

Customers and inter-firm collaboration as a source of sustained competitive advantage in video game industry = Pelanggan dan kolaborasi antar perusahaan sebagai sumber dari keunggulan kompetitif berkelanjutan dalam industri video game

Muhammad Andika Jaka Daniswara, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20456186&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRACT

This paper examines the role of customers and inter firm collaboration in becoming a source of sustained competitive advantage in video game industry. The study used resource based view of the firm and dynamic capabilities as the theoretical approach, focusing on the internal side of the firm in making an assessment. It found that there are numerous untapped opportunities available for companies in video game industry regarding inter firm collaboration and customers. In particular, it discovered that the application of cross platform play and investment into customer support would improve the source of sustained competitiveness. Finally, this study develops a conceptual model to illustrate the findings and derive future research suggestions.

ABSTRACT

Makalah ini membahas peran pelanggan dan kolaborasi antar perusahaan yang menjadi sumber keunggulan kompetitif berkelanjutan dalam industri video game. Studi ini menggunakan pandangan berbasis sumber daya perusahaan dan kapabilitas dinamis sebagai pendekatan teoritis, dengan fokus pada sisi internal perusahaan dalam membuat penilaian. Studi ini menemukan bahwa ada banyak peluang yang belum dimanfaatkan yang tersedia bagi perusahaan di industri video game terkait kolaborasi dan pelanggan antar perusahaan. Secara khusus, makalah ini menemukan bahwa penerapan cross-platform game dan investasi ke dalam pelayanan pelanggan akan meningkatkan sumber daya saing yang berkelanjutan. Terakhir, penelitian ini mengembangkan model konseptual untuk menggambarkan hasil dan memperoleh saran penelitian di masa depan.