

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Pratikan melaksanakan kerja profesi di Divisi *Event* dan *Promotion* yang berada di bawah pengawasan dari *General Manager* yang bertanggung jawab atas setiap pembuatan, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan promosi dan *event*, serta mengawasi dan memastikan berjalannya *event* sesuai dengan harapan. Baik yang di selenggarakan secara langsung maupun melalui media sosial, serta membantu menyebarkan informasi mengenai promosi yang ada pada semua *tenant*, kegiatan dan fasilitas yang ada di Teraskota. Divisi *event* dan promosi memiliki fungsi untuk meningkatkan *Traffic* pengunjung, mempertahankan loyalitas pelanggan, mendukung perkembangan dan kepopuleran Mal Teraskota. Selama melakukan tugas dan tanggung jawab kerja profesi pratikan dibimbing dan diawasi oleh Bapak Argi Setiawan selaku *Supervisor* Divisi *Event* dan *Promotion* sekaligus pembimbing kerja, dalam melakukan tugas dan tanggung jawab pratikan juga berurusan dengan Bapak Heru, Bapak Dodo, Ibu Herlin dan Ka Halwa untuk menyelesaikan pekerjaan yang sedang dikerjakan.

Adapun tugas dan tanggung jawab pratikan selama melaksanakan kerja profesi di Divisi *Event* dan *Promotion* adalah membantu segala aktivitas *Event* dan *Promotion* yang ada di Mal Teraskota, meliputi:

1. Melakukan pendataan pada semua *tenant* yang ada di Mal Teraskota.
2. Menginput data vaksinasi yang diselenggarakan pada Mal Teraskota.
3. Melakukan *survey* pengunjung.
4. Menjadi *Content Creator* untuk di media sosial Mal Teraskota.
5. Membagikan *voucher* kepada peserta vaksinasi di Mal Teraskota.
6. Menghitung *traffic* jalan.
7. Membagikan dan mengambil surat edaran kegiatan kepada semua *tenant*.

8. Melengkapi tanggal di kalender *event* dan *powerpoint* rencana kerjasama dengan sekolah.
9. Melakukan sosialisasi kepada semua tenant mengenai *event Indonesian Shopping Festival (ISF)*.
10. Berpartisipasi dalam kegiatan *event* dan promosi.
11. Membantu persiapan acara HUT Teraskota ke-13.
12. Menjadi narahubung pemenang kuis dan *giveaway*.
13. Mencari dan mengunduh daftar lagu untuk audio mal.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pratikan melaksanakan kegiatan kerja profesi di Teraskota *Entertainment Center* di mulai dari senin tanggal 20 Juni 2022 dan berakhir pada hari Selasa 20 September 2022 atau kurang lebih 66 hari Pada saat pelaksanaan kerja profesi kondisi pandemi *covid-19* sudah mengalami penurunan sehingga pratikan dapat melakukan kerja profesi secara *work form office (WFO)*. Pada hari pertama, pratikan di daftarkan absensi karyawan oleh staf HRD, kemudian pratikan menunggu arahan dari pembimbing kerja, lalu di perkenalkan ke semua pegawai dan staf dari berbagai departemen dan divisi yang ada. Selanjutnya pratikan di berikan kesempatan untuk berkeliling lingkungan kantor serta pengenalan seluruh bagian Mal Teraskota yang bertujuan untuk mempermudah pratikan dalam melakukan tugas dan tanggung jawab nya selama kegiatan kerja profesi nanti. Pratikan selanjutnya di ajak berdiskusi mengenai tugas dan tanggung jawab yang akan di kerjakan oleh pratikan. Berikut uraian kegiatan yang praktikan lakukan dalam kerja Profesi pada bagian *Event* dan Promosi Mal Teraskota *Entertainment Center*, yaitu:

3.2.1 Melakukan Pendataan Pada Semua *Tenant* Yang Ada di Mal Teraskota.

Tugas pertama yang di tugaskan yaitu mendata semua *tenant* yang ada di Mal Teraskota. *Tenant* yang dalam Bahasa Inggris berarti penyewa. *Tenant* adalah pihak (Penyewa) yang menyewa suatu properti yang berlisensi di suatu tempat. Dan termasuk dalam salah satu *stakeholders* penting yang ada dalam mal. Tugas ini bertujuan agar pratikan mengenal dan mengingat semua *tenant* yang ada untuk Langkah awal

mempermudah tugas dan tanggung jawab selanjutnya. Sebelum melakukan pendataan, praktikan membuat *Google Form* sebagai wadah untuk menampung data yang akan di butuhkan. Data yang di butuhkan yaitu Lokasi *Tenant* (Lantai), Nama *Tenant*, PIC, Nomor *Handphone* PIC, dan *Email Tenant*. Kemudian praktikan mendatangi satu persatu *tenant* dan *island* yang ada di setiap lantai untuk pendataan dan setelah semua sudah selesai praktikan mengolah hasil pendataan tersebut ke dalam file *Spreadsheet*. Data ini akan di gunakan sebagai informasi *update* mengenai data *tenant*.

10:48 50%

Data Tenant

Data ini dibuat untuk memenuhi update data tenant pada Mall Teraskota, mohon kepada semua pihak yang bersangkutan untuk mengisi data formulir ini. Terima kasih.

ameliaafitriani01@gmail.com
(tidak dibagikan) Ganti akun

* Wajib

LANTAI *

Basement

Ground

Lantai 1

Lantai 2

Nama Tenant *

Jawaban Anda

Gambar 3.1: Tampilan *Googleform* Data *Tenant* Mal Teraskota
Sumber: Data Perusahaan, 2022

Timestamp	LANTAI	Nama Tenant	PIC	Nomor Handphone	Email Tenant
20/06/2022 13:16:40	Basement	PANAMA			
20/06/2022 13:21:36	Ground	JANJI JWA			
20/06/2022 13:23:24	Ground	Cukur-In			
20/06/2022 13:25:56	Ground	Hyeangle			
20/06/2022 13:28:08	Ground	Mie ayam cak jippe			
20/06/2022 13:31:15	Ground	IJUZZ			
20/06/2022 13:33:19	Ground	Toms burger and rice bowl			
20/06/2022 13:39:16	Ground	Superindo			
20/06/2022 13:41:18	Ground	Sportsicon			
20/06/2022 13:43:00	Ground	Toys city			
20/06/2022 13:44:01	Ground	Fladeo shoes			
20/06/2022 13:46:22	Ground	Bakso lapangan tembak			
20/06/2022 13:48:03	Ground	Kafe betawi			
20/06/2022 13:48:51	Ground	Gandy bistro			
20/06/2022 13:49:30	Ground	Snagback			
20/06/2022 13:50:29	Ground	WENDYS			
20/06/2022 13:51:24	Ground	Proudly Indonesian			
20/06/2022 13:52:10	Ground	Flash coffee			
20/06/2022 13:52:22	Ground	Puyis			
20/06/2022 13:54:25	Ground	Baskin robbins			

Gambar 3.2: Tampilan hasil Data Tenant Mal Teraskota di Spreadsheet
Sumber: Data Perusahaan, 2022

3.2.2 Menginput Data Vaksinasi Yang Diselenggarakan Pada Mal Teraskota.

Mal Teraskota menjadi salah satu mal yang turut berpartisipasi dalam mendukung program vaksinasi yang di selenggarakan oleh pemerintah yaitu dengan menjadi salah satu tempat pelaksanaan vaksinasi di Tangerang selatan. Jumlah para peserta vaksin di dimanfaatkan oleh Mal Teraskota untuk mengetahui *traffic* pengunjung yang berkunjung ke Teraskota selama masa pandemi *covid 19*. Tugas ini menjadi tugas harian yang setiap hari praktikan kerjakan dari jam 9 pagi sampai jam 11 siang. Data tersebut berasal dari formulir vaksinasi yang diserahkan oleh pihak panitia vaksinasi dan disimpan ke kantor manajemen office Teraskota. Dalam menjalankan tugas ini praktikan bekerja sama dengan praktikan lain untuk menginput data vaksinasi. Data yang diinput yaitu, Nama Peserta Vaksin, Nomor Handphone, Tempat Tanggal Lahir, Nomor Induk Kewarganegaraan (NIK), dan Alamat Rumah. Selama 3 bulan kami menginput data vaksinasi, kami berhasil menginput data vaksinasi sebanyak 2650 data orang dewasa dan 208 data anak – anak.

3.2.3 Melakukan *Survey* Pengunjung

Survey pengunjung adalah penilaian yang diisi oleh pengunjung mengenai layanan dan fasilitas yang disediakan oleh Mal Teraskota dan akan digunakan sebagai bahan evaluasi. *Survey* ini digunakan sebagai salah satu cara Teraskota untuk berkomunikasi dengan para pengunjungnya. Informasi yang didapat dari *survey* pengunjung meliputi keinginan dan kebutuhan pengunjung, kepuasan pelayanan dan fasilitas, serta saran dan kritik. Kritik dan saran akan digunakan untuk bahan evaluasi seperti meningkatkan kualitas pelayanan, menyediakan lebih banyak kebutuhan dan fasilitas untuk pengunjung. Maka dari itu, praktikan ditugaskan untuk melakukan *survey* pengunjung yang berada di area Mal Teraskota, dalam pelaksanaannya, praktikan menggunakan *Googleform* yang telah disediakan oleh pembimbing sebagai media *survey*.

Isi pertanyaan dalam *survey* meliputi:

1. Data pribadi pengunjung seperti Nama, Umur, Jenis Kelamin, No Telepon, Alamat *Email*, dan Pekerjaan.
2. Kondisi penerangan lampu dan suhu udara di Mal Teraskota.
3. Tingkat kenyamanan untuk anak-anak dan Penyandang disabilitas di Mal Teraskota.
4. Tujuan pengunjung ke Mal Teraskota hari ini.
5. Dalam 3 bulan terakhir, sudah berapa kali berkunjung ke Mal Teraskota.
6. *Tenant* / toko favorite di Mal Teraskota.
7. *Tenant* / toko yang diinginkan ada di Mal Teraskota.
8. *Event* / kegiatan yang diinginkan ada di Mal Teraskota.
9. Kritik dan saran untuk Mal Teraskota.

Saat menjalankan tugas ini, praktikan bekerja sama dengan praktikan lain, *survey* dilakukan pada siang dan sore hari. Total jumlah pengunjung yang telah kami *survey* sebanyak 278 pengunjung.



Gambar 3.3: Tampilan *Googleform Survey* pengunjung Mal Teraskota
 Sumber: Data Perusahaan, 2022

3.2.4 Menjadi *Content Creator* di Media Sosial Mal Teraskota.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kegiatan pemasaran beralih berbasis *digital*. Banyak perusahaan dan bisnis yang merubah sistem pemasarannya menjadi *digital marketing*, selain karena pengaplikasiannya yang mudah dan biaya yang dikeluarkan lebih murah, *digital marketing* dipilih karena lebih efektif dalam menargetkan konsumen. Salah satunya adalah melalui sosial media *marketing*. Hal tersebut juga dilakukan oleh Mal Teraskota dalam hal mempromosikan suatu produk atau jasa *tenant* serta kegiatan yang ada di Mal Teraskota. Oleh karena itu, praktikan diberikan tugas untuk menjadi konten creator sosial media Mal Teraskota. Saat menjadi *content creator*, tugas yang praktikan kerjakan meliputi membuat video konten (promosi, *challenge*, dan ajakan), membuat *caption* dan membuat desain *template* promosi. Saat melakukan tugas ini,

praktikan menggunakan *handphone* kantor dan alat penunjang lain yang dipinjamkan oleh pembimbing.

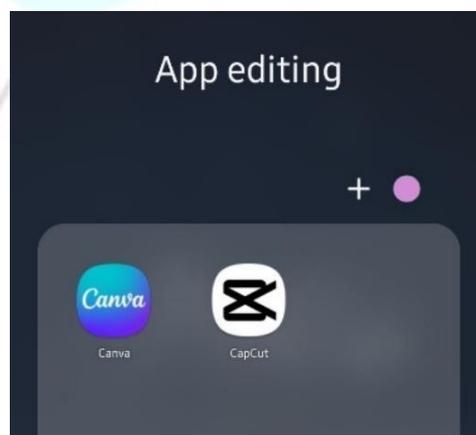
Dalam pembuatan video konten promosi, praktikan melihat dari file daftar promosi bulanan *tenant* di kantor. Lalu praktikan memilih promosi apa yang tanggal berlakunya sudah mendekati, kemudian praktikan meminta izin kepada manager atau pegawai tenant untuk bersedia *tenant* nya di jadikan konten dan melakukan pengambilan foto dan video. Selanjutnya, jika foto dan video di rasa sudah cukup, lalu praktikan edit menggunakan aplikasi editing yaitu *CapCut*. Saat proses *editing*, praktikan memastikan bahwa video konten harus menarik secara visual maupun audio, sehingga pemilihan dan penempatan setiap *scene*, *stiker*, *teks*, *audio* harus tepat secara terurut, isi dari video konten dilengkapi oleh musik, teks berwarna, dan *storytelling* serta tidak lupa di akhir video di masukan logo Teraskota. Video konten berdurasi singkat, jelas dan padat. Setelah video konten selesai dibuat, praktikkan mengirimkan hasil video tersebut ke pembimbing untuk di periksa, kemudian jika pembimbing sudah menyetujuinya praktikan mengirimkan video tersebut kepada staf yang memegang sosial media Teraskota untuk segera di unggah ke akun sosial media Teraskota seperti *Instagram* dan *TikTok*. Selain membuat video promosi, praktikan juga membuat video diskon, pengenalan tenant baru, *challenge* serta ajakan. Dibeberapa waktu, praktikan juga membuat *caption* untuk pelengkap informasi yang ingin disampaikan dalam video konten tersebut. Selama membuat konten video, praktikan bekerja sama dengan praktikan lain. Total jumlah konten video yang telah kami buat selama pelaksanaan kerja profesi sebanyak 34 video.

Pada saat mendekati hari kemerdekaan Indonesia, selain membuat video konten, praktikan juga di tugaskan untuk membuat desain *template* untuk promosi. Nama promosinya adalah promosi merdeka, Promosi merdeka adalah berbagai macam promosi yang di tawarkan oleh *tenant* yang berlaku di saat suasana hari kemerdekaan pada periode tanggal tertentu di bulan agustus. Saat membuat desain ini, praktikan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mempermudah praktikan dalam mendesain. Karna ini digunakan disaat hari kemerdekaan, maka desain yang praktikan buat bertema kemerdekaan. Setelah desain *template* nya

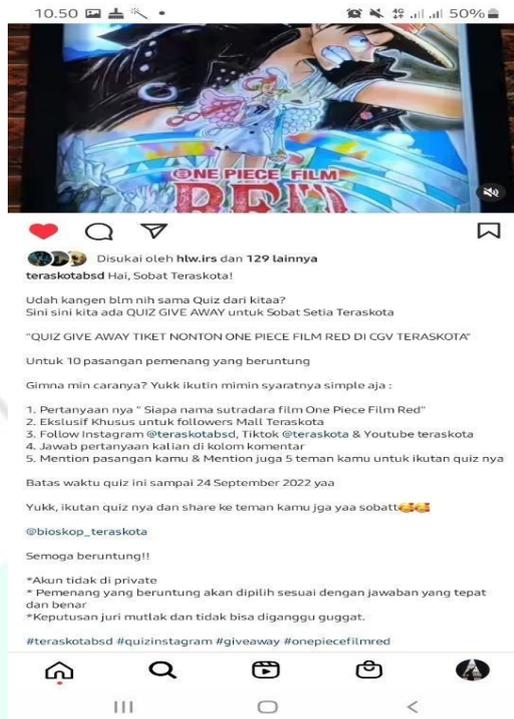
selesai dan di setuju oleh pembimbing, lalu praktikan memasukan foto promo produk yang telah di kirimkan oleh *tenant*. Kemudian praktikan gabungkan semua foto tersebut untuk dijadikan satu video, lalu video tersebut dikirim ke staf media sosial untuk di unggah. Tak hanya itu saja, praktikan juga melakukan *live streaming* di akun *instagram* Teraskota pada acara atau kegiatan yang sedang diselenggarakan di Mal Teraskota seperti pada acara *Event* jumat ngebabten, dan *opening tenant* yaitu *tenant Vandals*.



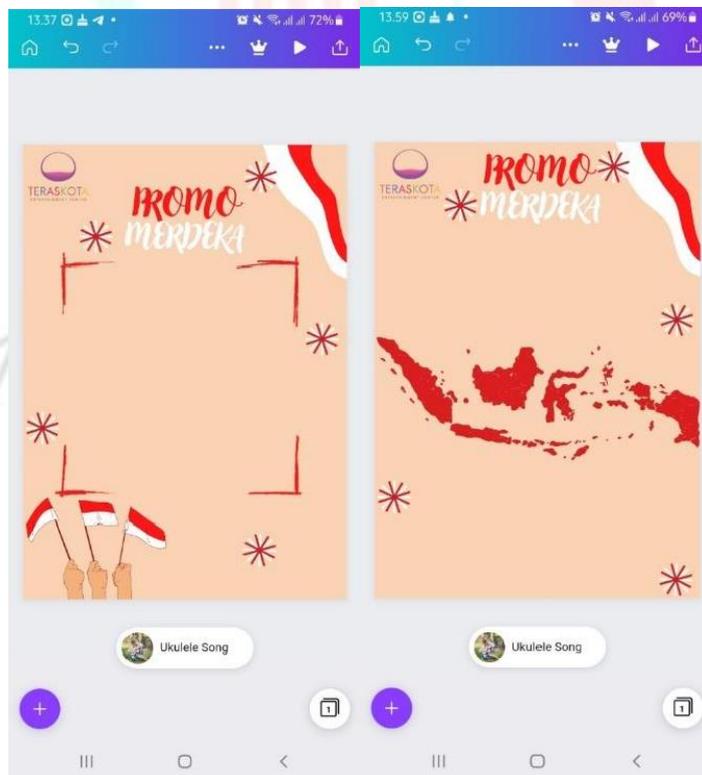
Gambar 3.4: kegiatan pengambilan foto dan video untuk konten promosi produk
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.5: Tampilan Aplikasi *Editing Canva dan Capcut*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.6: Contoh Caption pada media sosial Instagram Mal Teraskota
Sumber: Instagram Teraskotabsd, 2022



Gambar 3.7: Desain Template Promo Merdeka
Sumber: Canva, 2022

3.2.5 Membagikan *Voucher* Kepada Peserta Vaksinasi di Mal Teraskota.

salah satu cara divisi *event* dan promosi dalam meningkatkan *traffic* pengunjung yaitu membuat pengunjung mau datang Kembali ke Teraskota. Dengan membagikan *voucher* kepada peserta vaksin, peserta vaksin akan termotivasi dan merasa senang sehingga mereka akan berkunjung kembali ke Mal Teraskota. Sehingga praktikan di beri tugas untuk memberikan *voucher* pada peserta vaksin yang ada di area sentra vaksin di lantai 2 Mal Teraskota BSD City.



Gambar 3.8: *Voucher* makanan untuk peserta vaksin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.6 Menghitung *Traffic* Jalan

Dalam meneliti tingkat jumlah pengunjung, tidak hanya yang berada di area mal saja, tetapi dibutuhkan juga mengenai tingkat keramaian kendaraan yang melintas di sekitar mal. Sehingga, praktikan di tugaskan untuk menghitung *traffic* jalan, dalam penghitungan *traffic* jalan dilakukan dari jembatan penyebrangan orang (JPO) yang berada tepat di depan Mal Teraskota, pratikan bersama dengan praktikan lain serta staf *event* dan promosi lainnya menghitung jumlah kendaraan bermotor dan mobil yang melintasi Teraskota selama beberapa waktu. Penghitungan di bagi menjadi 2 arah yaitu dari arah lampu merah dan arah ITC, kemudian setiap arah

dibagi lagi menjadi 3 jalur yaitu jalur 1, jalur 2, dan jalur 3. Hasil dari penghitungan traffic jalan di serahkan kepada pembimbing yang nanti digunakan sebagai data informasi mengenai tingkat keramaian kendaraan yang melintasi didepan Mal Teraskota.



Gambar 3.9: Traffic Jalan Arah ITC
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.7 Membagikan dan Mengambil Surat Edaran Kegiatan Kepada Semua *Tenant*.

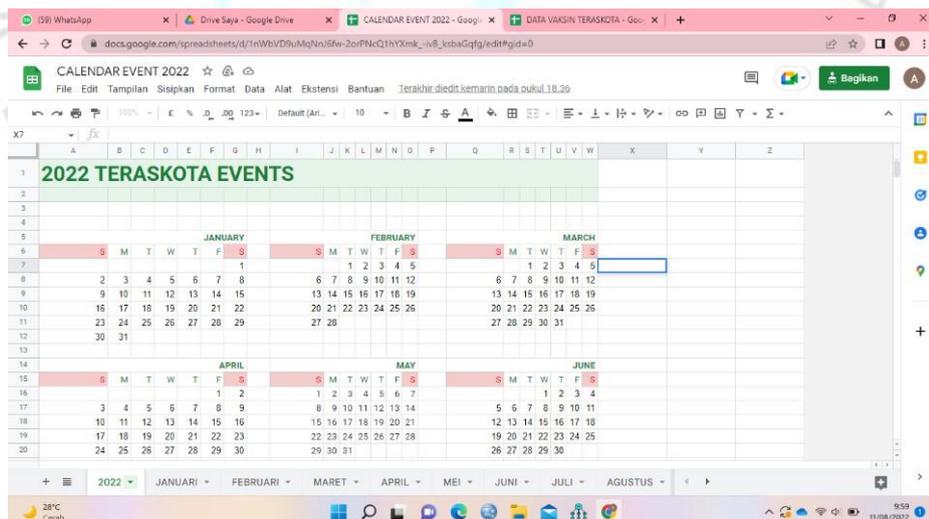
Menjalin hubungan komunikasi yang baik dengan semua *tenant* adalah hal yang terpenting, maka dari itu dibutuhkan surat edaran sebagai bentuk komunikasi resmi agar tidak ada kesalahpahaman antara dua belah pihak. Oleh karena itu, praktikan diberikan tugas untuk membagikan surat edaran kepada semua *tenant*, lalu tidak lupa juga praktikan meminta setiap *tenant* untuk tanda tangan di lembar tanda terima sebagai bukti surat edaran telah diterima, surat edaran yang telah praktikan bagikan yaitu mengenai rencana kegiatan *event*, mengenai kebijakan parkir, mengenai surat undangan upacara kemerdekaan indonesia ke 77, dan rencana pemadaman listrik.



Gambar 3.10: Kegiatan membagikan surat edaran kepada semua *Tenant Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022*

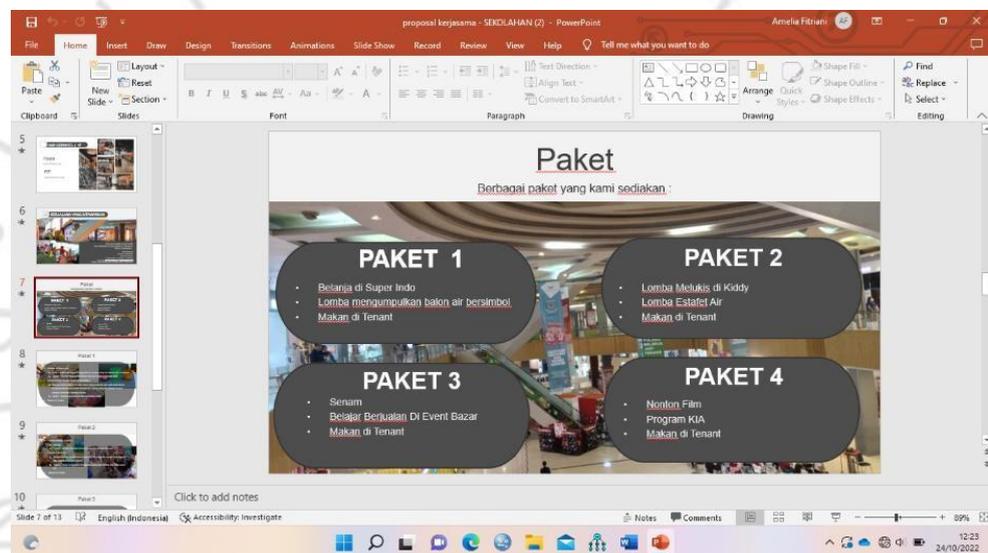
3.2.8 Melengkapi Tanggal di Kelender *Event* Dan *Powerpoint* Rencana Kerjasama dengan Sekolah

Kalender *event* sangat penting dalam aktivitas divisi *event* dan promosi. Kalender *event* digunakan untuk mengatur penjadwalan aktivitas *event* serta berfungsi sebagai *reminder* untuk aktivitas *event* yang akan di selenggarakan. Dalam tugas ini, praktikan di tugas kan untuk melengkapi tanggal pada kalender *event* tahun 2022 pada setiap bulan nya.



Gambar 3.11: Tampilan kalender Event Mal Teraskota tahun 2022
Sumber: Data Perusahaan, 2022

Powerpoint rencana Kerjasama dengan sekolah adalah penawaran yang diberikan oleh Teraskota yang di tuliskan secara singkat, jelas dan menarik secara visual ke dalam rancangan sebuah Kerjasama dengan sekolah. Dalam dalam tugas ini, praktikan di tugaskan untuk menyesuaikan isi dari *powerpoint* tersebut dengan kondisi terbaru di Mal Teraskota, dan juga praktikan di minta untuk membuat berbagai macam penawaran berupa paket yang akan di tawarkan kepada pihak sekolah. Paket yang di buat oleh praktikan berdasarkan *tenant* dan fasilitas yang tersedia di Teraskota yang praktikan rasa cocok untuk anak sekolah dasar.



**Gambar 3.12: Tampilan *Powerpoint* Proposal Kerjasama Sekolah
Sumber: Data Perusahaan, 2022**

3.2.9 Melakukan Sosialisasi Kepada Semua Tenant Mengenai *Event Indonesian Shopping Festival (ISF)*.

Indonesian Shopping Festival (ISF) 2022 adalah *event* yang diselenggarakan oleh Asosiasi Pengelola Pusat Belanja Indonesia (APPBI) dalam rangka perayaan ulang tahun kemerdekaan dan membangkitkan kembali aktivitas belanja. ISF dilaksanakan mulai tanggal 11-21 Agustus 2022 di seluruh pusat perbelanjaan anggota APPBI di Indonesia dan Teraskota Entertainment Center termasuk kedalam anggota APPBI.

Praktikan di beri tugas untuk mensosialisasikan kepada semua *tenant* dan *island* yang ada di Teraskota untuk ikut serta berpartisipasi dalam *event Indonesian Shopping Festival (ISF)* 2022. Bersamaan dengan

memberikan sosialisasi, praktikan juga memberikan surat edaran dan formulir partisipasi tenant kepada semua *tenant* dan memberikan informasi mengenai pengembalian formulir partisipasi tenant yaitu dikembalikan ke kantor manajemen *office* Teraskota.

Dikarenakan masih banyak yang belum mengembalikan, praktikan di tugaskan untuk mengambil formulir ke *tenant* yang belum mengembalikan formulir tersebut. Di hari berikutnya praktikan di berikan tugas untuk mendata tenant apa saja yang ikut berpartisipasi dalam *event* ini lalu data tersebut dikirim ke bagian desain untuk di proses lebih lanjut, kemudian praktikan di beri tugas untuk membagikan stiker *Indonesian Shopping Festival (ISF) 2022* kepada semua *tenant* dan *island*, dalam pembagian stiker ini tenant dan *island* yang tidak ikut berpartisipasi tetap di berikan stiker untuk ikut memeriahkan *event* saja. Kemudian pada hari berikutnya praktikan diberi tugas untuk memeriksa apakah setiap tenant dan island sudah memasang stiker tersebut dan ternyata ada beberapa *tenant* dan *island* yang belum menempelkannya sehingga praktikan membantu menempelkan stiker sebagai bentuk bantuan dan ucapan terima kasih kepada para *tenant* karena sudah mau ikut memeriahkan *event Indonesian Shopping Festival (ISF) 2022*. Tak lupa praktikan mendokumentasikan setiap stiker yang ditempel di *tenant* dan *island* sebagai tanda bukti dan nanti akan dikirimkan kepada pembimbing.



Gambar 3.13: Kegiatan Membagikan Stiker *Indonesian Shopping Festival (ISF)*

Sumber: Dokumentasi Pribadi.



Gambar 3.14: Kegiatan menempelkan Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.15: Tampilan *Tenant Daun Curry* dan *Island Kopi Tuya* dengan stiker ISF
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.10 Berpartisipasi dalam Kegiatan *Event* Dan Promosi

Pada tugas ini, praktikan diberikan kepercayaan untuk berpartisipasi langsung dalam salah satu rangkaian kegiatan acara ulangtahun Teraskota ke 13 tahun , salah satunya adalah acara penampilan tari tradisional dan lagu- lagu nasional yang diselenggarakan pada hari kemerdekaan indonesia yaitu pada tanggal 17 agustus 2022 di *Main Antrium* Mal Teraskota pada acara tersebut praktikan di beri tugas untuk memandu acara pada sesi kuis, sebelum acara mulai, praktikan menyiapkan beberapa pertanyaan seputar kemerdekaan indonesia, pengunjung yang terpilih dan dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan 1 *voucher* tiket bioskop CGV *gold class*. Selain berpartisipasi dalam kegiatan *event*, praktikan juga di percaya untuk turut berpartisipasi dalam mempromosikan produk-produk *tenant* dan acara yang ada di Teraskota melalui video promosi yang diupload pada sosial media seperti membuat video ajakan, *challenge*, *mini vlog review* makanan, Serta pada tanggal 18 agustus 2022, praktikan berkesempatan untuk mewawancarai pemain dari film 12 cerita Glen Anggara yaitu Junior Robert dan Prilly Latuconsina.



Gambar 3.16: Kegiatan menjadi MC Kuis pada acara penampilan tari tradisional dan lagu- lagu nasional di hari Kemerdekaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.17: Kegiatan Mempromosikan produk *tenant* Jeruk Meletus
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.18: Kegiatan Wawancara Cast Film 12 Cerita Glen Anggara
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.20: Kegiatan Menghias Piagam Untuk Pemenang Lomba
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.21: Kegiatan membuat video ajakan datang ke HUT Mal Teraskota Ke-13
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lalu, saat acara puncak perayaan HUT Teraskota ke 13. Praktikan ditugaskan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yang ada di dalam rangkaian HUT TERASKOTA yang ke 13. Dokumentasi dalam bentuk foto dan video kegiatan, seperti kedatangan dan kepergian walikota tangerang selatan yaitu bapak Drs. H. Benyamin Davnie, sambutan, pemutaran film nasional, penampilan para finalis lomba komunitas, pengumuman pemenang serta pemberian hadiah, sesi tiup lilin, sesi Teraskota berbagi yaitu santunan kepada anak yatim dan terakhir penampilan dari band Jroks. Selama mendokumentasikan acara, praktikan memakai baju yang telah diberikan untuk praktikan sebagai hadiah dari teraskota untuk praktikan.



Gambar 3.22: Kegiatan Dokumentasi Acara HUT Mal Teraskota ke-13
Sumber: Dokumentasi Pribadi

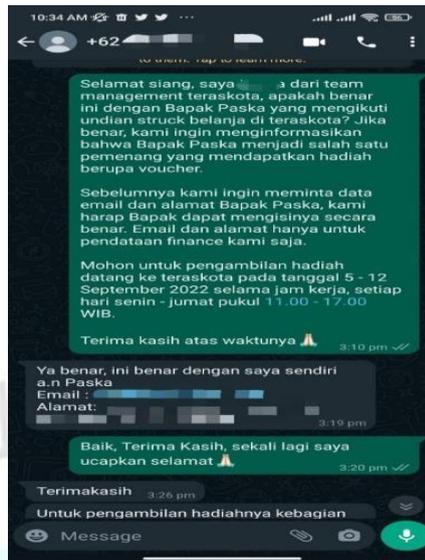
Dan kemudian setelah kegiatan acara puncak, praktikan menentukan pemenang giveaway struk belanja yang sudah setiap hari praktikan catat dan rekap berdasarkan tanggal secara manual pada kertas dan di simpan pada sebuah map. Saat Menentukan pemenang, dipilih berdasarkan hasil jumlah nominal struk belanja terbesar, dipilih 13 pengunjung pemenang dan 2 *driver* ojek *online* pemenang.



Gambar 3.23: Tampilan Catatan dan Rekap Struk belanja
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.12 Menjadi Narahubung Pemenang Kuis dan Giveaway

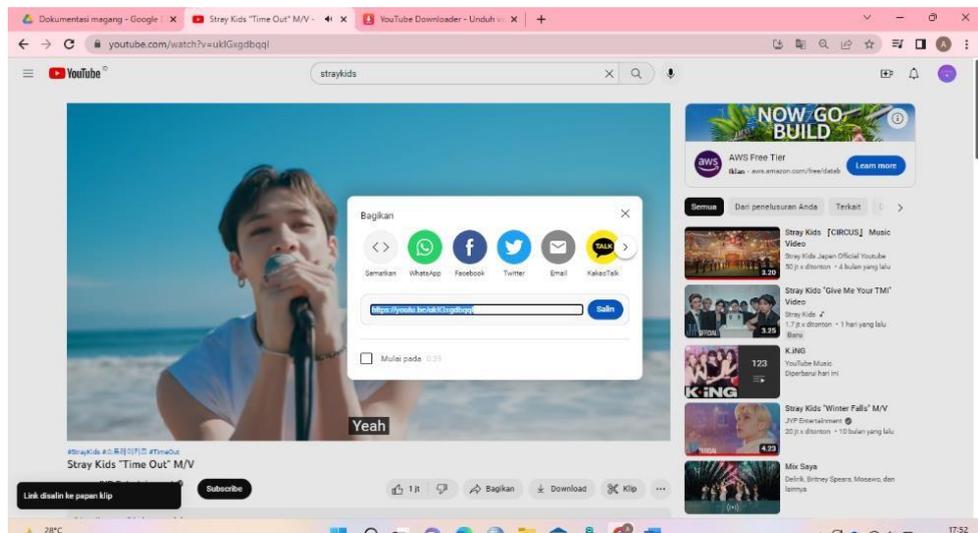
Praktikan diberi tugas untuk menghubungi para pemenang kuis pada perayaan 17 Agustus 2022 dan pemenang *giveaway* struk belanja. Sebanyak 5 orang pemenang kuis dan 15 orang pemenang *giveaway* struk belanja. Saat menghubungi pemenang, praktikan menggunakan telepon kantor dan handphone kantor untuk menginformasikan kembali mengenai, batas waktu, tempat pengambilan hadiah dan data pribadi pemenang seperti *Email* dan Alamat Rumah. Karena hadiah kuis 17 agustus 2022 adalah 1 *voucher* tiket bioskop CGV *gold class* maka praktikan juga ditugaskan untuk memesan tiket bioskop CGV *gold class* yang berada di lantai 2 (dua) Mal Teraskota. Setiap *voucher* dan tiket di masukan kedalam amplop putih berdesain tulisan *Form Teraskota Withlove*. Selanjutnya, praktikan menunggu pemenang datang ke kantor untuk mengambil hadiah lalu praktikan memberikan *voucher* tersebut kepada para pemenang kemudian meminta para pemenang mengisi formulir sebagai tanda bukti hadiah sudah diterima dan mendokumentasikan sesi penyerahan dan penerimaan *voucher* sebagai bukti bahwa hadiah sudah diterima oleh pemenang dan nanti foto tersebut akan praktikan berikan kepada pembimbing.



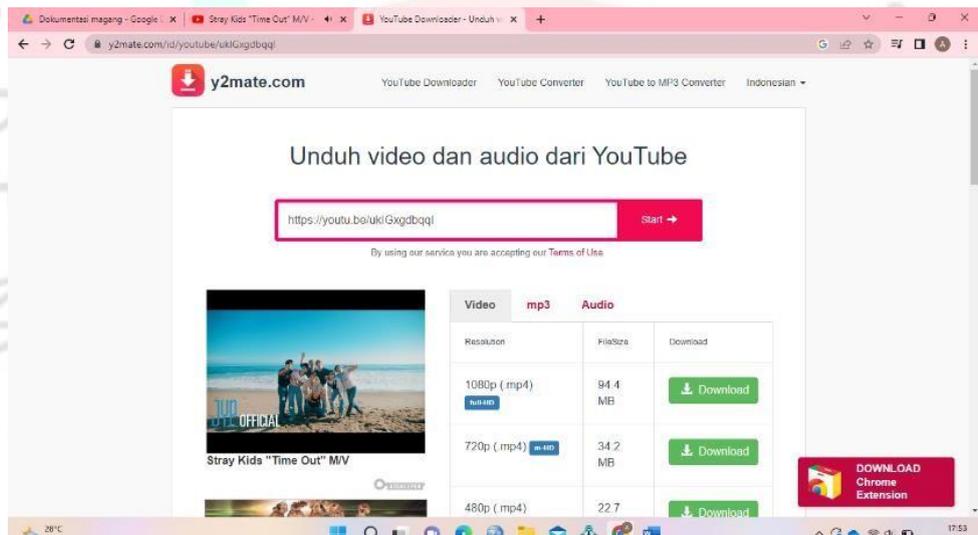
Gambar 3.24: Kegiatan menghubungi pemenang Giveaway struk belanja
Sumber: Data Perusahaan, 2022

3.2.13 Mencari dan Mengunduh Daftar Lagu Untuk Audio Mal

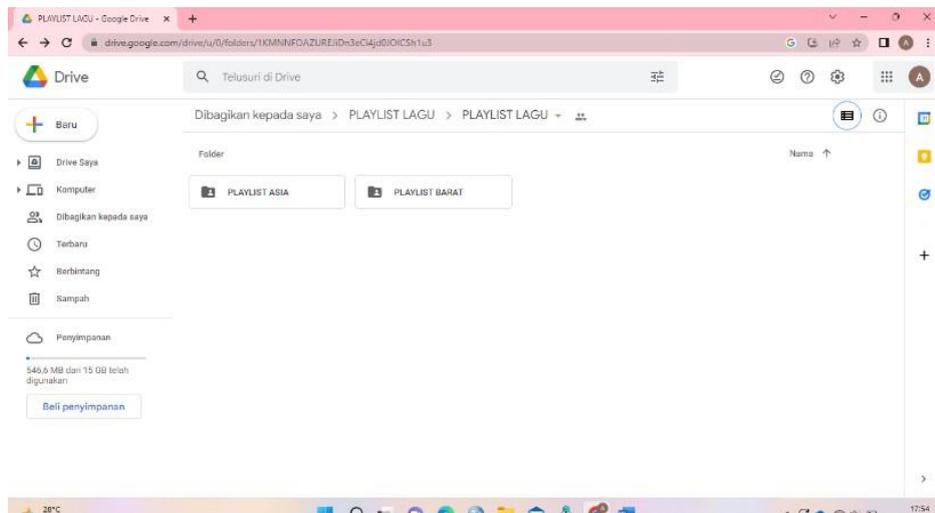
Dalam pusat perbelanjaan seperti mal, lagu merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan, pemilihan lagu pada area mal haruslah tepat, dan praktikan diberikan kepercayaan untuk memilih lagu yang akan di putar di area mal. Sebelum memilih lagu, praktikan diberikan arahan untuk tidak memilih lagu indonesia atau lokal karena adanya peraturan mengenai *royalty*, sehingga diarahkan untuk memilih lagu barat dan lagu asia yang sedang populer dan cocok di putar di area mal serta praktikan juga melihat dari hasil *survey* pengunjung. Saat mencari lagu ini, praktikan bekerja sama dengan praktikan lain. Kami saling bertukar pikiran dalam hal memilih lagu yang populer tetapi cocok berdasarkan kategori pengunjung yang datang, yaitu anak – anak, remaja dan dewasa. Praktikan mencari lagu di *youtube* lalu di unduh menggunakan *Website* bernama *y2mate* kemudian file lagu tersebut di masukan kedalam *Googledrive* yang nantinya akan di kirim ke bagian *enggenering* untuk jadwal pemutaranya.



Gambar 3.25: Tampilan Pencarian Lagu di Youtube
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.26: Tampilan mengunduh lagu di website Y2mate
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.27: Tampilan penyimpanan lagu di Googledrive
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.3 Kendala yang Dihadapi

Saat pelaksanaan Kerja Profesi pada bagian *event* dan promosi di Teraskota *Entertainment Center*, praktikan mengalami beberapa kendala yang membuat praktikan menjadi sedikit terhambat dalam mengerjakan tugas yang diberikan, baik yang berasal dari internal maupun eksternal. Adapun kendala yang dihadapi oleh praktikan saat pelaksanaan Kerja Profesi, antara lain:

3.3.1 Handphone Kantor yang Terkadang Mati Saat Sedang Digunakan.

Pada saat menggunakan handphone kantor untuk melakukan pengeditan ataupun pengambilan foto dan video, handphone kantor terkadang mati secara mendadak dan terkadang hasil video dan foto tidak tersimpan di galeri handphone tersebut. praktikan tidak mengerti, kenapa hal tersebut bisa terjadi. Hal ini mengakibatkan praktikan terhambat saat menjalankan tugas.

3.3.2 Tantangan Saat Melakukan Survey Pengunjung

Pada saat melakukan *survey* pengunjung, praktikan mengalami kesulitan saat mendapatkan pengunjung. Itu dikarenakan beberapa faktor yang pertama yaitu, pengunjung tidak percaya dengan praktikan karena praktikan tidak memakai identitas diri, kedua, saat ingin memulai *survey*,

pengunjung menolak karena keberatan untuk memberikan data pribadi mereka. dan yang terakhir, praktikan mendapatkan banyak penolakan dari para pengunjung.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

3.4.1 Handphone Kantor Yang Terkadang Mati Saat Sedang Digunakan.

Dalam kendala ini, praktikan merasa takut jika handphone kantor rusak karena kesalahan yang praktikan lakukan, walaupun praktikan tidak merusaknya. Untuk mencegah hal - hal aneh lainnya, praktikan memberitahukan dan menjelaskan mengenai kondisi handphone kantor yang secara mendadak mati dengan sendirinya kepada pembimbing, lalu handphone kantor diperbaiki, ia mengatakan bahwa ini terjadi karena ruang memori internal yang sudah melebihi kapasitas dan hal lainnya yang mengakibatkan handphone kantor mati secara mendadak.

3.4.2 Tantangan Saat Melakukan Survey Pengunjung

Dalam menghadapi faktor kendala ini yaitu pertama, praktikan di buatlah sebuah *nametag* magang dari Teraskota untuk setiap hari praktikan gunakan saat melakukan *survey* pengunjung dan tugas lainnya saat berada di area mal. Dengan adanya *nametag* ini bukan hanya pengunjung saja yang percaya tetapi praktikan juga lebih dikenal oleh pegawai *tenant*. Kedua, praktikan menyakitkan kepada para pengunjung bahwa data pribadi mereka aman dan tidak akan kami gunakan untuk hal – hal yang buruk. dan yang terakhir, saat mencari pengunjung, praktikan akan lebih memilih dan mengamati apakah pengunjung ini bersedia melakukan *survey* pengunjung, sehingga praktikan tidak mendapatkan banyak penolakan.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi:

Saat pelaksanaan kerja profesi, praktikan memperoleh banyak sekali pembelajaran baru serta memahami penerapan teori – teori yang dipelajari di perkuliahan secara langsung di dunia kerja, Pembelajaran dan penerapan teori yang didapatkan praktikan yaitu:

3.5.1 Pembelajaran Baru Yang Diperoleh Praktikan:

1. Praktikan memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan *digital marketing* khususnya pada media sosial *marketing* di Teraskota *entertainment center*.
2. Dikarenakan selama kerja profesi praktikan banyak melakukan interaksi dan komunikasi kepada rekan kantor, staf, pegawai tenant dan pengunjung. Sehingga ada peningkatan pada kemampuan komunikasi khususnya pada *public speaking*.
3. Meningkatnya kemampuan *photografi*, *videografi* dan editing video Ketika praktikan menjadi konten *creator*.
4. Praktikan mengetahui cara menggunakan alat perlengkapan video.
5. Meningkatnya kepercayaan diri praktikan yang disebabkan karena adanya tuntutan untuk tampil di depan *public* dan kamera.
6. Praktikan menyadari saat pelaksanaan kerja profesi bahwa kedisiplinan, kepercayaan, ketelitian, kejujuran, konsisten, dan tanggung jawab terhadap tugas serta komunikasi yang baik adalah hal yang penting dalam dunia kerja.

3.5.2 Memahami Penerapan Teori – Teori Yang Dipelajari Di Perkuliahan Secara Langsung:

1. Perilaku organisasi.

Ketika menjalankan kerja profesi, praktikan menghadapi lingkungan baru seperti rekan kerja, tempat kerja dan suasana kerja yang baru sehingga praktikan perlu beradaptasi dengan baik. Pada saat kerja profesi, praktikan melihat dan mengamati bahwa adanya perilaku organisasi di dalam lingkungan kerja berupa interaksi antar rekan kerja. Contohnya seperti berpamitan kepada semua pegawai Ketika datang dan pulang kerja, saling menyapa ketika bertemu, saling memberikan perhatian kepada sesama rekan kerja dan selalu mengutamakan kebersamaan.

2. Manajemen Pemasaran.

Selama melakukan kerja profesi, praktikan ditempatkan di divisi *event* dan promosi. Dimana praktikan menerapkan pembelajaran pada mata kuliah yaitu manajemen pemasaran. Teori – teori tersebut praktikan terapkan saat sedang mengerjakan tugas membuat video konten, membuat paket penawaran Kerjasama kepada sekolah, melakukan *survey* pengunjung dan pemilihan lagu untuk audio mal.

3. Etika Bisnis.

Selama pelaksanaan kerja profesi, praktikan menerapkan pembelajaran pada mata kuliah etika bisnis, yaitu dengan berbicara menggunakan Bahasa yang baik dan santun, menghormati orang yang lebih tua atau senior, bersikap jujur, selalu berusaha untuk berpakaian rapih dan sopan. Contohnya saat praktikan melakukan survey pengunjung, saat berbicara dengan manager atau pegawai tenant untuk meminta izin membuat video konten, dan saat berbicara kepada rekan kantor dan juga staf lainnya.

4. Hukum Bisnis.

Saat mengerjakan tugas yang diberikan, praktikan selalu ingat bahwa setiap hal ada peraturan dan hukumannya. Maka dari itu, praktikan selalu menjaga setiap data dan informasi yang praktikan dapatkan saat bekerja agar tidak terjadi kebocoran dan penyalahgunaan data informasi tersebut, contohnya saat praktikkan melakukan pendataan tenant, data pribadi pengunjung *survey*, data peserta vaksin, serta data pribadi para pemenang kuis dan *giveaway*.

5. Perilaku Konsumen.

Saat melakukan *survey* pengunjung, praktikan menerapkan pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen. Hal ini terjadi saat praktikan mewawancarai pengunjung dan memahami setiap jawaban atas setiap pertanyaan yang praktikan tanyakan. Maka dari itu, praktikan akan mengerti apa yang pengunjung rasakan dan inginkan.