

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (14 September 2019). Menkominfo: Sebanyak 40 Juta Orang di Indonesia Bermain Game. tech.indozone.id
- Lazuardi Rahadian Soenarto. (2021). 7 Alasan Kenapa Industri Video Game Makin Berkembang Pesat di Indonesia. gamebrott.com
- Rizky Nurcahyanto. (2021). 15 Developer Game Indonesia yang Behasil Mendunia, Siapa Saja. 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
- Luat Sihombing, & Dirgantara Manurung. (Mei 2022). *Laporan Industri Game 2021*. agi.or.id
- Ellavie Ichlasa Amalia. (3 September 2022). *Pertumbuhan Industri Game di Asia Tenggara Tertinggi di Dunia*. hybrid.co.id
- Sandi. (17 Februari 2020). *Perkembangan Industri Game Dunia, Beserta Potensinya Bagi Ekonomi Negara*. ggwp.id
- Lavinda. (19 April 2023). *Pasar Game Mobile Indonesia Terbesar Ketiga di Dunia*. katadata.co.id
- Young On Top. (31 Maret 2023). *6 Tantangan Yang di Hadapi Game Developer*. youngontop.com
- Populix. (2023). *Competitive Advantage Adalah Strategi untuk Bisnis, Ini Contohnya*. info.populix.co
- Jesicca Wijaya. (13 Oktober 2022). *Pentingnya Competitive Advantage Untuk Melawan Pesaing Bisnis Anda*. 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 Kewirausahaan*, 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 *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

