



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

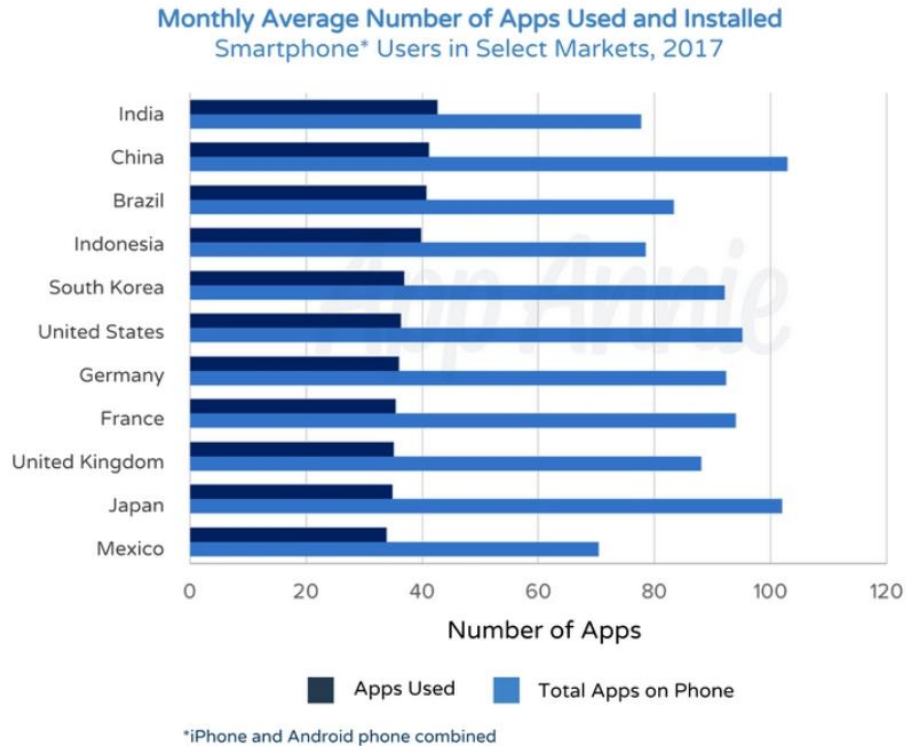
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era ini, Kemajuan zaman dan teknologi mendorong perubahan yang sangat membantu kita dalam memperlancar atau mempercepat pekerjaan kita. Salah satu contoh teknologi yang membantu kita sekarang ini adalah internet. Internet merupakan jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Hasil survei menurut Asosiasi Jaringan Internet Indonesia (APJII) 171,11 juta jiwa masyarakat Indonesia telah mengakses internet sepanjang tahun 2018 yang telah meningkat sebesar 10,12% dari tahun sebelumnya. Angka tersebut menunjukkan adanya kemajuan dalam minat dan kemampuan masyarakat Indonesia dalam menggunakan internet. Di Indonesia, dijelaskan jumlah pengguna internet mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50 persen penduduk Indonesia telah bisa mengakses internet. Sementara di laporan yang sama dijelaskan dari ratusan juta pengguna internet di Indonesia tersebut 60% persennya telah mengakses internet menggunakan ponsel pintar (*smartphone*). Pesatnya perkembangan teknologi dan pertumbuhan angka pengguna internet berdampak pada perubahan serta perkembangan bisnis elektronik dan *platform digital* yang sedang menjamur di Indonesia, yaitu munculnya aplikasi.

Menurut Jogiyanto (1999:12) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Sedangkan, menurut Hengki W. Pramana Aplikasi merupakan suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, *game* pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

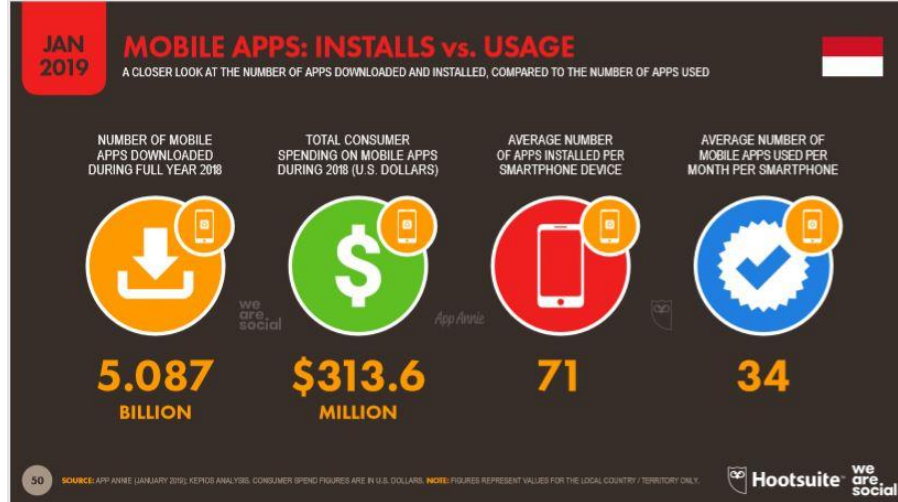
Gambar 1.1 Data rata-rata pengguna aplikasi pada tahun 2017



Sumber: <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2017-retrospective/>

Grafik diatas dikutip dari *App Annie 2017 Retrospective: A Monumental Year for the App Economy* menjelaskan data penggunaan dan pengunduhan aplikasi *smartphone* pada tahun 2017. Indonesia merupakan salah satu pengguna aplikasi *mobile* paling aktif di dunia. Indonesia berada di jajaran teratas bersaing dengan negara-negara yang sudah lebih maju seperti Tiongkok, India, Brazil dan Korea Selatan.

Gambar 1.1 Data Pengguna Aplikasi di Indonesia Tahun 2019



Sumber: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2019-indonesia-january-2019-v01>

Dikutip dari wearesocial.com pada tahun 2019 di Indonesia jumlah aplikasi yang telah diunduh pada tahun 2018 telah mencapai 5.087 miliar, total konsumen mengeluarkan uangnya untuk membayar aplikasi sepanjang 2018 sebesar \$313.6 juta, lalu rata-rata jumlah aplikasi yang diunduh pada *smartphone* masing-masing orang adalah sekitar 71 aplikasi, dan yang terakhir adalah rata-rata aplikasi yang digunakan per-bulan per-*smartphone* yaitu ada 34. Data di atas dapat menunjukkan bahwa pengguna aplikasi di Indonesia sangat aktif.

Salah satu aplikasi di Indonesia berupa *game* adalah LINIPOIN. LINIPOIN merupakan sebuah aplikasi *mobile* berbasis *android* yang berfungsi sebagai media *quiz*. Untuk kelangsungan hidup sebuah aplikasi harus dilakukannya sebuah *event* agar dapat menimbulkan *awareness* untuk para calon pengguna aplikasi tersebut. Pentingnya *event* dalam sebuah aplikasi adalah supaya aplikasi tersebut diketahui oleh semua orang sehingga menjadi tertarik dan berujung pada pengunduhan aplikasi tersebut. Pudjiastuti W (2013, hal 112)

Di sini saya terlibat menjadi *Tenant Relations* LINIPOIN dalam perencanaan *event* Earth Festival 2020 yang diselenggarakan di Mall @ Alam Sutera. Earth Festival merupakan *event* kepedulian terhadap bumi dan mencintai alam. Tujuan dari event ini adalah Mengembangkan budaya cinta alam dan mengubah pandangan manusia yang cenderung eksploitatif terhadap alam menjadi penuh rasa hormat dan cinta, Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu etis terkait kelestarian lingkungan yang terjadi saat ini dan pentingnya melindungi dan melestarikan lingkungan, Mengedukasi masyarakat terkait keberlangsungan (*sustainability*), etika lingkungan, dan gaya hidup sehat vegan, Mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam melakukan perubahan untuk menciptakan masa depan yang berkelanjutan, Mempersatukan perbedaan-perbedaan antara setiap orang dan mempererat solidaritas dalam membangun dunia satu keluarga yang harmonis, dan menunjang program Kementerian Pariwisata untuk mewujudkan Indonesia sebagai destinasi wisata vegetarian dunia. Di dalam *event* ini LINIPOIN menjadi tenant utama yang akan membuka *booth* tenant di event yang akan datang. Didalam *booth* tersebut akan ada beberapa games yaitu LINIPOIN *balloon brush* dan juga *lucky spin*. LINIPOIN *balloon brush* merupakan permainan melempar *darts* ke balon yang telah disediakan di papan. Pemain akan mendapatkan tiga kali kesempatan setiap sekali bermain. Ketika berhasil memecahkan balon akan mendapatkan poin. Poin yang telah dikumpulkan dapat ditukarkan dengan *voucher* eksklusif dengan brand yang telah bekerjasama dengan LINIPOIN. Setelah itu untuk pengguna lama maupun baru dapat mencoba *lucky spin* beragam hadiahnya. Untuk pengguna baru LINIPOIN akan mendapatkan poin khusus untuk pengguna baru aplikasi LINIPOIN.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Untuk mengetahui fungsi *Tenant Relations* LINIPOIN dalam perencanaan *event* Earth Festival 2020.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kegiatan kerja magang dilakukan oleh peserta magang di PT. Kreasi Kode Digital adalah sebagai berikut:

Hari Kerja : Senin-Jumat

Jam Kerja : 09.00 - 18.00

Periode Kerja Magang : 1 Febuari 2020- 29 April 2020

Lokasi Kerja Magang : Ruko Tematik Blok R no 37-38 Paramount Gading Serpong.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan kegiatan magang di Codify.id ada beberapa prosedur, yaitu:

1. Pengajuan KM-01 yaitu formulir pengajuan kerja magang untuk universitas mengetahui perusahaan yang ingin dituju.
2. Pengajuan KM-02 merupakan surat pengantar kerja yang menyatakan bahwa mahasiswa disetujui untuk melakukan kerja magang diperusahaan yang telah dituju.
3. Pengajuan KM-03 sampai 07 yaitu tentang berkas-berkas yang meliputi data diri, kegiatan saat melakukan praktik kerja magang, dan nilai dari perusahaan atas kontribusi yang telah kita lakukan pada saat praktik kerja magang.