

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis Indonesia saat ini semakin hari semakin meningkat dan terus berubah seiring dengan perkembangan zaman. Sebelum ada teknologi yang canggih, bisnis hanya ada dijalankan secara offline dan promosi serta pelayanan masih dilakukan dengan monoton dan tidak menarik. Tapi saat ini bisnis tidak hanya dilakukan secara offline, namun juga dilakukan secara online karena teknologi digital yang sangat mendukung. Tidak hanya itu, banyak macam-macam bisnis baru yang lahir dengan keunikannya sendiri. Promosi juga dilakukan dengan banyak cara yang menarik dan tidak membosankan. Tidak heran jika saat ini di Indonesia memiliki banyak bisnis yang tersebar luas, baik offline maupun online. Bahkan yang mencoba membangun bisnis tidak hanya orang tua atau dewasa tapi anak-anak muda pun banyak yang mulai menjalankan bisnis.

Tabel 1.1
Kontribusi Subsektor Industri Kreatif di Indonesia Tahun 2016

No	Indsturi Kreatif	Presentase
1	Kuliner	41,40%
2	Fashion	18,01%
3	Kriya	15,40%
4	TV & Radio	8,27%
5	Penerbitan	6,32%
6	Arsitektur	2,34%
7	Aplikasi & Game Developer	1,86%
8	Periklanan	0,81%
9	Musik	0,48%
10	Fotografi	0,46%
11	Seni Pertunjukkan	0,27%
12	Desain Produk	0,25%
13	Seni Rupa	0,22%
14	Film, Animasi Video	0,17%
15	Desain Interior	0,16%
16	Desain Komunikasi Visual	0,06%

Sumber data : Badan Pusat Statistik 2016

