

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze marketing and promotional efforts underway in PT FONTANA PERKASA MOTOR and then from the results of the analysis is designed *web-based* multimedia.

The research method consists of methods of analysis and design methods. The analysis method consisted of interviews, questionnaires and literature study. Interviews and questionnaires intended to obtain information needed in research on the system running. Book study aimed to explore the sources of theory, knowledge and other information relating to research in the form of books, articles in the library and the internet. Design method aims to provide application design proposal to solve the problem at hand.

The analysis result is achieved marketing media company that is currently used conventional and yet still meet the needs of consumers and companies.

The conclusion is based *website* design multimedia as part of the science of informatics techniques in the business world to help the company's marketing efforts.

Keywords: *Multimedia, Software Engineering, Web Programming, Marketing*

xvii+91 Pages, 67 Pictures, 13 Tables; 83 Attachments

List of references: 7 (2002-2011)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa usaha pemasaran dan promosi yang sedang berjalan di PT FONTANA PERKASA MOTOR, dan kemudian dari hasil analisa tersebut dirancang *web* yang berbasis multimedia.

Metode penelitian yang digunakan terdiri dari metode analisis dan metode perancangan. Metode analisis terdiri dari wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Wawancara dan kuesioner bertujuan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian mengenai sistem yang berjalan. Studi pustaka bertujuan untuk mencari sumber-sumber teori, pengetahuan dan informasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian baik berupa buku, artikel di perpustakaan dan internet. Metode perancangan bertujuan memberikan usulan perancangan aplikasi untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi.

Hasil analisis yang dicapai yaitu media pemasaran yang saat ini digunakan perusahaan masih konvensional dan belum memenuhi keperluan konsumen dan perusahaan.

Kesimpulannya adalah perancangan *website* yang berbasis multimedia sebagai bagian dari ilmu teknik informatika di dalam dunia bisnis agar dapat membantu usaha pemasaran perusahaan.

Kata Kunci : *Multimedia , Rekayasa Perangkat Lunak, Pemrograman Web, Pemasaran*

xvii+91 halaman; 67 gambar; 13 tabel; 83 lampiran
Daftar acuan: 7 (2002-2011)