DAFTAR ISTILAH

Istilah	Deskripsi	Halaman Pertama Muncul
<i>E-Commerce</i>	: Proses pembelian dan penjualan produk atau jasa melalui <i>platform</i> digital atau internet	1
<i>Influencer</i>	: Individu dengan pengaruh besar di media sosial yang dapat memengaruhi keputusan pembelian audiensnya melalui konten yang dibuat	1
<i>Online</i>	: Secara langsung melalui jaringan komputer atau internet	1
<i>Platform</i>	: Tempat atau media untuk melaksanakan kegiatan tertentu	2
<i>Positioning</i>	: Proses penentuan posisi atau kedudukan suatu produk, merek, atau perusahaan di pasar	2
<i>Brand Awareness</i>	: Tingkat pengenalan konsumen terhadap suatu merek, yang mencerminkan seberapa dikenal dan diingat merek tersebut	2
<i>Marketplace</i>	: <i>Platform</i> digital yang mempertemukan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli	2
<i>Net Sales</i>	: Pendapatan bersih dari penjualan setelah dikurangi diskon, pengembalian, dan potongan lainnya	4
<i>Target Sales</i>	: Sasaran atau tujuan pendapatan yang ingin dicapai oleh sebuah bisnis dalam	4

	periode tertentu	
<i>Followers</i>	: Pengguna yang berlangganan atau mengikuti akun media sosial untuk menerima pembaruan konten	5
<i>Brand Loyalty</i>	: Kecenderungan konsumen untuk terus membeli produk dari merek yang sama.	7
<i>Brand Trust</i>	: Keyakinan konsumen terhadap kualitas dan keandalan merek	7
<i>Brand Image</i>	: Persepsi yang terbentuk di benak konsumen tentang suatu merek	8
<i>Tagline</i>	: Kalimat pendek yang mencerminkan identitas atau pesan suatu merek atau produk	9
<i>Brand Preference</i>	Kecenderungan konsumen untuk memilih suatu merek dibandingkan dengan merek lainnya	10
<i>R-Square</i>	: Ukuran yang menunjukkan seberapa baik data cocok dengan model regresi	12
<i>S-Stress</i>	: Seberapa baik hasil data yang dapat diwakili oleh model MDS	12
<i>Offline</i>	: Tidak terhubung dengan internet atau jaringan komputer	12
<i>Purposive Sampling</i>	: Pengambilan sampel dengan sengaja berdasarkan tujuan tertentu	18
<i>Jarak Euclidean</i>	: Jarak antara dua titik dalam ruang n-dimensi dan dihitung berdasarkan rumus Euclidean	26
<i>Brand Performance</i>	: Kinerja merek, sejauh mana suatu merek memenuhi harapan konsumen dan mencapai tujuan bisnis	76
<i>Live Streaming</i>	: Siaran video memungkinkan interaksi <i>real-time</i> antara penyiar dan audiens	90