



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Asumsi dan Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
Tinjauan Pustaka	6
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 Kriteria Produk Sukses	13



3.2 Model Kano	14
3.3 Regresi Linier	17
3.4 Pengujian Model	18
3.5 Uji Validasi	19
3.6 Sampel Data	21
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Objek Penelitian	22
4.2 Metode Pengumpulan Data	25
4.3 Tahapan Penelitian	25
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Penentuan Parameter Kesuksesan Produk <i>Mobile Games</i>	29
5.2 Variabel Penyusun Kesuksesan Produk	30
5.3 Pengorganisasian Faktor Kesuksesan Berbasis Model Kano	32
5.4 Pembangunan Alternatif Model Kesuksesan Produk	33
5.5 Pemilihan Model	37
5.6 Penerapan Model	38
5.7 Perbandingan Model dengan Penelitian Sebelumnya	39
BAB IV PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	41
6.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	45