



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
INTISARI .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	4
1.3    Tujuan Penulisan.....	4
1.4    Manfaat Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PENULISAN .....	5
2.1    Sejarah Telkomsel.....	5
2.1.1    Visi dan Misi.....	6
2.1.2    GraPARI .....	7
2.1.3    Struktur Organisasi .....	7
2.2.    Batasan Penelitian.....	9
2.3.    Landasan Teori .....	9
2.3.1.    Bauran Pemasaran ( <i>Promotional Mix</i> ).....	9



2.3.2.	Pemasaran Acara ( <i>Event Marketing</i> ) .....	9
2.3.3.	Kesadaran Merek ( <i>Brand Awareness</i> ) .....	12
2.4.	Metode Penelitian .....	14
2.4.1.	Desain Penelitian .....	14
2.4.2.	Sumber Data Penelitian.....	15
2.4.3	Populasi dan Sampel.....	16
2.4.4.	Teknik Pengambilan Data.....	16
BAB III .....		18
PEMBAHASAN.....		18
3.1.	Analisis <i>Event Marketing</i> .....	18
3.2.	Pembahasan .....	21
3.2.1.	Deskripsi Data Penelitian.....	21
3.2.2.	Hiburan Memiliki Sumber Informasi Dan Media Promosi .....	22
3.2.3.	Masyarakat Ikut Berpartisipasi .....	24
3.2.4.	Manfaat Dari Sebuah Hiburan .....	26
3.2.5.	Kehadiran Suasana Yang Positif.....	28
3.2.6.	Kenyamanan .....	31
3.2.7.	Kegembiraan.....	32
3.2.8.	Konten Yang Kreatif.....	33
3.2.9.	<i>Event</i> Yang Inovatif .....	37



3.2.10. Event Yang Atraktif.....	38
BAB IV.....	43
KESIMPULAN DAN SARAN .....	43
4.1 Kesimpulan .....	43
4.2 Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grapari Telkomsel Yogyakarta.....	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Telkomsel Kantor Pusat Jakarta.....	8
Gambar 2. 3 Tingkatan <i>Brand Awareness</i> .....	13
Gambar 3. 1 Bentuk Poster MAXcited 2017.....	23
Gambar 3. 2 Penampilan Jogja <i>Hip Hop Foundation</i> .....	25
Gambar 3. 3 Peserta Sermo Challenge III .....	26
Gambar 3. 4 Pengunjung Sedang Menikmati Pelayanan <i>T-Cash</i> .....	27
Gambar 3. 5 Kupon Untuk Penukaran <i>Jersey</i> Dan <i>Doorprize Digibike 2017</i> .....	29
Gambar 3. 6 Senam Pagi Yang Dilakukan Peserta <i>Digibike 2017</i> .....	30
Gambar 3. 7 Pertunjukan Komunitas BMX Jogja .....	31
Gambar 3. 8 Penampilan Xena Xenita Dalam Memeriahkan <i>Digibike 2017</i> .....	33
Gambar 3. 9 Kompetisi <i>Mobile Legends</i> Pada <i>Digitown 2017</i> .....	35
Gambar 3. 10 Penampilan <i>Band</i> Pada <i>Digimusic 2017</i> .....	38
Gambar 3. 11 Gerai <i>T-Cash</i> .....	39
Gambar 3. 12 Penampilan <i>Band</i> Dangdut Dari OM SAGITA .....	40



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Operasional Variabel .....	20
Tabel 3. 2 Fakta Implementasi Dimensi .....	41