

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertumbuhan Revenue Telkomsel Tahun 2014-2017.....	3
Gambar 1.2 Pemanfaatan Internet Bidang Gaya Hidup	4
Gambar 1.3 Potensi Market Games	5
Gambar 2.1 Proses Pemasaran.....	11
Gambar 2.2 Strategi Pemasaran.....	12
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Tahapan Persiapan Data	30
Gambar 3.3 Fase dalam Targeting.....	36
Gambar 4.1 XAMPP Control Panel.....	38
Gambar 4.2 Proses Query Agregasi.....	39
Gambar 4.3 Data Input Pemodelan Clustering	40
Gambar 4.4 Stream untuk Select Data	41
Gambar 4.5 Stream untuk Data Audit.....	41
Gambar 4.6 Hasil Data Audit.....	42
Gambar 4.7 Stream untuk Segmentasi dengan TwoStep.....	43
Gambar 4.8 Konfigurasi Segmentasi dengan TwoStep.....	44
Gambar 4.9 Cluster Output.....	45
Gambar 4.10 Cluster Pelanggan GamesMAX.....	45
Gambar 4.11 Kualitas Cluster.....	46
Gambar 4.12 Komposisi Pengguna Internet Berdasar Usia.....	47