DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
LEMBAR KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
ABSTRAK ……..… i
ABSTRACT …… ii
KATA PENGANTAR …… iii
DAFTAR ISI ……... vi
DAFTAR TABEL ……... ix
DAFTAR GAMBAR …….. x
DAFTAR GRAFIK ……. xi
DAFTAR LAMPIRAN …….. xii
BAB I PENDAHULUAN …….. 1
1.1. Latar Belakang Penelitian ……..... 1
1.2. Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah ……..... 12
1.2.1 Fokus Penelitian ……..... 12
1.2.2 Rumusan Masalah ……..... 13
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian ……..... 14
1.3.1 Maksud Penelitian ……...……..... 14
1.3.2 Tujuan Penelitian ….……..... 14
1.4. Kegunaan Penelitian ……..... 14
1.5. Tempat dan Waktu Penelitian ……..……..... 15
1.5.1 Tempat Penelitian ……..……..... 15
1.5.2 Waktu Penelitian ……..... 15
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN..... 17
2.1 Persaingan Bisnis ……..... 17
2.1.1 Pengertian Bisnis ……..... 17
2.1.2 Pengertian Persaingan ……..... 18
2.1.1.1 Jenis-Jenis Persaingan ……..... 20
2.1.1.2 Faktor-Faktor Pendorong Persaingan ……..... 21

2.2 Indikator Persaingan ……..... 22
2.2.1 Pertanyaan Wawancara ……..... 23
2.3 *Game* ……..... 24
2.3.1 Pengertian dan Manfaat *Game* ……..... 24
2.3.2 Kategori (*genre*) *Game* ……..... 26
2.3.3 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ……..... 28
2.4 Analisis Pesaing ……..... 28
2.5 Kerangka Pemikiran ……..... 30
2.5.1 Model Penelitian ……..... 31
BAB III METODE PENELITIAN …… 33
3.1 Desain Penelitian ……..... 33
3.1.1 Alasan Penggunaan Metode Kualitatif ……..... 35
3.2 Informan Penelitian ……..... 37
3.2.1. Unit Analisis ……..... 37
3.2.1.1 Tempat Penelitian ……..... 37
3.2.1.2 Instrumen Penelitian ……..... 37
3.2.1.3 Sumber Data ……..... 37
3.3 Fokus Penelitian ……..... 40
3.4 Jenis dan Sumber Data ……..... 42
3.4.1 Observasi ……..... 44
3.4.2 Wawancara ……..... 45
3.4.3 Triangulasi ……..... 46
3.5 Teknik Pengumpulan Data ……..... 46
3.6 Teknik Pengolahan Data ……..... 48
3.7 Teknik Analisis Data ……..... 50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN …… 53
4.1 Hasil Penelitian…..... 53
4.2 Deskripsi Informan Penelitian ……..... 53
4.3 Deskripsi Perusahaan Pesaing ……..... 56
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian ……..... 61
4.4.1. Apakah Menurut Anda, Anda Bisa Dikategorikan

Sebagai Gamer?..... 61
4.4.2. Apa Anda sudah pernah mengunduh aplikasi game mobile di perangkat Anda? (Industri dan Pendatang Baru) 63
4.4.3. Apakah Anda Sudah Pernah Melakukan Transaksi Pembelian Konten Premium (Diamond, Skin, Dll) Pada Game Mobile Kategori MOBA? Apa Yang Mendorong Anda Untuk Melakukan Pembelian Tersebut? (Konsumen)..... 64
4.4.4. Berapa Kali Anda Bermain Game Mobile Kategori MOBA Tersebut, Dan Berapa Rata-Rata Waktu Yang Anda Luangkan Untuk Bermain Game Mobile Tersebut? (Industri Dan Pendatang Baru) 67
4.4.5. Dengan berkembangnya industri game mobile kategori MOBA, apa pendapat anda mengenai persaingan yang sedang berlangsung antara perusahaan-perusahaan game mobile tersebut? (Produk Pengganti) 68
4.5 Keterbatasan Penelitian ……..... 73
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian …….. 75
4.6.1. Analisis Model Persaingan Bisnis pada Industri Game Mobile Kategori MOBA 77
4.6.2. Strategi bersaing Shanghai Moonton Technology dalam Menghadapi Persaingan Industri dan Pendatang Baru Game Mobile Kategori MOBA 82
4.6.3. Strategi Shanghai Moonton Technology Dalam Menghadapi Ancaman Dari Produk Atau Jasa Pengganti 86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 89
5.1 Kesimpulan……...……... 89
5.2 Saran ……..... 91
DAFTAR ISTILAH
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN