

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.2 Latar Belakang Penelitian	4
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Pertanyaan Penelitian	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Aspek Akademis	11
1.6.2 Aspek Praktis	11
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Teori dan Penelitian Terdahulu	13
2.1.1 <i>Startup</i>	13
2.1.2 <i>Game</i>	13
2.1.3 Validasi Model Bisnis	14
2.1.4 <i>Business Model Canvas</i>	15
2.1.5 Menguji Ide Bisnis.....	22
2.1.6 Pengembangan Produk.....	29
2.1.7 Penelitian Terdahulu	30
2.2 Kerangka Pemikiran.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	45

3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Operasionalisasi Variabel.....	47
3.3 Tahapan Penelitian.....	57
3.4 Situasi Sosial.....	58
3.5 Pengumpulan Data dan Sumber Data.....	59
3.5.1 Pengumpulan Data.....	59
3.5.2 Sumber Data.....	61
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	62
3.7 Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Hasil Penelitian.....	72
4.1.1 <i>Business Model Canvas Eternal Dream Studio</i>	72
4.1.2 Hipotesis Prioritas <i>Eternal Dream Studio</i>	74
4.1.3 Tindak Lanjut terhadap Inovasi yang didapat.....	104
4.2 Pembahasan.....	105
4.2.1 <i>Business Model Canvas Eternal Dream Studio</i>	105
4.2.2 Hipotesis Prioritas <i>Eternal Dream Studio</i>	122
4.2.3 Tindak Lanjut terhadap Inovasi yang didapat.....	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	138
5.1 Kesimpulan.....	138
5.1.1 <i>Business Model Canvas Eternal Dream Studio</i>	138
5.1.2 Hipotesis Prioritas <i>Eternal Dream Studio</i>	139
5.1.3 Tindak Lanjut terhadap Inovasi yang didapat.....	140
5.2 Saran.....	142
5.2.1 Saran Akademis.....	142
5.2.3 Saran Praktis.....	142
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145