

ABSTRAK

PENGARUH IKLAN RUANG GURU VERSI HIDUPKAN MIMPIMU 2020 PADA YOUTUBE TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI (STUDI PADA SISWA SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG)

**Oleh
Eriswandini Suhandi**

Ruangguru adalah aplikasi belajar online yang berbasis pelayanan berupa bimbingan belajar (bimbel) secara online untuk membantu siswa-siswa dalam mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan. Ruang Guru memiliki sebuah iklan dengan tema “Hidupkan Mimpimu 2020”. dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh iklan ruang guru versi hidupkan mimpimu 2020 pada youtube terhadap MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI (STUDI PADA SISWA SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe survei penelitian. Sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 9 Bandar Lampung sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini hasil penelitian yang didapatkan bahwa dengan adanya iklan ruang guru di youtube terhadap MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI STUDI PADA SISWA SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG Penelitian ini memiliki 2 variabel: variabel (X) yakni Penggunaan Aplikasi Ruangguru dan variabel (Y) minat menggunakan aplikasi pada siswa SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

Kata kunci: Pengaruh Iklan, Ruang Guru, Minat Menggunsksn Aplikasi

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEACHER'S ROOM ADVERTISING TURN YOUR DREAM VERSION 2020 ON YOUTUBE ON INTEREST IN USING APPLICATIONS (STUDY IN STATE 9 SMA STUDENTS LAMPUNG BANDAR)

By

Eriswandini Suhandi

Ruangguru is an online learning application based on services in the form of online tutoring to assist students in gaining additional knowledge. Ruang Guru has an advertisement with the theme “Live Your Dream 2020”. in this research is how the effect of the advert for the Ruang Guru version of live your dream 2020 on YouTube on INTEREST IN USING THE APPLICATION (STUDY IN STUDENTS OF SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG. The method in this study uses a quantitative approach with a research survey type. The data sources in this study are primary and secondary data. secondary The population in this study were students of SMA Negeri 9 Bandar Lampung as well as being the sample in this study. The results of the study found that with the teacher's room advertisement on youtube on INTEREST IN USING STUDY APPLICATIONS IN SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG This study has 2 variables: variable (X) namely the use of the Ruangguru application and the variable (Y) interest in using the application in students of SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

Keywords : Effect of Advertising, Ruang Guru, Interest in Using Applications