

## DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (14 September 2019). Menkominfo: Sebanyak 40 Juta Orang di Indonesia Bermain Game. [tech.indozone.id](http://tech.indozone.id)
- Lazuardi Rahadian Soenarto. (2021). 7 Alasan Kenapa Industri Video Game Makin Berkembang Pesat di Indonesia. [gamebrott.com](http://gamebrott.com)
- Rizky Nurcahyanto. (2021). 15 Developer Game Indonesia yang Behasil Mendunia, Siapa Saja. [duniagames.co.id](http://duniagames.co.id)
- Harya Bima Dirgantara, Tedi Lesmana Marselino, & Yulia Ery Kurniawati. (Maret 2023). Kajian Literatur Kurikulum E-Sport dan Perkembangan Industri Game. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 10(1), 1-7
- Tony, W. (Oktober 2020). Studi Inisial Potensi Video Game Sebagai Media Belajar Untuk Moral. *Jurnal Studi Animasi & Game*, 6(2), 1-12
- Moh. Adli, A., & Irwansyah. (Desember 2018). Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 1-11
- Mustofa, Jordy Lasmana Putra, & Chandra Kesuma. (Januari 2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(1), 1-8
- Ken Natasha Violeta. (5 September 2023). AGI Cataloge. [agi.or.id](http://agi.or.id)
- Luat Sihombing, & Dirgantara Manurung. (Mei 2022). Laporan Industri Game 2021. [agi.or.id](http://agi.or.id)
- Ellavie Ichlasa Amalia. (3 September 2022). Pertumbuhan Industri Game di Asia Tenggara Tertinggi di Dunia. [hybrid.co.id](http://hybrid.co.id)
- Sandi. (17 Februari 2020). Perkembangan Industri Game Dunia, Beserta Potensinya Bagi Ekonomi Negara. [ggwp.id](http://ggwp.id)
- Lavinda. (19 April 2023). Pasar Game Mobile Indonesia Terbesar Ketiga di Dunia. [katadata.co.id](http://katadata.co.id)
- Young On Top. (31 Maret 2023). 6 Tantangan Yang di Hadapi Game Developer. [youngontop.com](http://youngontop.com)
- Populix. (2023). Competitive Advantage Adalah Strategi untuk Bisnis, Ini Contohnya. [info.populix.co](http://info.populix.co)
- Jesicca Wijaya. (13 Oktober 2022). Pentingnya Competitive Advantage Untuk Melawan Pesaing Bisnis Anda. [hashmicro.com](http://hashmicro.com)
- Varum, A. (November 2020). Strategi di Balik Kesuksesan E-Sport (Garena Free Fire). *Jurnal Internasional Manajemen*, 11(11), 1-16

Rama Chandra Jaya, & Sunu Puguh Hayu Triono. (Oktober 2022). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen E-Commerce Menggunakan Digital Accumulate Balance Payment System (PAY LATER). Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen, 12(2), 1-11

Sunu Puguh Hayu Triono, & Adryan Rachman. (2020). Memahami Kinerja Startup: Studi Pada Startup Di Jawa Barat. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausaha, 5(3)

Siska Noviaristanti, Shinta Cesyaria Yunita, & Sunu Puguh Hayu Triono. (May 2023). Social Media Usage Impacts on SME's Firm Performance: Evidence From West Java, Indonesia. Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship (IJBE), 9(2)

Rifqi Dwianto Setyo Nugroho, Dodie Tricahyono, & Sunu Puguh Hayu Triono. (2023). Hubungan Inovasi Produk Dan Penggerak Pasar Terhadap Keunggulan Bersaing yang Berkelanjutan Pada Gerai – Gerai UKM Hisana *Fried Chicken* di Kota Bandung. Jurnal e-Proceeding of Management, 10(2), 718

Salma. (20 Juni 2023). Kerangka Berpikir: Cara Membuat dan Contoh Lengkap. penerbitdeepublish.com

Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhama. (1 April 2023). Habitus, Kapital, Distinction: Strategi Penguasaan Kapital melalui Praktik Mikrotransaksi Komoditas Visual dalam Permainan Daring. Journal of Animation and Games Studies, 9(1)

Andry Alamsyah, Dian Puteri Ramadhani, & Lidya Sri Mulyani. (March 2023). Rise or fall? Discovering the global world trade network rise and fall under major situations. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, 9(1)

Digitalhappiness.net

Dunia Games.co.id

strategyzer.com

Newzoo.com

