

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, A. (2022, Januari 9). *Sejarah dan Perkembangan E-Sport di Indonesia*. Kompasiana.  
[https://www.kompasiana.com/3eb08\\_adityaadhin7739/61db069006310e1069537e72/sejarah-dan-perkembangan-e-sport-di-indonesia](https://www.kompasiana.com/3eb08_adityaadhin7739/61db069006310e1069537e72/sejarah-dan-perkembangan-e-sport-di-indonesia)
- Albrecht, J. N. (2016). *Visitor Management in Tourism Destinations*. CABI.
- Barnes, S. (2022, Maret 23). *How the Humble Pixel Became a Building Block To Groundbreaking Art*. mymodernmet. <https://mymodernmet.com/what-is-pixel-art/>
- Bordoloi, S., Fitzsimmons, J., & Fitzsimmons, M. (2018). *Service Management: Operations, Strategy, Information Technology*. McGraw Hill Education.
- BPS Provinsi DKI Jakarta. (t.t.-a). *Jumlah Kunjungan ke Museum di Provinsi DKI Jakarta Tahun 2019-2021*. Badan Pusat Statistik DKI Jakarta.
- BPS Provinsi DKI Jakarta. (t.t.-b). *Jumlah Museum Menurut Jenisnya dan Kota Administrasi di Provinsi DKI Jakarta Tahun 2018, 2020, dan 2021*. Badan Pusat Statistik DKI Jakarta.
- Britannica. (2011, Agustus 18). *Nintendo console*. Britannica.  
<https://www.britannica.com/technology/Nintendo-console>
- Cohen, D. (2019). *The Development of Play* (Fourth). Routledge London & New York.
- Cook, R. A., Hsu, C. H. C., & Marqua, J. J. (2014). *Tourism: The Business of Hospitality and Travel* (Fifth). Pearson.

- Defranco, A. L., & Lattin, T. W. (2007). *Analisis Laporan Hospitality Financial Management*. John Wiley & Sons, Inc.
- Dessler, G. (2018). *Human Resource Management*. Pearson.
- Dihni, V. A. (2022, Februari 16). *10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)*.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dileep, M. R. (2019). *Tourism, Transport and Travel Management*. Routledge.
- Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Provinsi DKI Jakarta. (2021, September 1). *Kota Administrasi Jakarta Pusat*. [statistik.jakarta.go.id](http://statistik.jakarta.go.id).  
<https://statistik.jakarta.go.id/jakarta-pusat/>
- El-Barmelgy, H. M. (2013). *Visitor Management PPlan and Sustainable Culture Tourism*. <https://www.ijern.com/journal/December-2013/42.pdf>
- Enz, C. A. (2010). *Hospitality Strategic Management*. John Wiley & Sons, Inc.
- Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2017). *Tourism: Principles and Practice (Sixth)*. Pearson.
- Gubernur Provinsi DKI Jakarta. (2020a). *Instruksi Gubernur No. 64 Tahun 2020*. Pemerintah DKI Jakarta.
- Gubernur Provinsi DKI Jakarta. (2020b). *Seruan Gubernur No. 17 Tahun 2020*. Pemerintah DKI Jakarta.
- Gubernur Provinsi DKI Jakarta. (2022). *Keputusan Gubernur Nomor 1153 Tahun 2022 Tentang Upah Minimum*. Pemerintah DKI Jakarta.

- Hair Jr., J. F., Black, W. C., Babin, J. B., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis* (Eighth). Cengage Learning, EMEA.
- Jeff. (2018). *Super Nintendo Entertainment System (SNES) // 1991-1996*. scf.usc.edu. <http://scf.usc.edu/~jeffcui/itp104/final/snes.html>
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*. Pearson.
- Morrison, A. M. (2010). *Hospitality & Travel Marketing*. Delmar, Cengage Learning.
- Muljadi, Drs. A. J., & Warman, H. A. (2014). *Kepariwisata dan Perjalanan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Namira, I. (2020, April 2). *Gak Selamanya Buruk, Ini 7 Manfaat Kesehatan Bermain Video Game*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/health/fitness/izza-namira-1/manfaat-kesehatan-bermain-video-game>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2012). *Business Model Generation*. Elex Media Komputindo.
- Owen, P. (2016, Maret 9). *What IS A Video Game? A Short Explainer*. The Wrap. <https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>
- Page, S. (2019). *Tourism Management*. Routledge.
- Park, J. (2019, April 26). *Pixel Art Fundamentals*. leaarn.adafruit.com. <https://learn.adafruit.com/makecode-arcade-pixel-art-sprites/pixel-art-fundamentals>
- Pemerintah Indonesia. (1995). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*.

- Pemerintah Indonesia. (2004). *Undang-Undang No. 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional*.
- Pemerintah Indonesia. (2007a). *Undang-Undang No. 28 Tahun 2007 Tentang Perubahan Ketiga atas Undang-Undang No. 6 Tahun 1983 Tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan*.
- Pemerintah Indonesia. (2007b). *Undang-Undang No. 40 Tahun 2007 Tentang Perseroan Terbatas*.
- Pemerintah Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata*.
- Pemerintah Indonesia. (2011). *Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010—2025*.
- Pemerintah Indonesia. (2015a). *Peraturan Pemerintah No. 44 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja dan Jaminan Kematian*.
- Pemerintah Indonesia. (2015b). *Peraturan Pemerintah No. 45 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Pensiun*.
- Pemerintah Indonesia. (2015c). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum*.
- Pemerintah Indonesia. (2016a). *Peraturan Menteri Ketenagakerjaan No. 6 tahun 2016 Tentang Tunjangan Hari Raya Keagamaan Bagi Pekerja/Buruh di Perusahaan*.
- Pemerintah Indonesia. (2016b). *Peraturan Pemerintah No. 46 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Hari Tua*.

- Pemerintah Indonesia. (2016c). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis*.
- Pemerintah Indonesia. (2019). *Peraturan Menteri Agraria dan Tata Ruang/Kepala Badan Pertahanan Nasional Republik Indonesia No. 17 Tahun 2019*.
- Pemerintah Indonesia. (2020a). *Peraturan Presiden No. 64 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Presiden Nomor 82 Tahun 2018 tentang Jaminan Kesehatan*.
- Pemerintah Indonesia. (2020b). *Undang-Undang No. 11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja*.
- Pemerintah Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko*.
- Purwanto, A. (2021, Mei 23). *Provinsi DKI Jakarta: Ibu Kota Negara dan Pusat Perekonomian Nasional*. Kompaspedia.  
[https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/provinsi-dki-jakarta-ibu-kota-negara-dan-pusat-perekonomian-nasional?track\\_source=kompaspedia-paywall&track\\_medium=login-paywall&track\\_content=https%3A%2F%2Fkompaspedia.kompas.id%2Fbaca%2Fprofil%2Fdaerah%2F](https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/provinsi-dki-jakarta-ibu-kota-negara-dan-pusat-perekonomian-nasional?track_source=kompaspedia-paywall&track_medium=login-paywall&track_content=https%3A%2F%2Fkompaspedia.kompas.id%2Fbaca%2Fprofil%2Fdaerah%2F)
- Rejda, G. E., & McNamara, M. J. (2017). *Principles of Risk Management and Insurance* (Thirteenth). Pearson.
- Russell, R. S., & Taylor, B. W. (2014). *Operations and Supply Chain Management*. John Wiley & Sons, Inc.

- Sandi, M. R. (2022, Agustus 24). *Ariza: Pendapatan Daerah DKI Jakarta Tahun 2021 Terealisasi 100,55%*. jakarta.bpk.go.id. <https://jakarta.bpk.go.id/ariza-pendapatan-daerah-dki-jakarta-tahun-2021-teralisasi-10055/>
- Schlichting, M. (2016). *Understanding Kids, Play, and Interactive Design—How to Create Games Children Love*. Let's Play Press.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business* (Seventh). John Wiley & Sons Ltd.
- Warren, C. S., Reeve, M. J., Duchac, J., Wahyuni, E. T., & Jusuf, A. A. (2017). *Pengantar Akuntansi I - Adaptasi Indonesia* (Fourth). Penerbit Salemba Empat.
- Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., & Kieso, D. E. (2019). *Financial Accounting with International Financial Reporting Standards* (Fourth). John Wiley & Sons, Inc.
- Wirtz, J., & Lovelock, C. (2018). *Essentials of Service Marketing* (Third). Pearson.