



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan praktek magang sangat diperlukan oleh mahasiswa agar mendapat pengalaman dalam bekerja. Selain pengalaman bekerja, mahasiswa mendapat kesempatan untuk membangun relasi atau hubungan dengan pekerja lainnya. Persaingan di dunia bisnis saat ini semakin ketat ditambah dengan maraknya perusahaan yang gencar dalam meningkatkan strategi dan taktik untuk menarik konsumen.

Dalam usaha untuk mencapai kegiatan bisnis yang efektif dibutuhkan kerjasama yang baik dengan berbagai pihak dan pelaksanaan kerjasama harus tercapai keuntungan bersama. Ada strategi bisnis yang dilakukan oleh beberapa perusahaan besar adalah *co-branding* yang juga dilakukan oleh Codify. *Co-branding* merupakan dua atau lebih *brand* yang dikombinasikan, dimana satu sama lain saling memperkuat dan berharap mendapat *audiens* baru (Kotler, 2012:334).

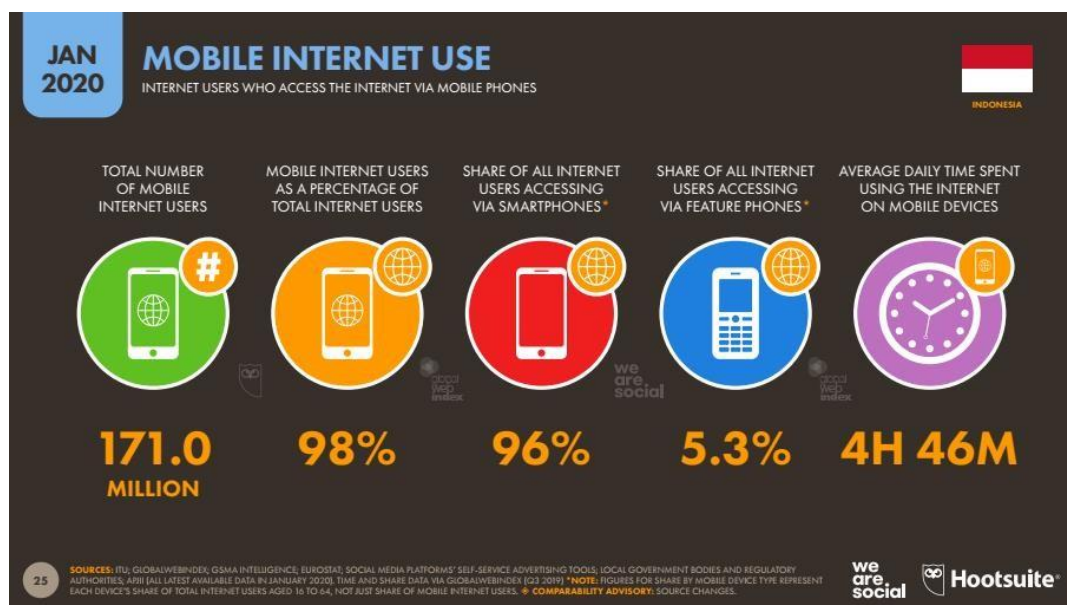
Keberadaan seorang *Brand Partnership* diharapkan dapat menjadi representasi dari sebuah perusahaan agar tercipta komunikasi yang aktif dengan klien dan terkelola dengan baik dalam kurun waktu panjang maupun pendek. Codify memiliki produk bernama LINIPOIN yang merupakan aplikasi *user friendly* yang memberikan banyak pilihan hiburan berwawasan dan banyak fitur lainnya bagi pengguna berupa *games*, berita menarik dan juga menyediakan berbagai macam *voucher* menarik. LINIPOIN juga memiliki fitur pembayaran secara *online*.

Dalam *Co-branding*, terjadi kegiatan kerjasama (*partnership*) yang berarti dua belah pihak harus saling memberikan dukungan dan memberikan keuntungan yang setimpal bagi satu sama lain. Dalam melakukan *brand partnership*, komunikasi antar merek harus terjalin dengan baik untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi.

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, membuat hal konvensional beralih menjadi hal digital, hampir semua informasi dapat diakses dengan mudah. PT Kreasi Kode Digital sendiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi sehingga menjadi pilihan dalam melakukan praktek kerja magang.

Gambar 1.1

Jumlah Pengguna Internet di Ponsel di Indonesia pada Tahun 2020



Sumber: <https://teknoia.com>

Hampir 80% penggunaan Internet di ponsel digunakan untuk sosial media. Dengan banyaknya pengguna Internet melalui ponsel, LINIPOIN memanfaatkan hal tersebut untuk mengembangkan jaringan pengguna dengan terus menyediakan pelayanan terbaik bagi pengguna aplikasi LINIPOIN.

Praktek kerja magang di PT Kreasi Kode Digital memberikan berbagai ilmu baru yang didapatkan dari dunia kerja secara nyata. Beberapa tuntutan sebagai Brand Partnership adalah membuat proposal penawaran kerja sama dan mempresentasikannya,

1.2. Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari praktek kerja magang ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kewajiban akademik. Selain itu, praktek kerja magang dilaksanakan dengan tujuan:

- a. Mengimplementasikan konsep *brand partnership* secara teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.
- b. Memahami proses kerja *Brand Partnership* di Codify
- c. Memahami alur kerja di dunia profesional di bidang *Marketing Communications* dan membangun jaringan *networking* dengan baik.

1.3. Waktu Prosedur Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode Kerja Magang	: 13 Januari 2020 - 9 April 2020
Jam Kerja Magang	: 09.00 - 18:00 WIB
Penempatan Magang	: <i>Brand Partnership</i>

1.3.2. Prosedur Kerja Magang

Prosedur yang penulis lakukan untuk dapat melakukan praktek kerja magang di Codify adalah sebagai berikut:

1. Mengikuti pembekalan praktek kerja magang yang diselenggarakan prodi ilmu komunikasi.
2. Mengirimkan surat lamaran kerja magang beserta CV secara *online* kepada Codify.
3. Melakukan *interview* dan mengatur kesepakatan dengan Bapak Kinskie Fans selaku *Business Development & Partnership Manager* Codify mengenai periode kerja magang, waktu jam kerja, dan perihal lainnya.

4. Memulai praktek kerja magang di Codify sebagai *Brand Partnership* LINIPOIN guna melanjutkan ke (KM-03).
5. Mengisi formulir pengajuan kerja magang (KM-01) kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara.