

## DAFTAR ISTILAH

- Adjusted Important* : Hasil perkalian nilai kepuasan pengguna dengan faktor pengali kategori Kano
- Benchmarking* : Nilai atau data terhadap objek penelitian pada pesaing yang dapat dijadikan titik acuan pengembangan.
- Brainstorming* : Teknik daya cipta kelompok untuk mendesain timbulnya banyak gagasan untuk latar belakang masalah
- Critical part* : Spesifikasi yang harus dipenuhi untuk dapat mewujudkan suatu konsep perbaikan
- Customer* : Pengguna produk atau jasa
- Daily deals* : Layanan berbasis internet yang dapat memberikan potongan harga dengan sistem *group buying*
- Direction of Goodness* : Pengukuran kuantitas dari masing-masing karakteristik teknis dan *critical part*
- E-Commerce* : Proses membeli atau menjual barang, jasa, maupun informasi melalui jaringan komputer, terutama *internet*
- Framework* : Suatu kerangka kerja
- Group Buying* : Penjualan secara kolektif dimana jumlah minimum atau maksimum dari calon pembeli ditentukan oleh perusahaan
- Framework* : Suatu kerangka kerja.
- HoQ : Matriks kebutuhan, bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan dan keinginan pengguna (iterasi pertama pada QFD).
- Karakteristik Teknis : Kumpulan keinginan terhadap suatu produk atau proses yang ditetapkan oleh perusahaan yang juga menunjukkan suara atau keinginan dari tim pengembang.

- Merchant Buyer* : Seorang individu yang memilih barang apa yang akan ditebar di toko, berdasarkan nya prediksi tentang apa yang akan menjadi populer dengan pembeli
- Model Kano : Suatu model untuk mengkategorikan atribut dari sebuah produk berdasarkan seberapa baik atribut tersebut dapat memuaskan pelanggan.
- Part Deployment* : Matriks Perencanaan, bertujuan untuk mengukur kebutuhan pengguna dan menetapkan tujuan performansi kepuasan (iterasi kedua pada QFD).
- Product Champion* : Jenis metode pengembangan konsep yang dilakukan oleh seseorang yang berpengaruh dan memiliki wewenang dalam proses pengembangan produk. Pemilihan konsep berdasarkan *personal preference* orang tersebut.
- QFD : Suatu metodologi untuk pengembangan produk berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna.
- Survei : Pemeriksaan atau penelitian secara komprehensif
- True Customer Needs* : Atribut kebutuhan yang dijadikan prioritas pengembangan produk.
- Voice of Customer* : Keinginan dan kebutuhan pengguna.
- Voice of Engineering* : Berupa keinginan atau kemampuan tim pengembang perusahaan