

<i>Broadband</i>	Merupakan sebuah istilah dalam internet yang merupakan koneksi internet transmisi data kecepatan tinggi. (wikipedia.org).
<i>Free to air (FTA)</i>	Memungkinkan setiap orang dengan peralatan penerima yang memadai untuk menerima sinyal dan melihat atau mendengarkan konten tanpa memerlukan mendaftar (atau biaya lain yang sedang berlangsung) atau satu kali biaya.
<i>Multi platform</i>	Aplikasi yang bisa dijalankan di <i>operating system</i> apa saja
<i>Provider</i>	Perusahaan yang menyediakan layanan atau jasa. Untuk Internet,
<i>Live Television</i>	Merupakan layanan <i>delivery content</i> televisi kepada pelanggan dengan kualitas yang prima baik dari segi gambar, suara maupun interaktifitas.
<i>Time-Shifted Television</i>	Memungkinkan pengguna untuk menghentikan siaran dan melanjutkannya kemudian.
<i>Video-on-Demand</i>	Tersedia konten yang disajikan kepada pelanggan dalam bentuk katalog, sehingga pelanggan dapat memilih Video yang diinginkan.
<i>Karaoke-on-Demand</i>	Merupakan fitur yang memungkinkan pelanggan memasang file video musik yang dispesifikasikan secara khusus untuk karaoke. Seperti juga <i>feature Video</i> dan Music, konten-konten

Karaoke akan disimpan dalam katalog menurut kategori-kategori serta dapat dicari dengan menggunakan fasilitas *searching*. Pelanggan juga dapat menyimpan Karaoke favoritnya.

TV-on-Demand

Merupakan layanan yang dapat digunakan untuk menayangkan ulang acara-acara live TV tertentu dengan rentang waktu beberapa hari ke belakang.

Games-on-Demand

Menyediakan berbagai kategori Games (*Single Games dan Network Games*) bagi pelanggan GROOVIATV.

Video-Streaming

Sebuah komunikasi yang dilakukan melalui *broadcast* akses internet untuk menghasilkan sebuah gambar.

Platform

Istilah dalam teknologi informasi mengenai sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi yang berbeda.

Uniqueness

Merupakan salah satu indikator pembeda suatu produk.

Under positioning

Kesalahan dalam strategi *brand Positioning*.

IPTV (Internet Protocol Television)

Metode penyaluran gambar dan suara televise berbasis IP (*Internet Protocol*) yang memungkinkan penggunanya untuk menikmati layanan secara interaktif.

Perceptual mapping

Grafis teknik yang digunakan oleh aset pemasar yang mencoba untuk menampilkan

visual persepsi pelanggan atau pelanggan potensial.

Positioning

Kegiatan untuk merancang ukuran dan cara perusahaan agar dapat menempati tempat yang sesuai (dibanding para pesaing) di dalam benak pelanggan sasaran.

Multidimensional Scaling

Dikenal sebagai pemetaan persepsi, merupakan prosedur untuk merepresentasikan persepsi dan preferensi responden secara spasial dengan menggunakan sebuah tampilan visual

Benchmarking

Suatu proses yang biasa digunakan dalam manajemen atau umumnya manajemen strategis, dimana suatu unit/bagian/organisasi mengukur dan membandingkan kinerjanya terhadap aktivitas atau kegiatan serupa unit/bagian/organisasi lain yang sejenis baik secara internal maupun eksternal.

Bandwidth

Luas atau lebar cakupan frekuensi yang digunakan oleh sinyal dalam medium transmisi.

Service Provider

Perusahaan atau badan yang menyediakan jasa sambungan *Internet* dan jasa lainnya yang berhubungan

Individual Factor

Karakteristik individu yang termasuk di dalamnya tidak hanya proses panca indera tetapi juga pengalaman yang serupa dan dorongan utama serta harapan dari individu itu sendiri.

E-business

Sebagai aktivitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan proses pertukaran

barang dan/atau jasa dengan memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi dan transaksi, dan salah satu aplikasi teknologi internet yang merambah dunia bisnis internal, melingkupi sistem, pendidikan pelanggan, pengembangan produk, dan pengembangan usaha

Goodness of fit

Merupakan pengujian hipotesis untuk menentukan apakah suatu himpunan frekuensi yang diharapkan sama dengan frekuensi yang diperoleh dari suatu distribusi, seperti distribusi binomial, poisson, normal, atau dari perbandingan lain.

Internet

Merupakan sistem global jaringan komputer, yang berhubungan menggunakan standar internet protokol (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna.

Market

Sebagai sarana dalam memuaskan kebutuhan pasar baik berupa produk maupun jasa

Content validity

Validitas isi berkaitan dengan kemampuan suatu instrumen mengukur isi (konsep) yang harus diukur

Spatial map

Salah satu teknik dalam memberikan label dimensi dalam pengukuran persepsi dan preferensi.

Internet Protocol (IP)

Merupakan suatu paket data dan skema pengalamatan.

<i>Television (TV)</i>	Suatu jenis terminal komunikasi gambar dan suara.
<i>Channel</i>	Merupakan suatu bentuk siaran interaktif.
<i>Stress</i>	Nilai yang menunjukkan tingkat kelayakan suatu model MDS
<i>Reliability</i>	Kehandalan suatu merek, atau mendatangkan keberhasilan dalam beberapa kali pengiriman
<i>Regularitas</i>	Keseragaman
<i>Existing</i>	Istilah untuk menggambarkan keadaan sekarang
<i>Voice over</i>	Teknologi yang menjadikan media internet untuk bisa melakukan komunikasi suara jarak jauh secara langsung. Sinyal suara analog, seperti yang anda dengar ketika berkomunikasi di telepon diubah menjadi data digital dan dikirimkan melalui jaringan berupa paket-paket data secara <i>real time</i> .
<i>Eksperimental</i>	Percobaan yg bersistem dan berencana (untuk membuktikan kebenaran suatu teori dsb)
<i>Broadcaster</i>	Orang yang melakukan pekerjaan menyampaikan berita dalam penyiaran radio dan televisi.
<i>Entertainment</i>	Segala sesuatu baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, maupun perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih,. Hiburan bersifat subjektif, bergantung pada penikmatnya.

<i>Positioning grid</i>	Memberikan suatu representasi visual dari posisi berbagai produk atau merek yang saling berkompetisi, biasanya dalam dua atribut determinan.
<i>User Datagram Protocol (UDP)</i>	Merupakan protokol level diatas IP yang banyak digunakan dalam membentuk suatu koneksi Virtual antara alamat asal dan tujuan paket data.
<i>Quota Sampling</i>	Dasar dari pemilihan teknik sampling untuk mengetahui adanya kemungkinan tidak merata pangsa pasar dari setiap produk yang diteliti.
<i>Judgemental Sampling</i>	Teknik penarikan sampel yang dilakukan berdasarkan karakteristik yang ditetapkan terhadap elemen populasi target yang disesuaikan dengan tujuan atau masalah penelitian. Bedanya, jika dalam sampling stratifikasi penarikan sampel dari setiap subpopulasi dilakukan dengan acak, maka dalam sampling kuota, ukuran serta sampel pada setiap sub-subpopulasi ditentukan sendiri oleh peneliti sampai jumlah tertentu tanpa acak.
<i>Non-Probability sampling</i>	Teknik sampling yang memberi peluang atau kesempatan tidak sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.
<i>Reservasi Tiket</i>	Proses pemesanan tiket
<i>Paired Comparison</i>	Penilaian mengenai tingkat keserupaan.
<i>Purposive Sampling</i>	Metode Pengambilan sampel yang dipilih dengan struktur pengambilan sampel orang-orang yang dipilih menurut ciri atau karakteristik penelitian.

DAFTAR LAMPIRAN