

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	viii
DAFTAR ISTILAH.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	4
I.3 Tujuan.....	5
I.4 Manfaat.....	5
I.5 Batasan Masalah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Definisi Produk dan Jasa	7
II.2 Perbandingan QFD Dengan Metode Lain.....	8
II.3 <i>Quality Function Deployment</i> (QFD)	9
II.3.1 QFD Iterasi 1 (Satu).....	10
II.3.2 Pengembangan Konsep.	15
II.3.3 QFD Iterasi 2 (Dua).....	16
II.4 Penelitian Terdahulu Tentang QFD di Bidang Industri Kreatif	18
II.5 Atribut Kebutuhan Pelanggan Dari Model Kano	19
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	20
III.1 Model Konseptual.....	20
III.2 Sistematika Pemecahan Masalah.	21
III.2.1 Tahap Pengumpulan Data.	22
III.2.2 Tahap Pengolahan Data.	23
III.2.3 Tahap Rekomendasi.....	26
III.2.4 Tahap Kesimpulan dan Saran.	27
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	28
IV.1 Pengumpulan Data.....	28
IV.1.1 Pengkodean.....	28

IV.1.2 NKP dan Kategori Kano	29
IV.2 Pengolahan Data	30
IV.2.1 QFD Iterasi Satu (<i>House of Quality</i>)	30
IV.2.2 Pengembangan Konsep.....	41
IV.2.3 QFD Iterasi Dua (<i>Part Deployment Matrix</i>).....	45
BAB V ANALISIS DATA	52
V.I Analisis QFD Iterasi Satu (<i>House of Quality</i>)	52
V.1.1 Analisis Matriks Kebutuhan.....	52
V.1.2 Analisis Matriks Perencanaan	53
V.1.3 Analisis Penentuan Karakteristik Teknis dan <i>Direction of Goodness</i>	54
V.1.4 Analisis Matriks Hubungan QFD iterasi satu	59
V.1.5 Analisis Penentuan Korelasi Antar Karakteristik Teknis.....	59
V.1.6 Analisis Matriks Teknis	61
V.2 Analisa Konsep	72
V.3 Analisis Data Pengolahan Data QFD Iterasi Dua	73
V.3.1 Analisis Penentuan <i>Critical Part</i> dan <i>Dirction of Goodness</i>	73
V.3.2 Analisis Kekuatan Hubungan (Karakteristik Teknis dengan <i>Critical Part</i>)	76
V.3.3 Analisis Penentuan Target <i>Critical Part</i>	75
V.3.4 Analisis <i>Probability</i>	82
V.4 Rekomendasi Masing-Masing Atribut Konsep.....	86
V.4.1 Rekomendasi Atribut Konsep Memiliki Sarana Permainan 1 Meja 1 Permainan	86
V.4.2 Rekomendasi Atribut Konsep Adanya Sarana Permainan Papan dan Permainan	
Kartu	86
V.4.3 Rekomendasi Atribut Melakukan Penambahan Sofa dengan Tingkat Kelembutan	
3 dari 5	87
V.4.4. Rekomendasi Atribut Melakukan Pergantian dan Penambahan Kursi	87
V.4.5 Rekomendasi Atribut Menambahkan Hiasan Untuk Setiap Sudut Ruangan	88
V.4.6 Rekomendasi Atribut Persentase 65% Untuk Ukuran Gambar dan 35% Untuk <i>List</i>	
Menu	88
V.4.7 Rekomendasi Atribut Adanya Penambahan <i>Router</i> Untuk Setiap Ruangan.....	89
V.4.8 Rekomendasi Atribut Adanya Fasilitas Penitipan Helm.....	89
V.4.9 Rekomendasi Atribut Menyediakan Lemari Untuk Penitipan Helm Dengan	
Kapasitas 50 Helm	90
V.5 Rekomendasi Akhir Peningkatan Kualitas Layanan <i>Yellow Truck Café</i>	91

V.6 <i>Cost and Benefit</i> Rekomendasi	94
BAB VI.....	98
VI.1 Kesimpulan.....	98
VI.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101