

Memenangkan permainan industri mobile games di Indonesia: studi kasus pada Tinker World Hobo Games = Winning the game of mobile games industry in Indonesia: case study of Tinker World Hobo Games

Andi Muhammad Yusuf Syammil Reven, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20431547&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Skripsi ini membahas mengenai bagaimana dan mengapa complementary assets, dynamic capabilities, dan cluster mempengaruhi kesuksesan inovasi pada Startup. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan komparasi ekstrem antara Startup yang sukses dan yang gagal dalam melakukan inovasi pada industri yang sama sebagai studi kasus. Data didapat melalui wawancara pemangku jabatan strategis tiap-tiap perusahaan. Hasil penelitian memberikan rekomendasi mengenai sumber daya internal strategis dan kondisi eksternal pendukung yang harus dimiliki dan dikelola oleh Startup demi mencapai kesuksesan inovasi yang mereka ciptakan.

<hr>

ABSTRACT

This paper discusses how and why complementary assets, dynamic capabilities, and cluster affects Startup's innovation success. This research is a matched case qualitative study comparing the extreme condition between successful Startup and the not successful one at the same industry. The data collected through interview with a person who held a strategic position at the companies. This study recommend that internal strategic resources and supporting external factors are important to be acquired and developed for Startup in order to achieve its successful innovation