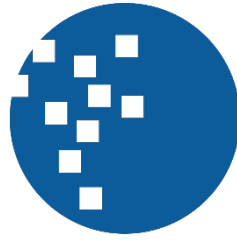


**AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING*
INTERN DI SCIENTIA SQUARE PARK**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

REYNO WIDIAPHILBERTO

00000064498

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

Aktivitas Magang sebagai *Event Marketing Intern* di Scientia Square Park, Reyno Widiaphilberto,
Universitas Multimedia Nusantara

**AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING*
INTERN DI SCIENTIA SQUARE PARK**



LAPORAN MBKM

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Manajemen (S.M)

REYNO WIDIAPHILBERTO

00000064498

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan MBKM dengan judul :

AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING INTERN* DI
SCIENTIA SQUARE PARK

Nama : Reyno Widiaphilberto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000064498

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Laporan Magang Universitas
Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dr Rajesh Preetypal Singh, S.S., M.M

0430107605

Ketua Program Studi Manajemen



Purnamaningsih, S.E., M.S.M

NIDN : 0323047801

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Reyno Widiaphilberto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000064498

Program studi : Manajemen

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING INTERN* DI SCIENTIA SQUARE PARK

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Reyno Widiaphilberto)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM dengan judul
AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING INTERN* DI
SCIENTIA SQUARE PARK

Oleh

Nama : Reyno Widiaphilberto
NIM : 00000064498
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Bisnis

Telah diujikan pada hari selasa, 04 juni 2024
Pukul 11.00 s/d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr Rajesh Prettytal Singh, S.S., M.M.
0430107605

Penguji



Dr. Wanda Gema Prasadio Akbar Hidayat,
S.M.B., M.M.

Ketua Program Studi Manajemen



Purnamaningsih, S.E., M.S.M

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Reyno Widiaphilberto

NIM : 00000064498

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

JenisKarya : Laporan MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING INTERN* DI SCIENTIA SQUARE PARK

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Reyno Widiaphilberto)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan Praktik Kerja Magang ini dengan judul: “Aktivitas Magang Sebagai *Marketing Event* Di Scientia Square Park” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 (S1) Jurusan Manajemen Pada Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Florentina Kurniasari T., S.Sos., M.B.A., selaku Dekan Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara.
3. Purnamaningsih, S.E., M.S.M , selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr Rajesh Prettytal Singh, S.S., M.M., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Rangga Pratama Al’Fazer sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan PT Lestari Mahadibya atas kesempatan untuk kerja magang pada divisi *Marketing Event*.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan, dukungan secara material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Penulis mengerti bahwa laporan kerja magang ini masih memiliki potensi untuk memiliki kekurangan. Dengan itu, penulis menerima setiap masukan, saran, dan kritik untuk diperbaiki dan disempurnakan agar mencapai hasil yang optimal dan

meningkatkan kualitas laporan ini. Harapan penulis, laporan ini dapat menjadi referensi bagi pembaca dan berguna dalam pengembangan bidang yang bersangkutan. Terima kasih atas perhatian dan kerjasama yang telah diberikan.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Reyno Widiaphilberto)



AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI *EVENT MARKETING INTERN* DI SCIENTIA SQUARE PARK

(Reyno Widiaphilberto)

ABSTRAK

Pasar pariwisata yang sangat potensial adalah keluarga. Tingginya kesadaran tiap keluarga terhadap kebutuhan untuk menikmati waktunya setelah bekerja atau belajar, menciptakan jenis konsumen yang menganggap rekreasi sebagai hal yang penting untuk mengisi waktu dan sebagai sarana untuk mengatasi stres. Aktivitas rekreasi yang dilakukan keluarga bergantung terhadap fasilitas dan atraksi yang disediakan oleh destinasi tempat rekreasi. Scientia Square Park (SQP) adalah contoh tempat hiburan outdoor yang menggabungkan berbagai elemen hiburan untuk keluarga. SQP harus meningkatkan kreativitas dalam strategi promosi untuk tetap bersaing di pasar yang semakin ketat. SQP menjadi tempat pilihan penulis untuk kerja magang karena tempat ini dapat menjadi sarana bagi penulis dalam mempelajari *marketing*, terutama *event marketing* di tempat hiburan keluarga, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Di awal magang, penulis menemukan kendala saat *jobdesk* yang diberikan dan *timeline event marketing* masih belum sempurna dan belum dapat berjalan dengan lancar. Penulis merasa pekerjaan yang dikerjakan banyak yang terlewat dan banyak mengalami miskomunikasi dalam merancang dan melaksanakan acara. Maka dari itu, di bulan berikutnya, penulis bersama mentor dan tim *Event Marketing* lainnya membuat *timeline* yang dapat menjadi panduan agar pekerjaan berjalan dengan lancar tanpa adanya yang terlewat.

Kata kunci: *Marketing*, *event marketing*, tempat rekreasi, hiburan keluarga, Scientia Square Park

ACTIVITIES AS AN EVENT MARKETING INTERN AT SCIENTIA SQUARE PARK

(Reyno Widiaphilberto)

ABSTRACT (English)

A very potential tourism market is families. The high awareness of each family regarding the need to enjoy their time after working or studying has created a type of consumer who considers recreation as an important thing to fill their time and dealing with stress. Recreational activities carried out by families depend on the facilities and attractions provided by the recreation destination. Scientia Square Park (SQP) is an example of an outdoor entertainment venue that combines various entertainment elements for families. SQP must increase creativity in promotional strategies to remain competitive in an increasingly tight market. SQP is the author's choice for internship because it can be a place to study event marketing in family entertainment venues, from planning to implementation. At the start of the internship, the author encountered problems when the job desk provided and the marketing event timeline were still not perfect and could not run smoothly. The author feels that much of the work done was overlooked and there was a lot of miscommunication. Therefore, in the following month, the author together with mentors and other Event Marketing teams created a timeline that could serve as a guide so that work ran smoothly without missing anything.

Keywords: *Marketing, event marketing, recreation area, family entertainment, Scientia Square Park*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT (English)	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.1.1 Visi Misi	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	13
3.3 Kendala yang Ditemukan	44
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	58
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	59
4.1 Simpulan	59
4.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Nama dan Jabatan Divisi Marketing	12
Table 3. 2 Timeline Tugas Kerja Magang	13
Table 3. 3 Tugas Kerja Magang	14
Table 3. 4 Tugas penulis selama magang	17
Table 3. 5 Rundown Event Marhaba Morocco.....	21



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Summarecon Digital Center	5
Gambar 2. Logo Scientia Square Park	6
Gambar 3 Struktur perusahaan	10
Gambar 4 Struktur Divisi Marketing	11
Gambar 5. Survei Aviary Park Bintaro	18
Gambar 6. Hasil Research untuk Event Marhaba Marocco	19
Gambar 7. Mockup dan Produksi Patung Unta untuk Camel Painting	19
Gambar 8. Mockup dan Design dekorasi Marhaba Morocco	20
Gambar 9 PPT Esport Competition	22
Gambar 10 List kebutuhan E Sport Competition	23
Gambar 11 Layout Event E Sport Competition	24
Gambar 12. Mockup dekorasi Marhaba Morocco	26
Gambar 13 Design backdrop E Sport Competition	27
Gambar 14 Design hadiah E Sport Competition	28
Gambar 15 Backdrop E Sport Competition	29
Gambar 16 Target dan Actual Event Marhaba Morocco	31
Gambar 17 Budget Details Event Marhaba Morocco	32
Gambar 18 Persiapan tent card	33
Gambar 19 Penempatan tent card	34
Gambar 20 Pendataan form parktivity	35
Gambar 21 Pendataan vendor event Marhaba Morocco	36
Gambar 22. Kegiatan Camel Painting	38
Gambar 23. Penempatan Dekorasi Event Marhaba Morocco	39
Gambar 24. Event Sunset Dinner	39
Gambar 25 menghubungi ukm kampus	40
Gambar 26 Menghubungi komunitas otomotif	41
Gambar 27 Menghubungi komunitas pecinta hewan	42
Gambar 28. Meeting Evaluasi Event Marhaba Morocco	43
Gambar 29 Persiapan Sunset Dinner	44
Gambar 30 hasil dekorasi Sunset Dinner	45
Gambar 31 Kegiatan Sunset Dinner	46
Gambar 32 Performance magic show	47
Gambar 33 Performace magic show	48
Gambar 34 performance animal parade	49
Gambar 35 performance dance	50
Gambar 36 Quotation dari setiap vendor bubble show	52
Gambar 37 pencarian ide untuk dekorasi event Flower Dreams	53
Gambar 38 Mendata kebutuhan dari setiap parktivity	54
Gambar 39 menghubungi MC untuk event Learning Lab Expo	55
Gambar 40 menghubungi performers ballet untuk Learning Lab Expo	56
Gambar 41 perencanaan konsep dan rundown animal show	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM - MBKM 01	62
Lampiran B Kartu MBKM (MBKM 02)	63
Lampiran C Daily Task Kewirausahaan (MBKM 03)	64
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan (MBKM 04)	66
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM (LoA)	80
Lampiran F Hasil pengecekan hasil Turnitin	81
Lampiran G Hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM	82

