

DAFTAR PUSTAKA

- Bisnis Model Canvas* Untuk Menentukan Strategi Bisnis Baru. *Faktor Exacta*, 6(4), pp.309-319.
- Delfabbro, P., Delic, A., & King, D. L. (2022). *Understanding the mechanics and consumer risks associated with play-to-earn (P2E) gaming*, *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 716-726. doi: <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00066>
- Fidnillah, Mujahid. (2022). Nilai Transaksi Penjualan NFT Global 2021 Tembus Rp357 Triliun. Diakses pada 02 Februari 2023, dari <https://id.techinasia.com/transaksi-nft-2021>
- Hendriyani, I.G.A Dewi. (2022). Siaran Pers : Kemenparekraf Dukung Pengembang Gim Indonesia Unjuk Gigi di Tokyo Game Show 2022. Diakses pada 21 Februari 2023, dari <https://kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/siaran-pers-kemenparekraf-dukung-pengembang-gim-indonesia-unjuk-gigi-di-tokyo-game-show-2022>
- Kasmir dan Jakfar. 2012. *Studi Kelayakan Bisnis*. Edisi Kedua. Cetakan Keempat. Jakarta: Prenada Media Group
- Kotler, P. and Keller, K., 2006. *Marketing Management* 12e.
- Mason, C. and Stark, M., 2004. *What do investors look for in a business plan? A comparison of the investment criteria of bankers, venture capitalists and business angels*. *International small business journal*, 22(3), pp.227-248.
- Maulida, Leli. (2022). Tren NFT di Indonesia, Ekosistem, dan Minat Masyarakat. Diakses pada 02 Februari 2023, dari

<https://tekno.kompas.com/read/2022/02/28/11110067/tren-nft-di-indonesia-ekosistem-dan-minat-masyarakat-?page=all>

Monaco, Francesca. (2019). *What is a Business Model Canvas?*. Diakses pada 27 Januari 2023, dari <https://merlin-ict.eu/what-is-a-business-model-canvas/>

Newzoo. (2020). 2020 Global Games Market Report. Diakses pada 16 Desember 2022, dari <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>

Newzoo. (2021). 2021 Global Games Market Report. Diakses pada 28 Juli 2023, dari <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>

NonFungible. (2022). *Yearly NFT Market Report 2021, How Nfts Affect The World*. Diakses dari <https://nonfungible.com/reports/2021/en/yearly-nft-market-report-pro> , pp.123-127.

Osterwalder, A. and Pigneur, Y., 2010. *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons.

Rangkuti, F. (2006). Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis: reorientasi konsep perencanaan strategi untuk menghadapi abad 21. Cetakan ke, 14.

Rania, Darin. (2022). Apa itu Market Share? Arti, Contoh, hingga Cara Menghitungnya. Diakses pada 10 Februari 2023, dari <https://blog.rumahweb.com/market-share-adalah/>

Safitri, S Nuraini. (2021). Cara Menghitung IRR (*Internal Rate of Return*) untuk Investasi. Diakses pada 19 Februari 2023, dari <https://www.mas-software.com/blog/cara-menghitung-irr-adalah>

Sandi, Tri Risky. (2020). *Value Proposition Canvas*. Diakses pada 3 Februari 2023, dari <https://sis.binus.ac.id/2020/05/26/value-proposition-canvas/>

Sari D.P. (2022). Pemanfaatan Nft Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse. Diakses pada 25 Februari 2023 dari <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1770/1566>

Soeranti M.A. (2017). Analisis Proses Bisnis dalam Pembuatan *Game*: Studi Kasus *Game Developer* Kota Bandung

Subagyo, 2007. "Studi kelayakan teori & aplikasi" Jakarta, Pt. Elex Media Kompotindo.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D). Bandung: Alfabeta.

T. Juan Clemont, M.E. Kusnandar, S. Lisfahanny. (2022). *Business Model Canvas*. Diakses pada 25 Januari 2023, dari <https://student-activity.binus.ac.id/bpreneur/2022/06/business-model-canvas/>

Wellcode.IO team. (2019). *Five Forces Porter* (Strategi Marketing Industrial). Diakses pada 13 Februari 2023 dari <https://insight.wellcode.io/five-forces-porter-strategi-marketing-industrial>