

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	10
I.3 Tujuan Tugas Akhir.....	10
I.4 Batasan Tugas Akhir	11
I.5 Manfaat Tugas Akhir.....	11
I.6 Sistematika Penulisan.....	12
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	15
II.1 <i>Video Game</i>	15
II.2 Produk.....	15
II.2.1 Atribut Produk.....	15
II.3 Preferensi Konsumen.....	19
II.4 Perilaku Konsumen.....	19
II.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan	20
II.4.2 Proses Keputusan Pembelian	23
II.5 Conjoint Analysis	24
II. 6 Penulisan Persamaan	27
II. 7 Alasan Pemilihan Metode.....	27
II.8 Tugas Akhir Sebelumnya	31
Bab III SISTEMATIKA PENYELESAIAN MASALAH.....	34

III.1	Pengembangan Model Konseptual	34
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	35
III.3	Pengumpulan Data	37
III.4	Pengolahan Data atau Proses Pengembangan Rekomendasi Spesifikasi 38	
III.4.1	Tahap pendahuluan	41
III.4.2	Identifikasi Atribut dan Taraf Atribut.....	41
III.4.3	Perancangan Stimuli	42
III.4.4	Perancangan Kuesioner.....	42
III.4.5	Penetapan Populasi, Teknik Sampling dan Ukuran Sampel.....	43
III.4.6	Penyebaran Kuesioner	45
III.4.7	Pengolahan Data Kuesioner Menggunakan <i>Conjoint</i>	45
III.4.8	Analisis Hasil Pengolahan Data.....	45
III.4.9	Penentuan Alternatif Rekomendasi Atribut Produk	46
III.4.10	Kesimpulan dan Saran	46
III.5	Metode Evaluasi	46
Bab IV	PERANCANGAN SISTEM TERINTEGRASI	47
IV.1	Pengumpulan Data	47
IV.2	Pengolahan Data.....	47
IV.3	Perancangan Sistem Terintegrasi	49
IV.4	Identifikasi Atribut dan Taraf Atribut	52
IV.5	Perancangan Stimuli.....	58
IV.6	Perancangan dan Penyebaran Kuesioner	60
IV.7	Pengolahan Data Kuesioner	65
IV.8	<i>Plan Card</i> Pilihan Pemain.....	67
Bab V	ANALISA DAN EVALUASI HASIL PERANCANGAN	72

V.1	Analisa dan Validasi Implementasi Hasil.....	72
V.1.1	Analisis Karakteristik Responden.....	72
V.1.2	Analisis Data Conjoint.....	79
V.1.3	Analisis Nilai Korelasi dan Signifikansi.....	88
V.1.4	Analisis Conjoint tambahan.....	89
V.1.5	Perbedaan Atribut Citampi Stories dan Preferensi Pemain Secara Keseluruhan	99
V.1.6	Alternatif Rekomendasi Atribut Citampi Stories.....	101
V.1.7	Gambaran Rancangan Pengembangan Selanjutnya.....	103
V.1.8	Alternatif Rekomendasi Gambaran Produk Tambahan	105
V.2	Analisa Batasan	111
V.3	Analisa Sensitivitas	114
V.3.1	Respond Owner Terhadap Alternatif Rekomendasi Atribut Citampi Stories	114
V.3.2	Respond Owner Terhadap Gambaran Rancangan Pengembangan Selanjutnya.....	117
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN	119
VI.1	Kesimpulan.....	119
VI.2	Saran.....	120