

# Perencanaan penerbitan e-magazine button media fashion bagi remaja dan dewasa muda perempuan = Button e-magazine fashion media for women teens and young adults media planning

Shayka Asha Narindra, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20367353&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Bagian I Analisis Situasi Fashion di Indonesia semakin berkembang, dimulai dari industri itu sendiri hingga ekspornya. Namun untuk mengembangkan ekspor tersebut dibutuhkan wirausaha. Wirausaha di Indonesia masih kurang, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media penyedia informasi untuk meningkatkan kreativitas mereka di bidang fashion.

Bagian II Manfaat dan Tujuan Pengembangan Prototype Manfaat Bagi Khalayak : Mendapatkan informasi mendalam Mengembangkan kreativitas Bacaan waktu luang Manfaat Bagi Pengelola : Penunjang kreativitas dan perkembangan fashion di kalangan anak muda Keuntungan Ekonomi

Tujuan : Menjadi ensiklopedi fashion di kalangan remaja Mendukung kewirausahaan Indonesia Meningkatkan budaya membaca

Bagian III Prototype yang Dikembangkan Button adalah e-magazine yang mengkhususkan tema bahasan fashion dan berusaha mendekatkan fashion kepada masyarakat dan menyediakan informasi mendalam mengenai industri fashion Internasional dan Indonesia. Button ditujukan untuk Perempuan usia 15-22 tahun SES A dan B yang tertarik pada bidang fashion. Majalah ini diterbitkan setiap bulan.

Bagian IV Evaluasi Rencana Evaluasi dilakukan kepada khalayak dan produk. Evaluasi khalayak dilakukan setelah edisi kedua diterbitkan Evaluasi produk dilakukan secara 3 tahap yaitu input, output dan outcome.

Bagian V Anggaran Total Pengeluaran Awal Pembuatan Media = Rp 290.522.540, Total Pengeluaran per Bulan = Rp 110.796.000,- Total Pengeluaran Tahun Pertama = Rp 1.710.920.540,- Total Pengeluaran Tahun Kedua = Rp 1.502.354.965,- Total Pendapatan Tahun Pertama = Rp 1.391.250.000,- Total Pendapatan Tahun Kedua = Rp 2.388.750.000,- BEP akan dicapai pada tahun kedua.

.....

Part I Situation Analysis In Indonesia, fashion is one of the developing industries. Fashion export is currently increasing. But to increase export Indonesia needs entrepreneur and Indonesia lacks of them. Thus we need a media to increase creativities in fashion industry.

Part II Benefits and Goals Benefits for Audience: Obtaining in-depth information Developing creativity Reading time Benefits for Business: Supporting fashion and creativity among youths Economic Benefits

Objectives: Becoming a fashion guide for young people Support entrepreneurship Support reading culture

Part III Developed Prototype Button is a e-magazine that exclusively gives the latest updates on fashion and tries to bring fashion closer to the community. It also provides detailed information about fashion industry, both domestically and internationally. Button is targeted primarily for girls, aged 15-22,

SES AB, and have passion towards fashion. Button is published on monthly basis.

Part IV<br>Evaluation<br>Evaluation is planned to be executed on both the audience and the product.<br>Product evaluation will be divided into 3 stages: input, output, and outcome evaluation.

Part V<br>Budget<br>Initial Investment = Rp 290.522.540,<br>Monthly Expenditures Total = Rp 110.796.000,-<br>First Year Expenditures Total = Rp 1.710.920.540,-<br>Second Year Expenditures Total = Rp 1.502.354.965,-<br>First Year Revenue Target = Rp 1.391.250.000,-<br>Second Year Revenue Target = Rp 2.388.750.000,- BEP is assumed should be contained in the second year.