuki baik pada saat ini maupun pada saat yang akan datang.

Dari sisi pasar, dengan padatnya jadwal Musisi/Dj memaksa mereka memerlukan jasa *Ghost Producer* (Produser Bayaran) dan *Sound Designer* untuk memproduksi musik mereka. Dengan masalah ini, para musisi harus semakin bisa mengatur kinerja mereka.

Dalam usaha mempertahankan kelangsungan hidup usaha, salah satu persoalan yang cukup penting dalam suatu usaha adalah aspek pemasaran, yaitu bagaimana supaya barang atau jasa dapat terjual dan memberikan kepuasan kepada konsumen. Setiap usaha akan menganut sistem pemasaran

yang berbeda-beda tergantung dari kebutuhan dan besar kecilnya usaha tersebut. Secara teoritik, kebijaksanaan yang ditempuh oleh setiap usaha untuk memasarkan hasil produksinya adalah kombinasi dari empat kegiatan pemasaran yang dikenal dengan bauran pemasaran. Variabel-variabel *marketing mix* terdiri atas bagaimana menciptakan produk, penetapan harga, pelaksanaan promosi dan pemilihan saluran distribusi.

Promosi merupakan salah satu unsur dari bauran pemasaran, disamping penetapan harga jual, produk, dan distribusi. Promosi sangat berpengaruh terhadap usaha untuk mencapai volume penjualan yang maksimal, karena meskipun produk yang ditawarkan sudah baik, relatif murah serta mudah untuk diperoleh, jika tidak disertai promosi yang baik, maka tingkat penjualan tidak akan memadai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dibahas dalam program ini adalah Bagaimana promosi penjualan musik melalui media *youtube*, *fiverr*, *patreon* dan media sosial?

1.3 Tujuan

Tujuan dilaksanakan program ini adalah untuk mempromosikan penjualan musik melalui media *Youtube*, *Fiverr*, *Patreon* dan media sosial.

1.4 Target Luaran

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Agar mahasiswa dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama Praktek Kerja Lapangan ke dalam sebuah laporan, serta mahasiswa dapat memperoleh manfaat ilmu dan pengalaman kerja selama PKL-K berlangsung.

1.4.2 Bagi STMIK Palangka Raya

Dapat dijadikan sebagai wawasan, pedoman dan sebagai informasi bagi mahasiswa yang akan mengembangkan data ini kembali.

BAB II

GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Masyarakat global pada zaman sekarang sebagian besar telah menggunakan media *online* apalagi pada kalangan musik producer. Dan juga karena padatnya jadwal musisi/DJ memaksa mereka memerlukan jasa *Ghost Producer (Producer Bayaran)* dan *Sound Designer* untuk memproduksi musik mereka. Jadi program usaha ini memanfaatkan masalah yang ada tersebut untuk mempromosikan penjualan musik melalui media *YOUTUBE, PATREON, FIVER* DAN MEDIA SOSIAL . Gambaran umum rencana usaha dipaparkan untuk mengetahui kelayakan dari kegiatan usaha ini.

Penjualan Musik dalam program ini yaitu adalah hasil dari produksi yang dibuat sendiri oleh Tim pelaksana yang di Pimpin langsung oleh Ketua pelaksana.

2.1 Deskripsi

Media *online* adalah suatu tambang emas bagi orang kreatif .media *online* dapat di gunakan sebagai media promosi atau penjualan,salah satu nya bidang musik. Dengan adanya program ini kita dapat memaksimalkan media *online* sebagai sumber penghasilan.

2.1.1 Sound Designer

Seorang *sound designer* menciptakan efek suara yang diperlukan. Sehingga untuk menjadi seorang *sound designer*, diperlukan imajinasi. Dalam film, proses *sound design* dibidang berhasil jika gambar yang dilihat sesuai dan bisa diterima dengan suara yang didengar.

“Di film Transformer, misalnya. Kita tidak tahu bagaimana suara robot sebesar itu. Tapi *sound designer*-nya mampu menciptakannya dengan menggabungkan suara mesin, decit ban, besi beradu, sehingga penonton percaya seperti itulah suara robot besar.”

2.1.2 YouTube

Tahun 2005 merupakan titik awal dari lahirnya situs video upload YouTube.com yang didukung oleh 3 (tiga) karyawan perusahaan finance online PayPal di Amerika Serikat. Mereka adalah Chad Hurley, Steve Chen, And Jawed Karim. Nama YouTube sendiri terinspirasi dari nama sebuah kedai pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California.

Sebuah situs yang dibangun atas dasar keinginan untuk berbagi video dengan rekan-rekan sekomunitas. Pada akhirnya berkembang konsepnya mengikuti arus besar perkembangan teknologi dan informasi.

2.1.3 Patreon

Patreon adalah layanan online yang memungkinkan siapa saja untuk secara finansial mendukung pembuat konten favorit mereka. Ini memungkinkan pencipta untuk terhubung dengan penggemar mereka dan mendapatkan penghasilan dari pekerjaan mereka.

Seperti yang Anda ketahui, iklan dan format pendapatan online lainnya sering kali tidak dapat diandalkan dan tidak mencukupi untuk mencari nafkah. Dengan demikian, *Patreon* menyediakan sumber penghasilan yang lebih stabil kepada para pembuat konten. Sebagai

imbalan atas dukungan mereka, mereka yang memberi uang (disebut "Patrons") menerima hadiah eksklusif.

Patreon mengambil komisi 5 persen dan biaya transaksi rata-rata 5 persen. Artinya pembuat konten bisa mendapat 90 persen dari pendapatan.

2.1.4 Fiverr

Fiverr adalah sebuah *website* yang didirikan pada akhir tahun 2009 sebagai perantara bagi orang-orang yang ingin menghasilkan uang/dolar melalui internet dengan menjual Jasa, servis atau keahlian dan juga sebaliknya sebagai perantara bagi orang-orang yang membutuhkan jasa atau keahlian (*Out Source*). Namun biasa juga disebut *micro job* karena dengan hanya \$5 tentunya jenis jasa atau servis yang disediakan umumnya hanya yang skala kecil.

2.1.5 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

2.2 Jenis Kegiatan

- a. Nama Usaha : “Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube*, *Fiverr*, *Patreon* Dan Media Sosial”
- b. Karakteristik Kegiatan : Penjualan
- c. Keunggulan Kegiatan :
 - 1. Menambah kreatifitas mahasiswa
 - 2. Menambah peluang usaha

2.3 Strategi Pemasaran

Melalui pengiklanan di media *online* seperti media *youtube*, *patreon*, *facebook*, *Instagram* dan *fiverr*. Melalui media surat dengan cara membuat sebuah brosur dan menyebarkan di tempat-tempat umum seperti di kampus-kampus dan sekolah. Dalam hal ini produk yang dijual merupakan produk musik yang diproduksi sendiri.

2.4 Analisa Pesaing

Program ini memang bukan yang pertama di media *online* ini. Tetapi apabila pesaing memiliki jenis usaha dalam bidang yang sama penulis tetap memiliki keunggulan karena kebanyakan dari pesaing tidak memberikan *link download project file* dan jika ada tarif yang ditawarkan lebih mahal dengan plugin yang harus bayar, berbeda dengan penulis yaitu dimana tarif yang ditawarkan lebih murah dan plugin (*software* untuk memproses audio) yang dapat digunakan di dalam program DAW (*Digital Audio Workstation*) bawaan dan presets yang ada dapat disimpan oleh konsumen dan dapat digunakan pada lagu *original*-nya.

2.5 Rencana Desain dan Pengembangan

Program ini dapat menghasilkan berbagai macam jenis *genre* musik elektronik serta dapat memproduksi permintaan pasar. Produksi yang akan dibuat juga mengikuti permintaan pelanggan, proses produksi secara bertahap dengan melakukan *sound design presets* sesuai dengan *genre*. Apabila program ini mencapai target pemasaran yang sudah ada penulis dapat meningkatkan peralatan yang lebih baik sehingga mempermudah kinerja dalam memproduksi musik.

2.6 Target Yang Dituju

Target yang dituju dalam hal ini adalah konsumen/pelanggan yang membutuhkan jasa pembuatan musik khususnya musisi dari Indonesia maupun seluruh dunia yang dapat mengakses internet, baik untuk konsumen personal maupun untuk *event* tertentu.

2.7 Kesimpulan Usaha

Memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga dapat diangkat menjadi sarana media penjualan secara *online* yang memberikan *profit* yang cukup menguntungkan.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

1.1 Tahap Pembuatan Produk

Dalam proses “Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube*, *Fiverr*, *Patreon* dan Media Sosial” tergantung dari permintaan konsumen yang bersangkutan. Jika menggunakan media *youtube*, penulis dapat mengunggah *project file* dengan *genre* yang bebas tanpa harus terikat dengan konsumen terlebih dahulu, setelah video di *publish* maka *viewer* bisa membeli *project* tersebut jika tertarik dengan cara mengklik link *patreon* yang telah disediakan. Berbeda dengan *Fiverr* yang dimana tahap pertamanya yaitu berdiskusi dengan konsumen tentang dasar melodi, *base chord*, *humming* terlebih dahulu yang akan dibawa ke tahap produksi nantinya.

Metode Pelaksanaan usaha dalam mempromosikan penjualan musik ini dapat dicapai dengan beberapa tahap. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

1.1.1 Tahap Perencanaan

Hal pertama yang dilakukan pada saat tahap perencanaan yaitu survey pasar yang dilakukan sebagai langkah awal dalam memulai sebuah usaha. Tujuan dilakukannya survey adalah untuk mengetahui kondisi pasar, minat konsumen, dan perencanaan lebih lanjut. Dalam hal ini, kami melakukan survey dalam kalangan musisi khususnya musisi dari Indonesia maupun seluruh dunia yang dapat mengakses internet, baik untuk konsumen personal maupun untuk *event* tertentu.. Hal kedua yang perlu dilakukan pada saat tahap perencanaan yaitu

melakukan studi kelayakan terhadap usaha yang akan dijalankan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui, apakah kegiatan ini memiliki prospek jangka panjang serta menguntungkan.

1.1.2 Tahap Persiapan

Persiapan yang perlu dilakukan yaitu persiapan dalam pemilihan dan penyediaan tempat serta sarana dan prasarana untuk menunjang proses produksi. Selain itu peralatan penunjang juga harus dipersiapkan dengan detail. Persiapan peralatan yang lengkap akan memudahkan saat proses produksi suatu usaha.

Langkah persiapan selanjutnya adalah menentukan permintaan konsumen untuk *genre* musik seperti apa yang akan diproduksi. Tahap ini merupakan tahap penentuan hasil jadi *project music*. Tingkat kepuasan pelanggan akan ditentukan pada hasil akhir tahap pengerjaan *project music*.

1.1.3 Tahap Produksi

Tahap produksi meliputi berbagai tahapan yaitu :

- a. Penyusunan base chord
- b. Pembuatan beat
- c. Pembuatan melody dari base melody atau humming
- d. Melakukan sound design sesuai genre
- e. Proses mixing
- f. Mastering
- g. Quality check
- h. Rendering
- i. Uploading

1.2 Alat dan Software

Adapun *Hardware* yang digunakan dalam pembuatan musik yaitu:

- a. Komputer
- b. Microphone
- c. Sound interface
- d. Headset
- e. Speaker
- f. Piano
- g. Gitar

Adapun Software yang digunakan dalam pembuatan musik yaitu:

a. FL STUDIO

Merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk merekam, mengubah dan membuat audio (lagu) yang diterbitkan oleh Image-Line yang dimana aplikasi ini ditujukan untuk musisi-musisi yang umumnya berkecimpung di dunia musik.

b. Xfer Serum

Merupakan sebuah *plugin synthesizer* yang memungkinkan Anda menciptakan suara kreatif dengan tata letak yang intuitif untuk desain suara, bentuk gelombang yang dibuat khusus atau diimpor, dan animasi yang dapat ditelan waktu nyata.

c. Adobe After Effects CC

Merupakan sebuah aplikasi editing video buatan adobe. *Software* ini memiliki sekitar 50 macam *standard effects* yang bisa digunakan untuk mengubah dan menganimasikan obyek, sehingga *visual effect* dalam video terlihat lebih nyata.

d. Streamlabs OBS

Merupakan sebuah aplikasi merekam kegiatan yang berlangsung pada tampilan layar desktop.

1.3 Prospek Pasar dan Sasaran Penjualan

Penjualan dan pengiklanan musik merupakan produk yang sudah jamak di pasaran. Walaupun memiliki jenis usaha dalam bidang yang sama kami tetap memiliki keunggulan karena kebanyakan dari mereka tidak

memberikan *link download project* dan jika ada harga yang ditawarkan lebih mahal dengan *plugin* yang harus bayar, berbeda dengan kami yaitu dimana harga yang ditawarkan lebih murah dan *plugin* yang digunakan dapat ditemukan dari DAW bawaan dan presets yang ada dapat di simpan oleh konsumen dan dapat di gunakan pada lagu.

Strategi penjualan antara lain:

- a. Mempromosikan melaui media *online* yakni melalui promosi dan penjualan musik melalui media youtube , patreon, dan fiverr.
- b. Melalui media surat dengan cara membuat sebuah brosur dan menyebarkan di tempat-tempat umum seperti di kampus-kampus dan sekolah.

1.4 Kelayakan Usaha

Untuk mengetahui kelayakan usaha maka perlu dilakukan list harga jual. Berikut ini listing harga jual untuk pembuatan musik dalam satu kali proses produksi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Produksi Melalui Fiverr

Produce 1 lagu via fiverr	
a. Durasi	• 60 detik • 3 menit atau lebih
b. Package	- Basic - Standard - Premium
c. Harga Produk	- Basic : \$30 atau Rp. 424.000 - Standard : \$60 atau Rp. 848.670 - Premium : \$120 atau Rp. 1.697.340

Tabel 2. Produksi Melalui Youtube dan Patreon

Produce 1 lagu via Youtube dan Patreon	
d. Durasi	1 menit atau lebih
e. Patreon Tier	Get Project
f. Harga Produk	\$30 ditagih otomatis oleh pihak patreon kepada konsumen

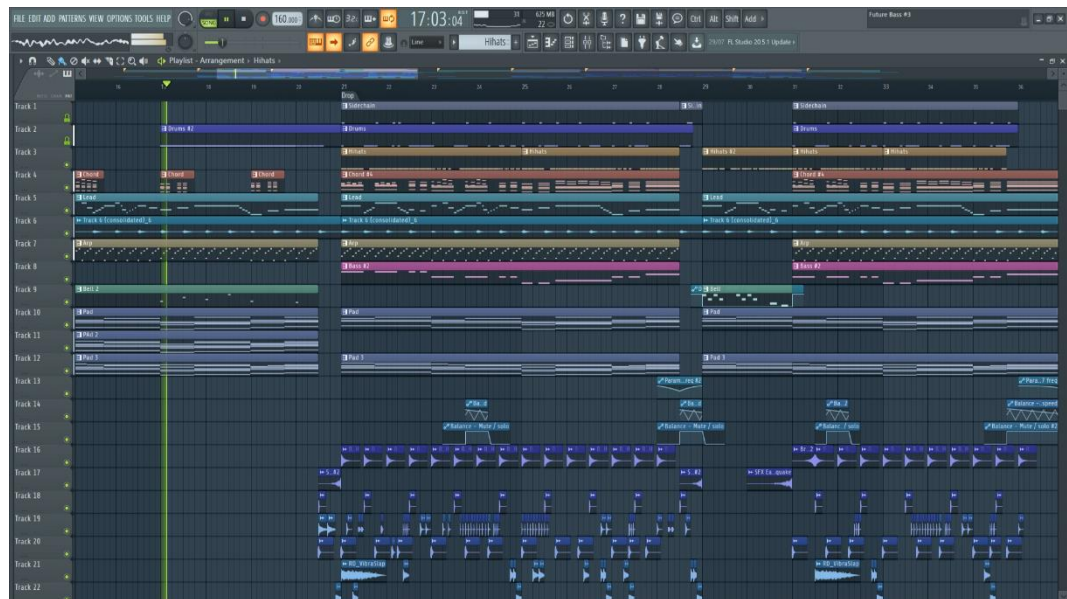
List harga diatas adalah listing untuk satu kali proses produksi yang membutuhkan waktu selama 1 minggu. Berdasarkan Listing di atas, usaha ini menjanjikan potensi profit yang besar.

1.5 Gambar

Berikut ini gambar hasil jadi project file musik setelah selesai proses:



Gambar 1 Project File Fiverr



Gambar 2 Project File Youtube & Patreon

BAB IV

HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI PENGEMBANGAN USAHA

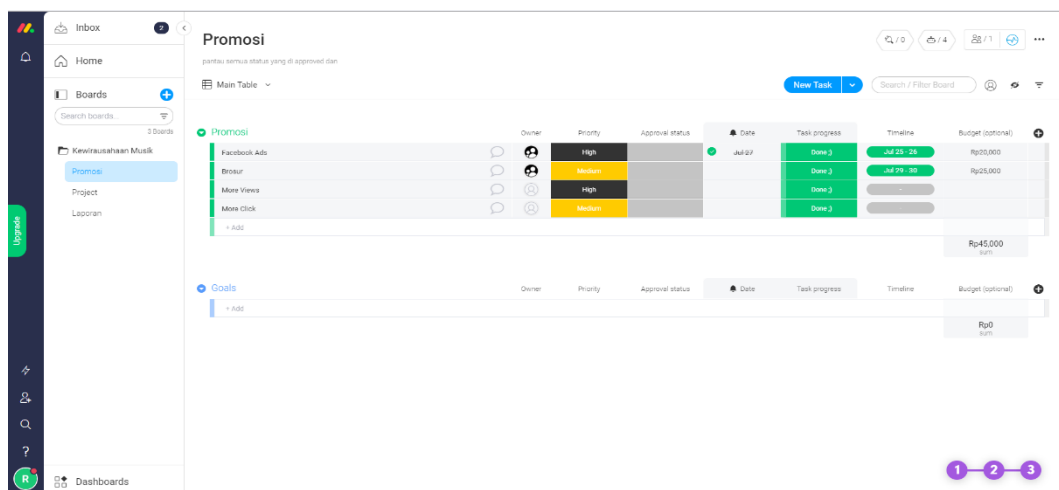
4.1 Hasil yang Dicapai

Dibawah ini adalah identifikasi yang akan dicapai yang ditinjau dari luaran program ini yaitu :

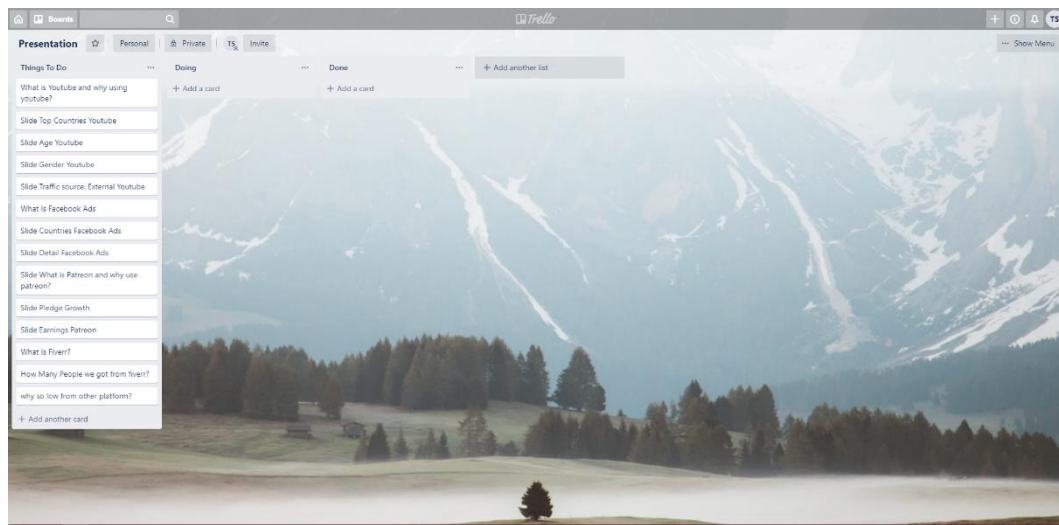
- Dapat membantu konsumen dalam mencari referensi music dengan genre baik yang telah tersedia di *Youtube* atau berdasarkan request personal.
- Mempermudah konsumen dengan adanya Project file yang bisa di edit dari Project yang telah tersedia
- Dan promosi yang dilakukan di media daring dapat menjangkau viewer maupun konsumen yang memerlukan project musik.

4.2 Penggarapan Project

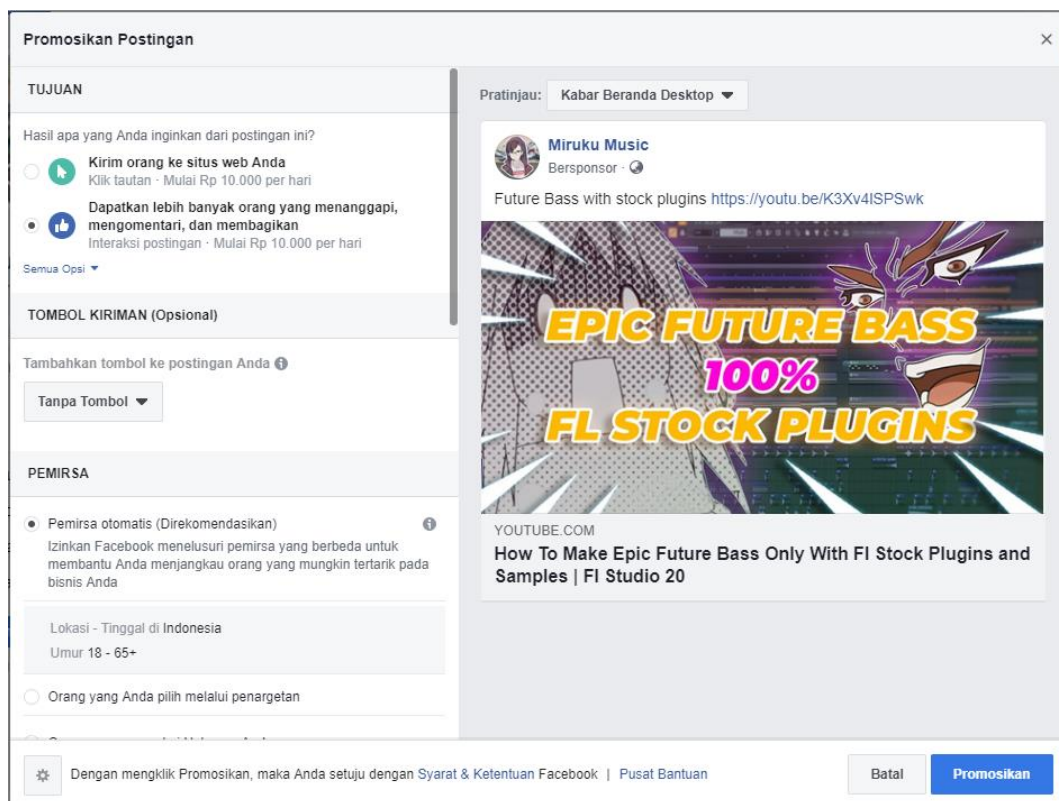
Penggarapan Project dimulai dari perencanaan jadwal hingga finishing project, pengiriman project ke client dan upload ke patreon.



Gambar 3 Monday (Project planner yang digunakan dalam satu minggu sebelum berganti ke trello)



Gambar 4 Trello (Managing project plan)



Gambar 5 Tampilan Promosi Melalui Facebook

Promosikan Postingan

Sistem penayangan Facebook akan mengalokasikan anggaran set iklan Anda di beberapa penempatan berdasarkan tempat iklan kemungkinan akan memiliki kinerja yang baik. Pelajari selengkapnya.

DURASI DAN ANGGARAN

Durasi ⓘ

Hari Tanggal berakhir

Total Anggaran ⓘ

Perkiraan Orang yang Dijangkau ⓘ

150 - 440 orang per hari dan 270.000.000

Pertajam pemirsa Anda atau tambahkan anggaran untuk menjangkau orang-orang yang penting bagi Anda.

Anda akan membelanjakan **Rp 10.000** per hari. Iklan ini akan dijalankan selama **5** hari, berakhir pada 21 Agu 2019.

MELACAK KONVERSI

☒ Pixel Facebook ⓘ

☐ Dengan mengklik Promosikan, maka Anda setuju dengan Syarat & Ketentuan Facebook | Pusat Bantuan

Pratinjau: **Kabar Beranda Desktop**

Miruku Music
Bersponsor -

Future Bass with stock plugins <https://youtu.be/K3Xv4ISPSwk>



YOUTUBE.COM

How To Make Epic Future Bass Only With Fl Stock Plugins and Samples | Fl Studio 20

Gambar 6 Memasukan Anggaran Untuk Iklan

Lihat Hasil

☐ Tambahkan 50000 IDR selama 5 hari
Jangkauan 306 - 885 orang per hari

☐ Tambahkan 63000 IDR selama 6 hari
Jangkauan 288 - 833 orang per hari

Pilih anggaran dan durasi khusus

Ini menambah Rp 38.000 ke anggaran asli Anda.

Anggaran baru: Rp 88.000
Jalankan iklan ini hingga: 24 Agu 2019

Detail ...

© Status ● Sedang Ditinjau

👍 Tujuan Interaksi postingan

💰 Anggaran total Rp 50.000 IDR

📄 Jumlah yang dibelanjakan Rp 0 IDR

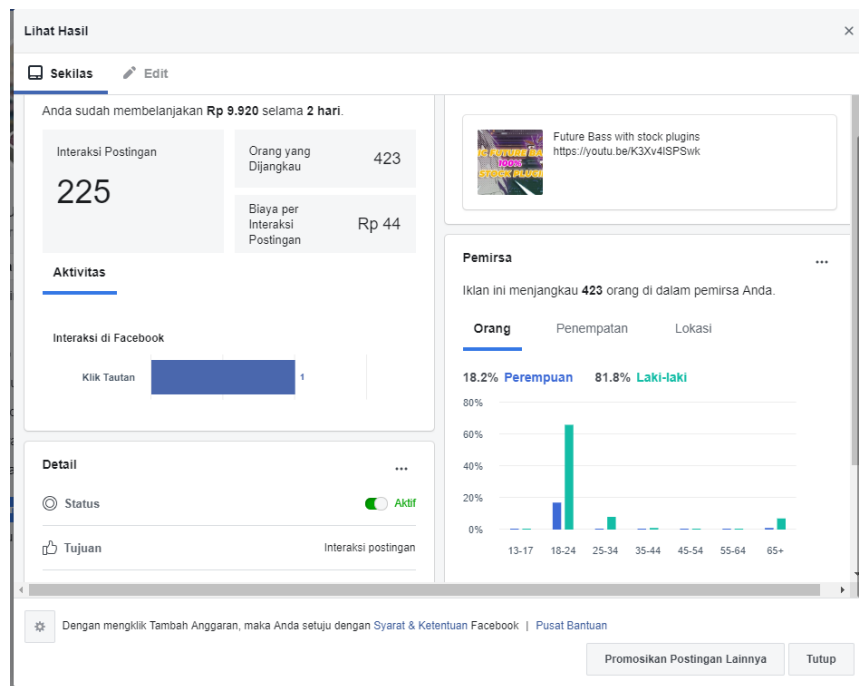
[Tampilkan Semua](#)

Iklan ini menjangkau 0 orang di dalam pemirsa Anda.

Orang	Penempatan	Lokasi
Tidak ada data usia/jenis kelamin yang dapat ditampilkan.		
Nama Pemirsa	Pemirsa otomatis (Direkomendasikan)	
Lokasi - Tinggal di	Indonesia	
Umur	18 - 65+	

☐ Dengan mengklik Tambah Anggaran, maka Anda setuju dengan Syarat & Ketentuan Facebook | Pusat Bantuan

Gambar 7 Peninjauan Halaman Iklan



Gambar 8 Hasil Promosi Facebook Selama 2 Hari

Package	\$120 Premium UWU Original, Unique, high quality music for all your projects. Incl. separated tracks/stems.	\$60 Standard :3 Original and Simple quality music	\$30 Basic HI I will write you a 60 seconds composition for your project.
HQ Audio File	✓	✓	✓
Commercial Use	✓	✓	✓
Separated Tracks / Stems	✓	✓	✓
Revisions	5	2	1
Delivery Time	☒ 14 days ☐ 6 days (+\$30)	☒ 6 days ☐ 3 days (+\$20)	☒ 3 days ☐ 2 days (+\$10)
Enter Recording Time (in seconds)	360	240	120
Total	\$120 Select	\$60 Select	\$30 Select

Gambar 9 Paket Yang Disediakan Di Fiverr

fiverr Dashboard Messages Orders Gigs Analytics Earnings Community More [Switch to Buying](#)

BUYER SUBMITTED INFORMATION **ORDER IN PROGRESS DELIVER SOON** [Deliver Your Order](#)

alexwyndhamwest is new to Fiverr, reach out and make a great first impression! [Click here](#)

Star **Order #FO61558D18A47** [View Gig](#) **\$120.00**
Buyer: [Alexwyndhamwest](#) (View History) | August 05, 2019

Item	Quantity	Duration	Amount
produce a track or beat for you uwu ✓ 5 Revisions ✓ Up to 360 Seconds ✓ HQ Audio File ✓ Commercial Use ✓ Separated Tracks / Stems	1	14 Days	\$120.00
Total			\$120.00

13 : 22 : 03 : 04
DAYS HOURS MINUTES SECONDS

Private Note
Only visible to you
[Add Note](#)

Need to change or cancel your order?
[Visit the Resolution Center](#)
[Learn more](#)

Gambar 10 Halaman Pesanan di Fiverr

Get 20% off! Use: STARTFIVERR20 at Checkout [Terms & Conditions](#)

fiverr Dashboard Messages Orders Gigs Analytics Earnings Community More [Switch to Buying](#)

BUYER SUBMITTED INFORMATION **ORDER IN PROGRESS DELIVER SOON** [Deliver Your Order](#)

Star **Order #FO61558D18A47** [View Gig](#)
Buyer: [Alexwyndhamwest](#)

Item
produce a track or beat for you
uwu
✓ 5 Revisions
✓ Up to 360 Seconds
✓ HQ Audio File
✓ Commercial Use
✓ Separated Tracks / Stems

Deliver Completed Work

[Upload Work](#)
Max size 10GB
alex west - id...zip (241.05MB)

Use a Quick Response
☒ Thanks for your order
☐ Here is your delivery [Add New](#)

18 alexwyndhamwest,
Thanks again for your order! Your delivery is enclosed. If there are any problems, please let me know. I'll get back to you as soon as I can.
Thanks again and have a great day! :)
Mikaela <3

241 / 2550 CHARS MAX

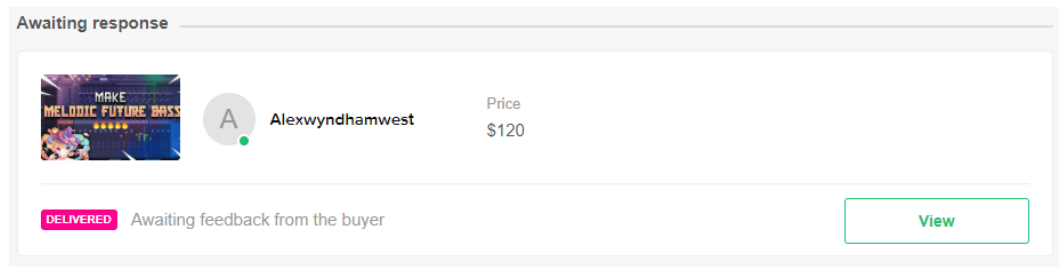
[Save Draft](#)

Private Note
Only visible to you
[Add Note](#)

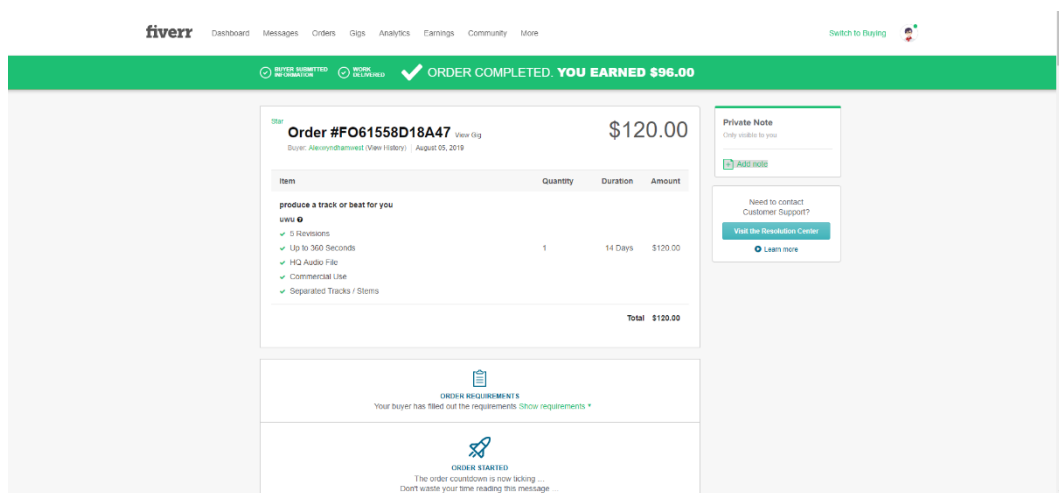
Need to change or cancel your order?
[Visit the Resolution Center](#)
[Learn more](#)

RECENT CONVERSATION
View your recent chat conversations with alexwyndhamwest from conversations.

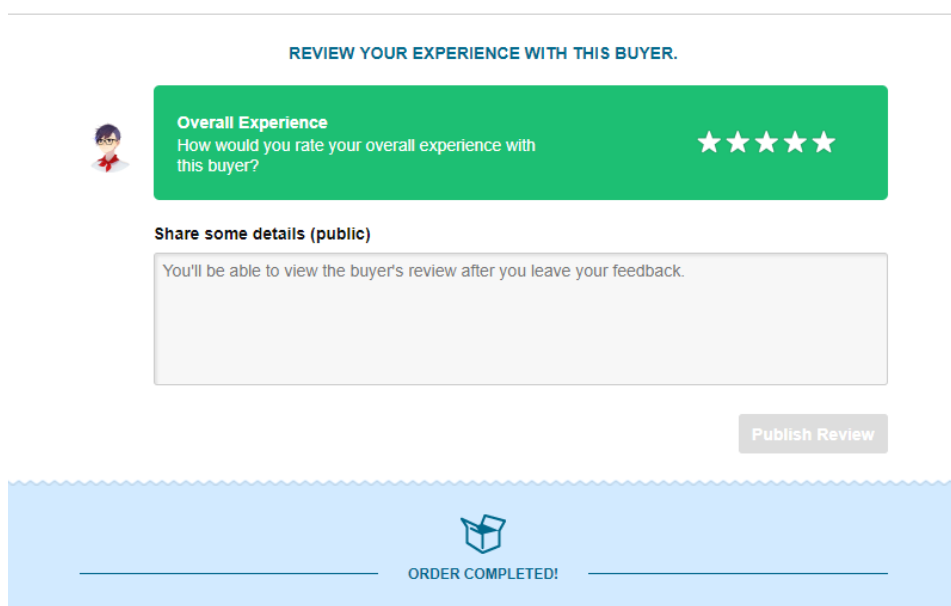
Gambar 11 Upload Project untuk pelanggan di Fiverr



Gambar 12 Menunggu Feedback dari pembeli



Gambar 13 Halaman order yang telah selesai di Fiverr



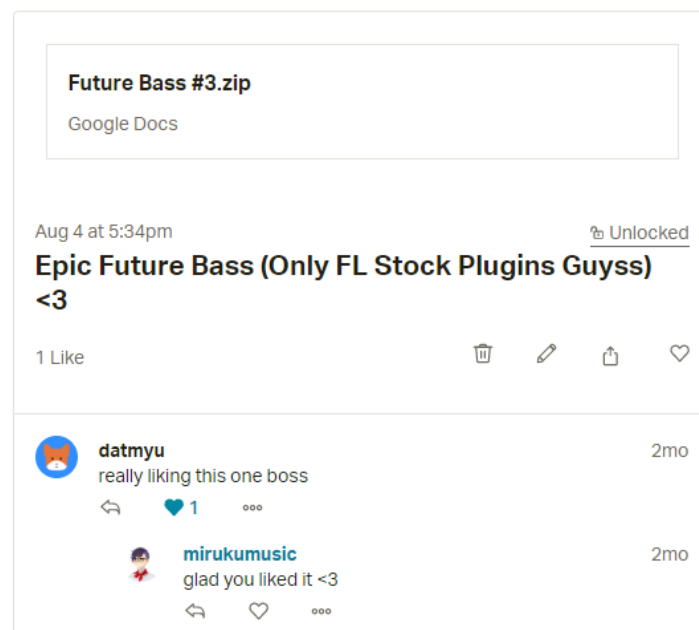
Gambar 14 Memberi rate untuk pembeli

Seller communication level Recommend to a friend Service as described

★ 4 ★ 5 ★ 5

 **alexwyndhamwest** ★ 4.7
 Canada
 great song, really happy with how it turned out
 1 week ago

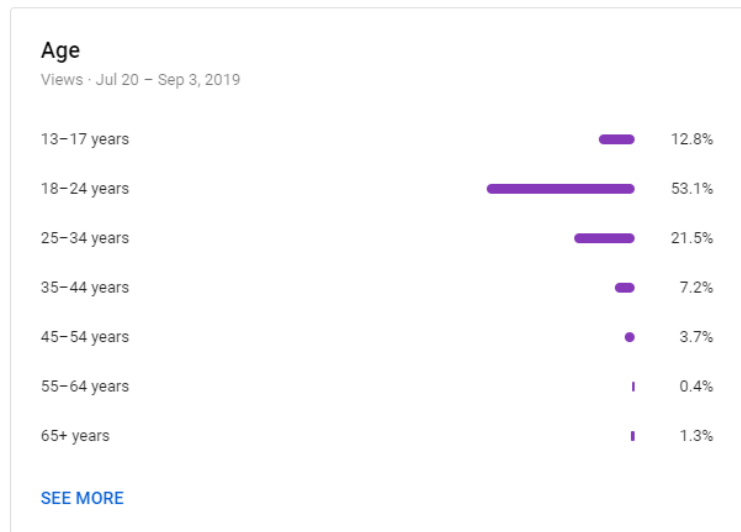
Gambar 15 Feedback order dari pembeli di Fiverr



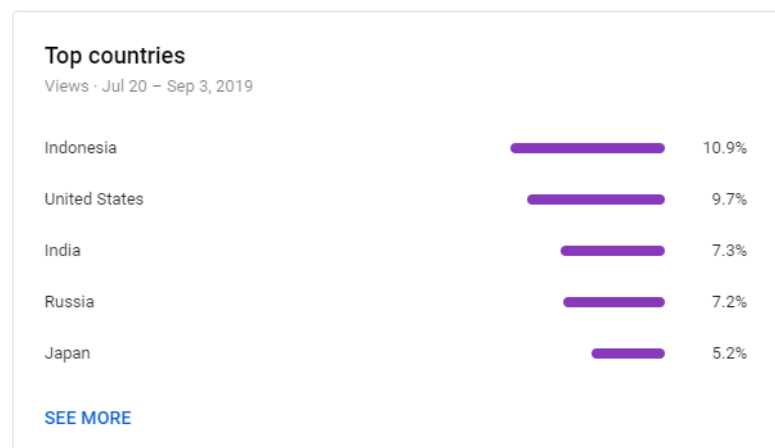
Gambar 16 Postingan Project Di Patreon

ayyyy epic future bass again or emotional future bass (idk)
 mp3 here: <https://soundcloud.com/mirukumusic/f-1>
 FLP (Project,Presets,Sample) : <https://www.patreon.com/posts/28905560>
 The bell not stock sample ehe :3

Gambar 17 Link patreon yang di letakan di deskripsi Youtube



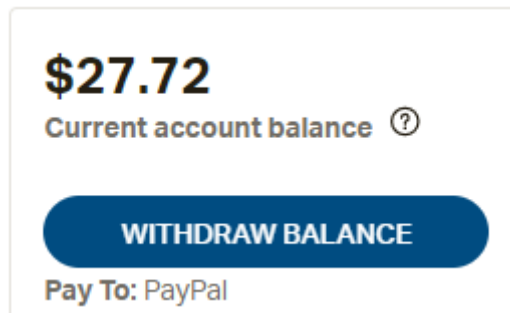
Gambar 18 Audience Youtube berdasarkan umur



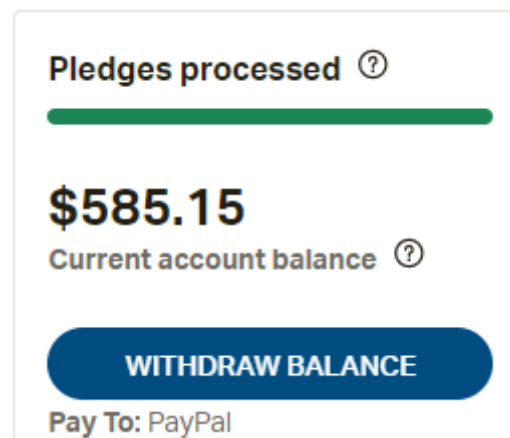
Gambar 19 Top Countries Youtube

Traffic source > External		Views ↓	Average view duration	Average percentage viewed
☐ Total		5,760 100.0%	1:50	25.7%
☐ Google Search		3,472 60.3%	1:49	26.9%
☐ VK		251 4.4%	1:51	24.4%
☐ Facebook		218 3.8%	2:31	37.7%
☐ WhatsApp		171 3.0%	1:58	24.8%
☐ YouTube		105 1.8%	2:05	24.3%

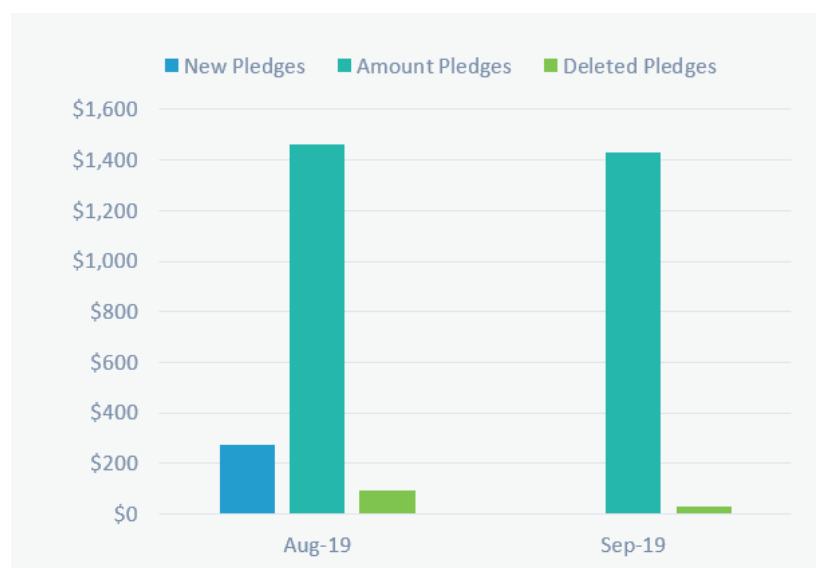
Gambar 20 Traffic External YouTube



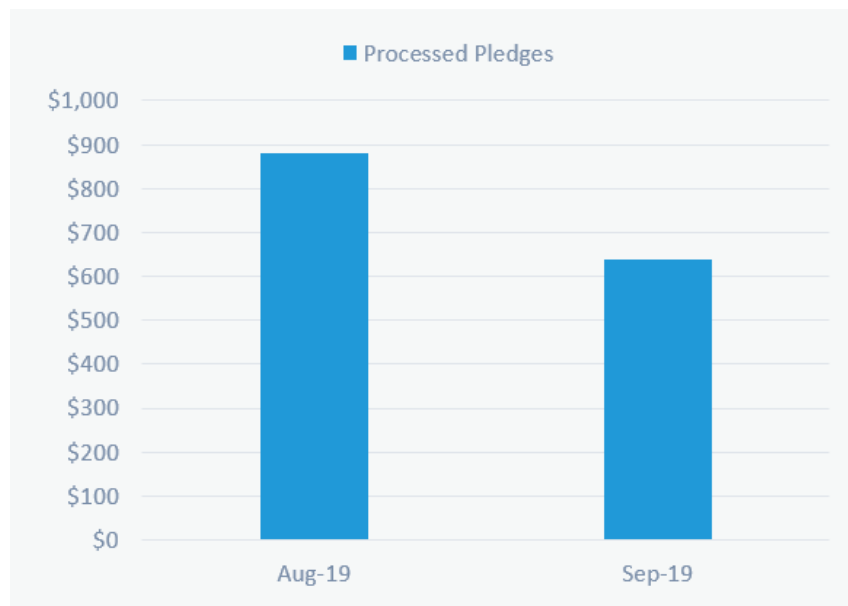
Gambar 21 Pembayaran dari Patron masuk ke saldo di Patreon



Gambar 22 Saldo yang sudah siap untuk di ambil



Gambar 23 Stats Pertumbuhan Pledge Patreon



Gambar 24 Pledge Yang sudah di Proses

4.3 Potensi Hasil

Berdasarkan metode pemasaran dan penjualan ini, maka potensi hasilnya yaitu usaha dapat laku dipasaran tepatnya dikalangan musisi yang dimana padatnya jadwal musisi memungkinkan mereka tidak dapat memproduksi lagu sendiri.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada kegiatan PKL-K yang berjudul “Promosi Penjualan Musik Melalui Media *Youtube*, *Fiverr*, *Patreon* Dan Media Sosial” dapat disimpulkan bahwa:

- a. Mempromosikan *Project* Menggunakan *Facebook Ads* memberikan keuntungan terhadap *traffic pengunjung* yang kemudian berimbas kepada banyaknya pengunjung yang melihat video dengan link download patreon yang telah terhubung ke deskripsi youtube, sehingga jika orang tersebut tertarik maka mereka bisa membuka project tersebut lewat patreon dengan harga yang sudah ditentukan.
- b. Penjualan Menggunakan *Fiverr* kalah menguntungkan dibandingkan *Patreon*, karena *Fiverr* akan memotong hasil dari penjualan 1 gig sebesar 20% sedangkan *Patreon* memotong 3.9% dari total pendapatan sebulan.

5.2 Saran

Jika seseorang ingin mengangkat usaha yang sekiranya menggunakan suatu *Page* dan mendapatkan hasil dari page tersebut. Alangkah baiknya jika mimikirkan tentang potongan hasil ketika ingin melakukan withdraw. Karena sebagai wirausaha kita harus pintar melihat peluang usaha yang menguntungkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Panduan PKL Terpadu 2019 STMIK Palangka Raya

- Cahyono, Anang Sugeng. (2016). Jurnal ilmu sosial dan ilmu politik. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. Di unduh dari <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79>.
- Chandra , Edy. (2018). Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni. *Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi*. Di Unduh dari <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/1035/938>.
- Hannák, Anikó dkk. (2017). *Bias in Online Freelance Marketplaces: Evidence from TaskRabbit and Fiverr*. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2998327>.
- IkNews. (2018). *Sound Designer Profesi Unik dan Menjanjikan*. <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/sound-designer-profesi-unik-dan-menjanjikan/>
- Oomph. (2019). *Mengenal Patreon Sumber Pemasukan Bagi Pembuat Konten*. <https://www.oomph.co.id/shareit/view/47178/mengenal-patreon-sumber-pemasukan-bagi-pembuat-konten>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Penggunaan Dana

Peralatan penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Wi-Fi	Komunikasi dengan klien, Upload Video	2 Bulan	532.000	1.064.000
Listrik	Penunjang	2 Bulan	100.000	200.000
SUBTOTAL(Rp)				1.264.000

Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Kertas HVS A4	Pembuatan Proposal & Laporan	4 Rim	50.000	200.000
Tinta Print Berwarna dan Hitam	Pembuatan Proposal & Laporan	2 Kotak	340.000	680.000
SUBTOTAL(Rp)				880.000

Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Bensin	Transportasi	60 Liter	10.000	600.000
Konsumsi	Konsumsi	54 Hari	60.000	3.240.000
SUBTOTAL(Rp)				3.840.000

Lain-lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
Penjilidan	Penyusunan Proposal & Laporan	5 Eksemplar	52.000	260.000
Seminar	Seminar PKL	1 Hari	1.000.000	1.000.000
Publikasi	Publikasi Jurnal Penelitian	1 Eksemplar	3.000.000	3.000.000
Promosi Iklan Di Facebook	Mempromosikan Project music lewat Facebook	5 hari	10.000	50.000
CD	Burning Proposal & Laporan	1 pcs	15.000	15.000
SUBTOTAL(Rp)				4.325.000
Total (Keseluruhan)				10.309.000

LAMPIRAN 2. Format Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIK / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian
1	Rifa'i Al Amin/ C1655201015	Teknik Informatika	Informatika Komputer	20 jam/minggu	Bertanggung jawab Penuh dalam semua pelaksanaan kegiatan
2	Andri/ C1655201014	Teknik Informatika	Informatika Komputer	18 jam/minggu	Bertanggung jawab dalam pemasaran dan Video Editing
3	Dapit Chandra/ C1657201041	Sistem Informasi	Sistem Informasi	18 jam/minggu	Bertanggung jawab dalam Konsultasi dengan konsumen dan Video Editing
4	Muhammad Candra Putra/ C1657201036	Sistem Informasi	Sistem Informasi	18 jam/minggu	Bertanggung jawab dalam Pemasaran dan Desain <i>Graphic</i>

LAMPIRAN 3. Surat Tugas



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp.(0536) 3224593 Fax (0536) 3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website: www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS KEWIRAUSAHAAN
Nomor : 013/STMIK-5/PM/VII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

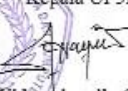
Nama : Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs.
NIK : 19750223200902
Jabatan : Kepala Unit Penelitian, Publikasi dan Pengabdian pada Masyarakat
(UP3M) STMIK Palangkaraya

Dengan ini memberikan tugas kepada :

Nama	: Rifa'i Al Amin	NIK. 197610252015003
NIM	: C1655201015	NIK. 197502232009002
Sebagai	: Ketua Pelaksana Kegiatan	NIK. 198102232005104
Anggota	: 1. Catharina Elmayantie, M.Pd	NIM. C1655201014
	2. Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs	NIM. C1657201036
	3. Ferdiyani Haris, M.Kom	NIM. C1657201041
	4. Andri	
	5. M. Candra Putra	
	6. Dapit Chandra	

Untuk melaksanakan kegiatan Kewirausahaan dengan judul "Promosi Penjualan Musik Melalui Media Youtube, Fiverr, Patreon Dan Media Sosial".

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 08 Juli 2019
Kepala UP3M

Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs.
NIK. 197502232009002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi
2. Dosen Pembimbing
3. Mahasiswa
4. Arsip

LAMPIRAN 4. Surat Pernyataan Kesediaan Dari Mitra

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rifa'i Al Amin

Pimpinan Mitra : Rifa'i Al Amin

Bidang Kegiatan : Kewirausahaan

Alamat : Jalan Kecipir, Gang Geriya Sejahtera

Dengan ini menyatakan Bersedia untuk Bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan Bidang Kewirausahaan

Nama Ketua Tim : Rifa'i Al Amin

Nomor Induk Mahasiswa : C1655201015

Program Studi : Teknik Informatika

Nama Dosen Pembimbing : Catharina Elmayantie, M.Pd

Perguruan Tinggi : STMIK Palangka Raya

guna menerapkan dan/atau mengembangkan iptek pada tempat kami.

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak Mitra dan Pelaksana Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 10 Juli 2019

Yang menyatakan,

Rifa'i Al Amin

LAMPIRAN 5. Buku Catatan Harian Kegiatan (logbook)

No	Tanggal	Person In Charge	Kegiatan
1	17/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: Mendiskusikan terkait rencana project untuk 2 bulan kedepan
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	
2	18/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Mulai Produksi Project musik simpel - Proses pembuatan musik dari awal sampai selesai
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	
3	19/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Editing Video Membuat thumbnail - Menunjukan kepada team proses edit video dan membuat thumbnail
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	
4	20/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Upload Video ke Youtube - Upload Project ke Patreon - Link Patreon ke Youtube - Mengupload project pertama ke youtube dan juga patreon kemudian meletakkan Link download patreon yang hanya bisa diakses patron 30\$ ke deskripsi youtube
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	
5	24/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Memulai Project Kedua - Memikirkan Ide untuk Project kedua - Jam Session (Bermain langsung dengan Midi Controller) untuk mendapatkan chord progression
		Andri	
6	25/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Mulai Sound Design (Future Bass) - Fokus untuk Mendesign suara di vst untuk digunakan pada project
		Andri	
		Dapit Chandra	Catatan: - Design Poster
		Muhammad Candra Putra	

7	26/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Membuat Intro dan Build Up Part
8	27/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Membuat Drop
		Andri	Catatan: - Membagikan Brosur
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	
9	29/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Mixing, Mastering dan Render
10	31/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Editting Video - Pembagian Video untuk diedit oleh masing - masing bagian (Intro, Content, Outro)
		Andri	
		Dapit Chandra	
11	1/07/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Editting Video - Fokus Edit Content
		Andri	
		Dapit Chandra	
12	2/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Editting Video - Membuat thumbnail - Post processing video dan rendering (oleh Tim Editting) - 1 Orang membuat Thumbnail Cover untuk di YouTube
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	
13	4/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Upload Video ke Youtube - Upload Project ke Patreon - Link Patreon ke Youtube - Mengupload project ke youtube dan juga patreon kemudian meletakkan Link download patreon yang hanya bisa diakses patron 30\$ ke deskripsi youtube
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	

14	5/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Menerima Pesanan dari Fiverr - Diskusi dengan pelanggan - Membahas Genre yang ingin dibuat (Future Bass) - Reference Track
		Dapit Chandra	
15	7/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Mendengarkan Reference Track - Mendengar beberapa Reference Track yang diberikan oleh Pelanggan
		Dapit Chandra	
16	8/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Mendengarkan Reference Track & Melakukan Jam Session - Melakukan Improvisasi dengan Midi sambil mendengarkan reference track
		Andri	
		Dapit Chandra	
17	12/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Mulai membuat chord progression, Melody dan drum pattern
18	13/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - melakukan sound design dan langsung menggunakannya pada lagu, retune vocal dan memberi efek pada vocal
		Andri	
19	14/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Membuat Intro, Build Up, Drop (Part A dan Part B) - Chopping vocal
20	15/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Mixing dan Mastering
21	16/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Finishing & Membuat Facebook Ads - Rendering dan Deliver Order - Mulai Membuat Facebook Ads untuk Project File Patreon yang kedua (Future Bass) - Iklan yang dibuat akan berjalan selama 5 hari
		Andri	
		Dapit Chandra	
		Muhammad Candra Putra	

22	17/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Permintaan Revisi dari pelanggan - Menerima Revisi Tapi pengerjaan ditunda (Independent day)
		Dapit Chandra	
23	18/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Mengerjakan Revisi - Mixing dan rendering off vocal - Mengirim Stems File - Redeliver Order - Order Complete
		Andri	
		Dapit Chandra	
24	21/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Mengecek Hasil Dari Facebook Ads - Mendapat Interaksi yang lumayan banyak
		Andri	
25	26/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Bertemu Pelanggan - Diskusi Beat yang ingin dibuat
		Dapit Chandra	
26	27/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Produksi Musik - Membuat Beat sesuai dengan pesanan Pelanggan
27	28/08/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Sesi Recording - Recording Vocal Pelanggan
28	2/09/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Finishing & Mengirim File ke Pelanggan - Mixing, Mastering dan Render - Mengirim Zip File ke pelanggan (Wav)
29	5/09/2019	Rifa'i Al Amin	Catatan: - Revisi & Order Completed - Bertemu Pelanggan di Studio - Revisi Vocal - Rendering - Order Completed

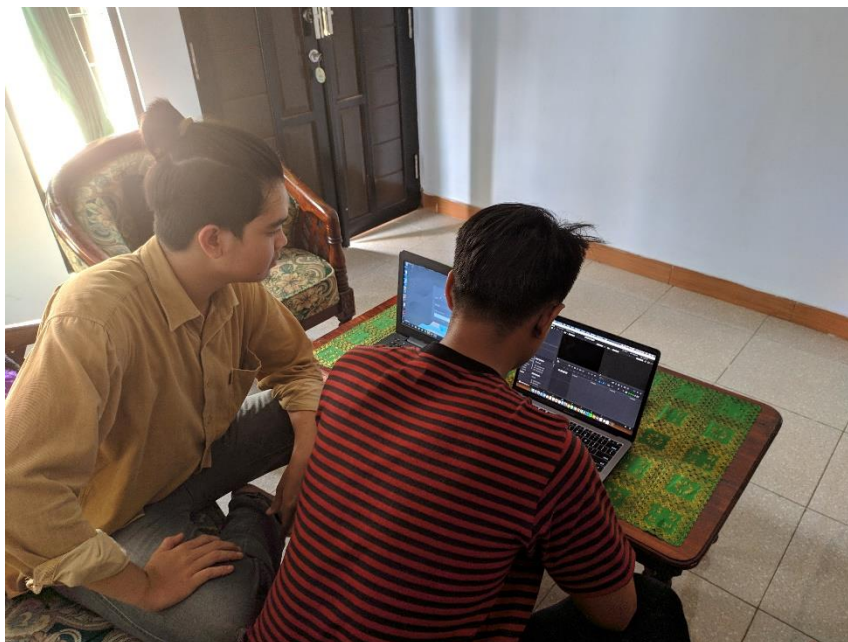
LAMPIRAN 6. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 25 Dosen Pembimbing Datang Ke Lokasi PKL



Gambar 26 Membuat Sampel yang digunakan untuk music



Gambar 27 Editing Video



Gambar 28 Membuat Thumbnail Untuk Youtube

LAMPIRAN 7. Daftar Hadir Peserta PKL

DAFTAR HADIR PESERTA PKL
JULI, 2019

No	Nama Peserta dan NIM													Ket		
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30
01.	Rifa'i Al amin C1655201015					Libur Hari Sabtu - Senin										
02.	Andri C1655201014															
03.	Dapit Claudia C1657201041					Libur Hari Minggu										
04.	Muhammad Candra Putra C1657201036															

Palangkaraya, 31 JULI 2019
Ketua,

RIFAT AL AMIN
NIM. C1655201015

**DAFTAR HADIR PESERTA PKL
SEPTEMBER, 2019**

No	Nama Peserta dan NIM	Ket					
		2	3	4	5	6	
01.	Rifa'i Al amin C1655201015		Libur hari Selasa Rabu		Libur hari Jumat		
02.	Andri C1655201014						
03.	Daphi Chandra C1657201041						
04.	Muhammad Candra Putra C1657201036						

Palangkaraya, 6 SEPTEMBER 2019
Ketua,


RIFA'I AL AMIN
NIM. C1655201015

LAMPIRAN 8. Daftar Hadir Peserta Seminar Hasil Laporan PKL

DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR PRAKTEK KERJA LAPANGAN

1. Kelompok Penyaji : 11
2. Hari/ Tanggal : Sabtu / 28 September 2019
3. Waktu : 7:30 WIB s.d Selesai
4. Judul Penelitian : Promosi Penjualan musik melalui media Youtube, Fiverr, Patreon dan media Sosial

No	Nama Peserta	N I M	Tanda Tangan
1.	Dicky ENHARDO	E1757401017	Dnt.
2.	M RIZKY PRATAMA	E1757401029	Tate
3.	MARTHA CRISTINA	C1655201012	
4.	Romy ANGEA MAFINDA	C1655201011	
5.	SUPRIYADI	C1655201020	
6.	YHEZKIEL RAYNALDE M B	C1657201055	
7.	Erlina Pratama	C1657201053	
8.	WIRANDA AGNES T.	C1655201021	
9.	Adhi Nur Firdaus	C1657201071	Ant
10.	Rahmat Sugianto	C1657201078	
11.	Habib Irvansyah	C1657201079	
12.	ANDIE SAPUTRA	C1657201054	
13.	Murdianto	E1757401023	
14.	YENI	E1757401018	
15.	Pikro Silas	E1757401005	
16.	NIKITA ADIGRIANA	C1657201060	
17.	EGA SILVIA	C1657201063	
18.	Aditya M. Yogi R.	E1757401019	
19.	IRA APRILIA	C1657201059	
20.	Yosua Witenorone	C1655201025	
21.	M. Mawardi Anayeli	C1655201045	
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30.			

Palangka Raya, 28 September 2019

Mengetahui,
Kepala UP3M,

Penyaji,

Maura Widyaningsih, S.Kom., M.Cs.
NIK. 19750223 2009002


RIKA L. AL-DANAH
NIM. C1655201015

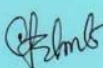
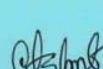
LAMPIRAN 9. Kegiatan Konsultasi PKL-K

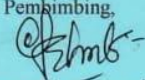
Email : humas@stmikpik.ac.id – website : www.stmikpik.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Judul Laporan : PROMOSI PENJUALAN MUSIK MELAWI MEDIA
YOUTUBE, FIVERR, PATREON dan MEDIA SOSIAL

Nama / NIM :
 1. Rifa'i Al Anin / 085201015
 2. Andri / C165201019
 3. Dapit Chandra / C165201091
 4. M. Chandra putra / C165201036
 5. /

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	17/07/2019	17/07/2019	Konsultasi topik dan judul yang diangkat untuk proposal	
2	25/07/2019	25/07/2019	Konsultasi dan revisi BAB I dan 2 proposal	
3	29/07/2019	29/07/2019	Konsultasi dan revisi BAB III proposal	
4	15/08/2019	15/08/2019	Konsultasi BAB III proposal fix	
5	29/08/2019	29/08/2019	Konsultasi laporan akhir BAB IV Revisi	
6	28/09/2019	28/09/2019	Laporan akhir	

Menyetujui :
Dosen Pembimbing,

Catharina Elmasyantie, M.Pd.

LAMPIRAN 10. Evaluasi Mahasiswa Terhadap Dosen Pembimbing

KUESIONER EVALUASI BIMBINGAN
(Evaluasi terhadap Dosen Pembimbing diisi Mahasiswa)

Nama Dosen Pembimbing	Catharina Elmoyantie, M. Pd				
Mahasiswa Angkatan Tahun	2016				
Semester yang ditempuh saat ini	7				
Bidang Kegiatan PKL Terpadu	Kewirausahaan				

Evaluasi	Kurang Sekali (<20%)	Kurang (21 - 40%)	Cukup (41 - 60%)	Sering (61 - 80%)	Sangat Sering (>81%)
Pertemuan Dosen dengan Mahasiswa bimbingan baik secara langsung / kontak pesan / telpon			✓		
Dosen memberikan pengarahan selama Mahasiswa PKL Terpadu				✓	
Dosen memotivasi dan membantu Mahasiswa merumuskan Topik / Judul yang Inovatif				✓	
Dosen mengarahkan Mahasiswa cara mengakses jurnal elektronik maupun informasi ilmiah cetak				✓	
Dosen memberikan arahan tentang kode etik Mahasiswa				✓	
Dosen memberikan arahan tentang metode pelaksanaan kegiatan			✓		
Dosen memberikan arahan tentang pengembangan diri dan softskill			✓		
Dosen memberikan informasi dan mengarahkan karya tulis dalam program kreativitas Mahasiswa dan kegiatan Mahasiswa				✓	
Dosen mengarahkan Mahasiswa menulis proposal / laporan sesuai pedoman yang berlaku				✓	
Dosen memberikan teladan / falsafah hidup dalam perbuatan/kata-kata				✓	
Dosen mengarahkan Mahasiswa dan memberi masukan pada saat akan seminar				✓	
Dosen memberikan penjelasan ulang terhadap revisi / koreksi tertulis yang dilakukan setelah seminar				✓	
Dosen memberikan arahan dan peluang kerja sama terhadap kegiatan PKL terpadu				✓	
Dosen ikut meninjau lokasi dan kegiatan penelitian				✓	

• Saran saudara terhadap proses bimbingan PKL Terpadu

Palangka Raya, 29 September 2019
Mahasiswa PKL,

LAMPIRAN 11. Evaluasi Dari Mitra Terhadap Mahasiswa

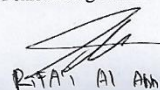
KEGIATAN PKL TERPADU
(Evaluasi kelompok Mahasiswa diisi oleh Mitra / Tempat PKL)

Tempat Pelaksanaan PKL Terpadu	Studio Minku				
Bidang Kegiatan PKL Terpadu	Kewirausahaan				
Semester yang ditempuh saat ini	7				

Evaluasi	Sangat Kurang Baik (<20%)	KurangBaik (21 - 40%)	Sedang (41 - 60%)	Baik (61 - 80%)	BaikSekali (>81%)
A. Sikap Pelaksana Kegiatan dengan mitra					
Bersikap sopan			✓		
Menghormati				✓	
Mampu bekerjasama dan menyesuaikan diri			✓		
Konsisten terhadap waktu				✓	
Koordinasi			✓		
B. Sikap Pelaksanaan Kegiatan					
Responsif terhadap permasalahan			✓		
Memiliki kepercayaan diri				✓	
Dapat beradaptasi dengan lingkungan kegiatan				✓	
Bertanggung jawab			✓		
Mampu menyelesaikan permasalahan				✓	
Kesiapan dalam menghadapi tugas yang diberikan				✓	
C. Pencapaian Kegiatan					
Menawarkan Solusi permasalahan				✓	
Memberikan hasil pada kemanfaatan				✓	
Kinerja				✓	

• Saran saudara terhadap proses kegiatan PKL Terpadu (Keberlanjutan, sarana –prasarana, dan hal-hal lain yang berkaitan)

Palangka Raya, 2 September 2019
Pembimbing Mitra PKL,


RIFA'I AL AMIN

LAMPIRAN 12. Poster

Kewirausahaan

PROMOSI PENJUALAN MUSIK MELALUI MEDIA YOUTUBE, FIVERR, PATREON DAN MEDIA SOSIAL

Oleh:
Rifa'i Al Amin Dapit Chandra
Andri M.Candra Putra









LATAR BELAKANG

padatnya jadwal Musisi/Dj memaksa mereka memerlukan jasa Ghost Producer (Produser Bayaran) dan Sound Designer untuk memproduksi musik mereka.

TUJUAN

Agar mahasiswa dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama Praktek Kerja Lapangan ke dalam sebuah laporan serta mahasiswa dapat memperoleh manfaat ilmu dan pengalaman kerja selama PKL-K berlangsung.

JALAN KECIPIR
GANG GERIYA SEJAHTERA

BENTUK KEGIATAN

1. Produksi Musik
2. Promosi Lewat Facebook Ads
3. Menjual Produk Lewat Fiverr
4. Upload Project Ke Patreon

KESIMPULAN

Mempromosikan Project Menggunakan Facebook Ads memberikan keuntungan terhadap traffic pengunjung yang terbukti berhasil.

SARAN

Jika seseorang ingin mengangkat usaha yang sekiranya menggunakan suatu Page dan mendapatkan hasil dari page tersebut Alangkah baiknya jika mimikirkan tentang potongan withdraw. Karena sebagai wirausaha kita harus pintar melihat peluang usaha yang menguntungkan.