

MENGEMBANGKAN PROGRAM BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
ENGAGEMENT DARI PROMOSI VIRAL VIDI ALDIANO MELALUI WEBSITE
DAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK, TWITTER, DAN YOUTUBE
(Studi Kasus: Trinity Optima Production)

OLEH

Adisty Putri Jayanti

131091109



KONSENTRASI PEMASARAN

S1 BISNIS PRASETIYA MULYA

AGUSTUS, 2013

MENGEMBANGKAN PROGRAM BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
ENGAGEMENT DARI PROMOSI VIRAL VIDI ALDIANO MELALUI WEBSITE
DAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK, TWITTER, DAN YOUTUBE
(Studi Kasus: Trinity Optima Production)

OLEH

Adisty Putri Jayanti

131091109



TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI
SEBAGIAN PERSYARATAN MENJADI SARJANA EKONOMI

KONSENTRASI PEMASARAN
S1 BISNIS PRASETIYA MULYA
AGUSTUS, 2013