



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Asumsi dan Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1 Industri Kreatif	13
3.2 Industri Kreatif Digital	14
3.3 Animasi	14
3.4 Indikator Kesuksesan	15
3.5 Meta Analisis	17
3.7 Standarisasi Data	17
3.7 Model Kano	17
3.8 Koefisien Determinasi (R^2)	20
3.9 Uji Validasi	20



BAB IV METODE PENELITIAN	21
4.1 Objek Penelitian	21
4.2 Alat Penelitian	21
4.3 Metode Pengumpulan Data	22
4.4 Tahapan Penelitian	22
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	26
5.1 Parameter Kesuksesan Produk	26
5.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	27
5.3 Faktor-faktor Kesuksesan Perusahaan	27
5.3.1 Promosi (X1) dan <i>Networks</i> (X2)	28
5.3.2 Teknologi (X3)	28
5.3.3 <i>Skills</i> (X4) dan <i>Government</i> (X5)	29
5.3.4 Lokasi (X6)	29
5.4 Pembangunan Model Kano	30
5.4.1 Percobaan 1	31
5.4.2 Percobaan 2	32
5.4.3 Percobaan 3	32
5.4.4 Percobaan 4	34
5.4.5 Percobaan 5	34
5.5 Perbandingan Nilai R^2 dan Kemampuan Prediksi	35
5.6 Pemilihan Model	36
BAB VI PENUTUP	38
6.1 Kesimpulan	38
6.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Populasi Digital ASEAN	1
Gambar 1.2 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Sub Sektor	3
Gambar 1.3 Tantangan Utama Bisnis Digital di Yogyakarta	4
Gambar 1.4 Diagram Bawang Peran <i>Stakeholders</i> Industri TI	5
Gambar 3.1 Model Kano	18
Gambar 4.1. Diagram Alir Penelitian	24
Gambar 4.1 Diagram Alir Penelitian (Lanjutan)	25
Gambar 5.1 Perbandingan Z dan Z' pada <i>Fitting Model</i>	37



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Peta Penelitian	11
Tabel 2.1	Peta Penelitian (Lanjutan)	12
Tabel 3.1	Subsektor Ekonomi Kreatif	13
Tabel 4.1	Daftar Studio Animasi	21
Tabel 5.1	Nama Studio, Jumlah Pelanggan, dan Standarisasi <i>Market Share</i>	26
Tabel 5.2	Faktor Promosi (X1) dan <i>Networks</i> (X2)	28
Tabel 5.3	Faktor Teknologi (X3)	29
Tabel 5.4	Faktor <i>skills</i> (X4) dan <i>Government</i> (X5)	29
Tabel 5.5	Faktor Lokasi (X6)	30
Tabel 5.6	Nilai <i>Sum of Square Errors</i> (SSE) Percobaan 1	31
Tabel 5.7	Kombinasi Model Percobaan 1	31
Tabel 5.8	Nilai <i>Sum of Square Errors</i> (SSE) Percobaan 2	31
Tabel 5.9	Kombinasi Model Percobaan 2	32
Tabel 5.10	Nilai <i>Sum of Square Errors</i> (SSE) Percobaan 3	32
Tabel 5.11	Nilai <i>Sum of Square Errors</i> (SSE) Percobaan 3 (Lanjutan)	33
Tabel 5.12	Kombinasi Model Percobaan 3	33
Tabel 5.13	Nilai <i>Sum of Square Errors</i> (SSE) Percobaan 4	34
Tabel 5.14	Kombinasi Model Percobaan 4	34
Tabel 5.15	Nilai <i>Sum of Square Errors</i> (SSE) Percobaan 5	34
Tabel 5.16	Kombinasi Model Percobaan 5	35
Tabel 5.17	Perbandingan Nilai R^2 dan Kemampuan Prediksi	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Faktor Studi Literatur	47
Lampiran 2.	Total Jumlah Tiap Faktor	57
Lampiran 3.	Perhitungan SSE Percobaan 3	58
Lampiran 4.	Kuesioner	65
Lampiran 5.	Uji Validitas dan Reabilitas Kuesioner	69