

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
A. PENDAHULUAN.....	1
1. Profil Digital Happiness.....	1
a) Visi & Misi.....	1
b) Penghargaan.....	1
c) Game Buatan Digital Happiness.....	2
2. Latar Belakang.....	2
3. Rumusan Masalah.....	7
4. Pertanyaan Penelitian.....	8
5. Tujuan Penelitian.....	8
6. Manfaat Penelitian.....	8
a) Secara Praktis.....	8
b) Secara Akademis.....	8
BAB II.....	9
B. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
1. Manajemen Strategy.....	9
2. <i>Dynamic Capability</i>	10
3. <i>Competitive Advantage</i>	10
4. Strategi Bersaing.....	11
5. BMC.....	12
6. Perkembangan Video Game.....	13
7. Jurnal Acuan.....	17
a) Jurnal Acuan Internasional.....	17
b) Jurnal Acuan Lokal.....	21
8. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III.....	23
C. METODE PENELITIAN.....	23
1. Tujuan Penelitian.....	24
2. Overasional Variable.....	24
3. Informan/Narasumber.....	27
4. Tahapan Penelitian.....	27
a) Situasi Sosial, Kelompok & Sampel.....	28
b) Metode Pengambilan Sampel.....	29
c) Pengambilan Data & Sumber Data.....	29
d) Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV.....	31
D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
1. Hasil Penelitian.....	31
1) Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	31
2) Bisnis Model Canvas (BMC).....	32

3) Asumsi Lingkungan.....	36
a) Asumsi Lingkungan Makro (<i>STEEP</i>).....	36
b) Asumsi Lingkungan Mikro (<i>5 FORCES</i>).....	41
2. Pembahasan	46
3. Asumsi Strategu	49
1) Analisis SWOT.....	49
2) Rekomendasi BMC.....	51
BAB V	51
E. Kesimpulan Dan Saran	51
1. Kesimpulan	52
2. Saran	52
a) Saran Secara Teoritis.....	52
b) Saran Secara Praktis.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	