

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H., 2016, Spesifikasi Personal Komputer Lengkap Dengan Daftar Harganya, [habibabdullah007.blogspot.com/2016/10/spesifikasi-personal-komputer-lengkap.html](http://habibabdullah007.blogspot.com/2016/10/spesifikasi-personal-komputer-lengkap.html) (diakses pada tanggal 17 Januari 2020).
- Agahari, W., 2017, Peluang dan Tantangan Ekonomi Digital di Indonesia, <https://kumparan.com/wirawan-agahari/peluang-dan-tantangan-ekonomi-digital-di-indonesia> (diakses pada tanggal 22 April 2018).
- Alfiani M., A., Permatasari S., K., dan Wijaya, A.B.M., 2014, Molla & Licker Model Untuk Analisis Critical Success Factor *Website* E-Commerce Studi Kasus: Bhinneka.Com, *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2014 (SENTIKA 2014)*, vol. 1, no. 20, pp. 199-206.
- Anwar, R. 2005. *Meta Analisis*. Fakultas Kedokteran UNPAD, Bandung.
- Armunifah, Irma, 2014, Kontribusi Strategi peluncuran Produk Terhadap Kesuksesan Produk, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Auliya, f., 2018, Penentuan Model Matematis Prediksi Kesuksesan Industri Kriya Bidang Usaha Rajutan. Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Badan Ekonomi Kreatif, 2017, *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, Jakarta.
- Badan Ekonomi Kreatif dan Institut Kesenian Jakarta, 2016, *Hasil Penyusunan Grand Strategi Sub Sektor Animasi Bekraf-IKJ*, Deputi Riset dan Pengembangan Badan Ekonimi Kreatif dan Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta, Jakarta.
- Basuki, K., 2017, Industri Kreatif Digital di Indonesia, <http://piksel.co.id/industri-kreatif-digital-di-indonesia> (diakses pada tanggal 24 April 2018).
- Berger, C., Blauth, R., Boger, D., Bolster, C., Burchill, G., DuMouchel, W., Pouliot, F., Richter, R., Rubinoff, A., Shen, D., Timko, M., and Walden, D. 1993. Kano's Methods for Understanding Customer-Defined Quality, *The Center for Quality Management Journal*, Vol. 2, No. 4, pp. 3-36.



- Buol, R.A., 2018, Indonesia Peringkat Kelima Pengguna Internet Dunia, <http://zonautara.com/blog/2018/01/30/data-indonesia-peringkat-kelima-pengguna-internet-dunia/> (diakses pada tanggal 25 April 2018).
- Chen, X., Wei, J., & Huang, X., 2010, Success Factors of Innovation in Creative Industry in China: Case Study on Animation Companies, *Proceedings of the 2010 IEEE ICMIT*, pp. 800-805.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*, Departemen Perdagangan Republik Indonesia, Jakarta.
- Djalle, Z., Purwantoro, dan Dasmana, D, 2010. *3D Animation Using 3D StudioMax*. Penerbit Informatika, Bandung.
- Dinas Komunikasi Dan Informatika Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017. *Kajian Industri Kreatif Digital Yogyakarta 2017*, Dinas Komunikasi Dan Informatika Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta
- Eka, R., 2017, Temuan Menarik Tentang Startup Di Yogyakarta Tahun 2017, <https://dailysocial.id/post/temuan-menarik-tentang-startup-di-yogyakarta-tahun-2017> (diakses pada tanggal 22 April 2018).
- Farham, M. I, 2014, Pengembangan Model Prediksi Kesuksesan Produk Sepatu Olahraga, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Fitriani, S. D., 2016, Pengembangan Model Matematis Kesuksesan Produk Dengan Metode Lasso (Least Absolute Shrinkage And Selection Operator) Dan Model Kano, Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Freeman, R. E., 1984, *Strategic Management: A Stakeholder Approach*, Pitman Publishing, Boston.
- G. Surya, S. F., & Amalia, A., 2017, The critical success factors model for e-Government implementation in Indonesia, *2017 5th International Conference on Information and Communication Technology (ICoIC7)*, pp. 1-5.



- Griffin, A., dan Page, A. L., 1993, An Interim Report on Measuring Product Development Success and Failure, *Journal of Product Innovation Management*, 10, pp. 291–308.
- Glass, G. V., B. McGaw, and M. L. Smith., 1981, *Meta-analysis in Social Research*, Beverly Hills: CA: Sage.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., dan Anderson, R. E., 2010, *Multivariate Data Analysis*, 7<sup>th</sup> Ed., Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Hamdan, 2016, *Kebijakan dan Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif*. Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif, Kewirausahaan, Dan Daya Saing Koperasi Dan Usaha Kecil Dan Menengah Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, Jakarta.
- Hermawan, I. dan Tripriyo PS, VS., 2015, Membangun Kinerja Usaha Melalui Faktor Pembentuk Kapabilitas Pelaku Kewirausahaan Industri Kreatif Nasional, *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Volume XVIII No.2, pp. 33-52.
- Holotiuk, F., & Beimborn, D., 2017, Critical Success Factors of Digital Business Strategy, in Leimeister, J.M.; Brenner, W. (Hrsg.), *Proceedings der 13. Internationalen Tagung Wirtschaftsinformatik (WI 2017)*, St. Gallen, S. pp. 991-1005.
- Huda, A. S., 2015, Model Matematis Hubungan Kesuksesan Perusahaan Dan Elemen Model Bisnis, Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Jogja Digital Valley, 2014, Infografik Industri Kreatif Digital Jogja 2014, <http://jogjadigitalvalley.com/infografik-industri-kreatif-digital-jogja-2014/> diakses pada tanggal 22 April 2018).
- Kamarudin, H. S. dan Sajian, S., 2013, Critical Success Factors of Technopreneurship in the Creative Industries: A Study of Animation Ventures, *Review of Integrative Business & Economic Research*, Vol 2(1), pp. 1-37.
- Kim, B., Kim, H., & Jeon, Y., 2018, Critical Success Factors of a Design Startup Business, *Sustainability* 2018, 10, 2981, pp. 1-15.



- Langvinienė, N., & Daunoravičiūtė, I., 2015. Factors Influencing the Success of Business Model in the Hospitality Service Industry. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 213. 902-910.
- Lisa, O. dan Sihwahjoeni, 2012, Analisis Kontribusi Nilai Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Proses Bisnis Dan Dinamika Bersaing (Studi Empiris pada Hotel Berbintang di Surabaya), *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis UNIKA Widya Mandala Surabaya*, 2(1), pp. 50–63.
- Liu, Z., 2016, The Internationalization Strategy of the Chinese Animation Industry, *International Journal Of Cultural And Creative Industries*, Volume 3(2), pp. 32-43.
- Lutfhfitriaputri, V. A., 2013, Pengembangan Model Matematis Untuk Value Proposition Produk Berupa Barang Pada Kanvas Model Bisnis. Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Ma, L., Qian, C., Liu, Z., & Zhu, Y., 2018, Exploring the Innovation System of the Animation Industry: Case Study of a Chinese Company, *Sustainability* 2018, 10, 3213. pp. 1-15.
- Maulana, R., 2018, Tantangan dan Peluang *Startup Game* di Indonesia pada Tahun 2018, <https://id.techinasia.com/tantangan-peluang-startup-game-indonesia-tahun-2018> (diakses pada tanggal 3 Agustus 2018).
- MIKTI, 2008, Profil, <http://mikti.id/profil/> diakses pada tanggal 22 April 2018).
- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Alfabeta, Bandung.
- Nasution, A.H., Zafriana, L. dan Lukmandono, 2017, Roadmap Industri Kreatif Berbasis Digital Di Jawa Timur, *Seminar Nasional IENACO*, pp.273–279.
- Nugroho, S. S., 2014. Hubungan Kesuksesan Produk Dengan Value Proposition Pada Industri Jasa. Tesis. Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Oktapriandi, D., Purnomo, M. R. A., & Parkhan, A., 2017, Analisis Pengembangan Model Bisnis Pada Industri Animasi Menggunakan Business Model Canvas Yang Terbatas Biaya, *Teknoin*, Vol. 23 No. 3, pp. 195-210.



- Oktavianoro, A. F., Dan Bastian, H., 2019, Perancangan Animasi 2d Delegasi Jawa Barat Dalam Acara West Java Economic Mission, *Citrakara*, Vol 1, No 01, pp. 1-12.
- Putri, L. S. K., 2017, Pengembangan Model Matematis Prediksi Kesuksesan Teh Siap Minum Dalam Kemasan, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Purwanti, E., 2012. Pengaruh Karakteristik Wirausaha, Modal Usaha, Strategi Pemasaran Terhadap Perkembangan Umkm Di Desa Dayaan Dan Kalilondo Salatiga. *Among Makarti*, 5(9), pp. 13–28.
- Rajagukguk, B. D., 2014. Kesuksesan Produk Program Televisi Di Indonesia, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada.
- Rochman, F., Subiyantoro, H., Faridah, dan Umam, N. C., 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi, Jakarta.
- Saragih, H. S., 2016, Critical Success Factors of Recording Studio in Indonesia, *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics* Vol. 29 No. 3, pp. 686-699.
- Sari, N. K., 2017, Software Development Company Berbasis Proyek, <https://medium.com/@nunikania93/software-development-company-berbasis-proyek-1e753021b1ee> (diakses pada tanggal 20 Agustus 2018).
- Saputro, P.H., Budiyanto, A.D. dan Santoso, A.J., 2015, Model Delone and Mclean untuk Mengukur Kesuksesan E-government Kota Pekalongan, *Scientific Journal of Informatics*, 2(1), pp. 1–8.
- Sawitri, 2016, Pengaruh Teknologi Informasi, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Efektivitas Penggunaan Dan Kepercayaan Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Individual, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Shinohara, A. C., Ribeiro da Silva, E. H. D., Pinheiro de Lima, E., & Deschamps, F., 2017, Critical Success Factors for Digital Manufacturing Implementation in the Context of Industry 4.0, *Proceedings of the 2017 Industrial and Systems Engineering Conference*, pp. 1-6.



- Setiawan, A. B., 2017, Kebijakan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Mendorong Pembentukan Masa Depan, *Jurnal Pekommas*, Vol. 2 No. 2, pp. 193-204.
- Setyaningrum, R., Subagyo dan Rahadiyan, A., 2015, Model Matematis Prediksi Kesuksesan Produk Mempertimbangkan Budaya Pada Kendaraan Bermotor Roda Empat. *Jurnal Teknosains*, 5(1), pp. 29–35.
- Siagian, A. T.T., 2019. Analisis Kesuksesan Bisnis Kedai Kopi, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Siahaan, H. M., 2016, Model Matematis Prediksi Kesuksesan Produk Dengan Metode Seleksi Variabel. Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Sigh, J., Garg, D., & Luthra, S., 2018, An Analysis of Critical Success Factors for Industry 4.0: An Application of Analytical Hierarchy Process, *Industrial Engineering Journal*, Volume 11 Issue 9, pp. 1-15.
- Silalahi, M., 2015. Pengembangan Model Kesuksesan Produk Industri Film, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Sitanggang, N., 2017, Contoh Industri Kreatif Produktif Digital, <https://agribisnis.co.id/5-contoh-industri-kreatif-produktif-digital/> (diakses pada tanggal 1 September 2018).
- Sosatrio, R. B. L., 2014, Pengaruh Kualitas Terhadap Kesuksesan Produk Kendaraan Bermotor Roda Empat, Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Subagyo, Nastiti, F., dan Kurniasany, F., 2017, Pola Kesuksesan Produk-Produk Industri Kreatif. *Prosiding SNTI dan SATELIT 2017*. Jurusan Teknik Industri Universitas Brawijaya, Malang. pp. B69-75.
- Sudarto., Soerpamdji, B. S., Abidin, I., Trigunaryah, B., 2005. Pengembangan Sistem Bisnis Perusahaan Jasa Konstruksi Di Indonesia Dengan Menggunakan Knowledge Base Management System. *Conference: Peringatan 25 tahun Pendidikan Manajemen & Rekayasa Konstruksi (MRK) di Indonesia*, pp. 1–8.



- Sudevan, S., Bhasi, M., dan Pramod, K. V., 2014, Existing Software Stakeholder Practices an Overview, *International Journal of Computer Applications*, 102(3), pp. 7-12.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung
- Trapsilawati, F. dan Subagyo, 2010, Model Prediksi Kesuksesan Produk. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi XII*, ISBN : 978, pp. 1–8.
- Trisna, A., 2014, Pengembangan Model Matematis Pengaruh Customer Segment Dan Value Proposition Pada Kesuksesan Produk, Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Umar, H., 2019, *Metode Riset Manajemen Perusahaan*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- WeAreSocial & Hootsuite, 2018, Southeast Asia Digital Social Mobile, <https://aseanup.com/southeast-asia-digital-social-mobile/> (diakses pada tanggal 4 Mei 2018).
- Wijanarko, A., & Susila, I., 2016, Faktor Kunci Keberhasilan Umkm Kreatif *Key Success Factors Of Small And Medium Entreprises*, *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Dan Bisnis & Call For Paper Feb Umsida 2016*, pp. 67-81.
- Wijaya, 2011, Pengembangan Model Prediksi Kesuksesan Produk. Tugas Akhir, Program Studi Pascasarjana Teknik Industri, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Witten, I. H., Eibe, F., and Mark A. Hall. 2011. *Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques*, 3rd Edition., Elsevier Inc., USA.
- Yakoob, M., Ali, W. N. A. W., Radzuan, K., 2016, Critical Success Factors to Implementing Building Information Modeling in Malaysia Construction Industry, *International Review of Management and Marketing*, 6(S8), pp. 252-256.
- Yang, C. C., 2005, The Refined Kano's Model and its Application, *Total Quality Management*, 16 (10), pp. 1127-1137.