

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2015). *Profil Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia TK*. Jurnal Ilmiah Visi, 10(1), 9 - 20.
- Ardianto, Y. (2019) *Memahami Metode Penelitian Kualitatif. Artikel DJKN. Kementerian keuangan Indonesia*. Diakses dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>. Pada 1 Agustus 2021
- Astuti, A. D., dan Prestiadi, D. (2020). *Efektivitas penggunaan media belajar dengan sistem daring di tengah pandemi Covid-19*. dalam Web-Seminar Nasional (Webinar) (Vol. 20, pp. 129-135). (M, 2015)
- Bank Indonesia (2021) *Suku Bunga Obligasi Pemerintah RI Seri SBR009 Periode 10 Mei 2021 s.d. 10 Agustus 2021*. Dari <https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/Suku-Bunga-Obligasi-Pemerintah-RI-Seri-SBR009-Periode-10-Mei-2021-s.d.-10-Agustus-2021.aspx>. Diakses pada 2 desember 2021
- Bank mandiri (2021) *Kredit Usaha Rakyat*. Diakses dari <https://www.bankmandiri.co.id/kredit-usaha-rakyat-kur->. Pada 2 desember 2021
- Brigham, E. F dan Houston, J. F (2018) *Essential of Financial Management*. 4 ed. Cengage Learning Asia Pte Ltd. Singapore
- Cahyani, A., Listiana, I. D., dan Larasati, S. P. D. (2020) *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Davis, M (2021) *Identifying and Managing Business Risks*. Investopedia. Dari <https://www.investopedia.com/articles/financial-theory/09/risk-management-business.asp>. Diakses pada 7 Juli 2021
- Elsap, D. S (2018) *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Karakter dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non-Formal (Studi Kasus Bimbingan Belajar Aljabar)*. Jurnal Pendidikan Nonformal Volume 13, No. 2, September 2018. STKIP Siliwangi
- Firda, J. Z. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bimbel Online Ruang Guru Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Garis dan Sudut*

siswa Mts Negeri 1 Tulungagung. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.

Gama UI (2011). *Info Franchise Gama UI*. Dari <https://gamaui.com/franchise.php>. Diakses pada 11 November 2021

Hartadi, Y; Suryamin, H dan Akbar, F (2016) *Perancangan Sistem Informasi Lokasi Lembaga Bimbingan Belajar di Kota Padang*. Teknosi, Vol. 02, No. 01, April 2016. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Andalas, Padang.

Hayes, A (2020) *Business Exit Strategy*. Investopedia. Dari <https://www.investopedia.com/terms/b/business-exit-strategy.asp>. Diakses pada 7 Juli 2021.

Intan, D. S., & Hardjanti, S. (2020). *Analisis Pengaruh Celebrity Endorse Rizky Febian Terhadap Minat Pembelian Produk Teh Kotak Rasa Buah (Studi Kasus Pada Masyarakat Kabupaten Bantul)*. *Jurnal Fokus Manajemen Bisnis*, 10(2), 169-186.

Johnson, M. W, Christensen, C. M, & Kagermann, H. (2008). *Reinventing your business model*. *Harvard business review*, 86(12), 57-68.

Kansha, D. R. (2017). *Efektivitas Penggunaan Endorsement Oleh Online Shop Giyomi Di Media Sosial Instagram* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

KBBI Daring (2016) *Didik*. Dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>. Diakses pada 2 Juli 2021

Kominfo (2020), *Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*. Berita kominfo. situs kominfo. Dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satkerhttps://www.detik.com/tag/kecanduan-game. Diakses pada 19 Maret 2021.

Idris, M (2021) *Catat! Ini rincian iuran BPJS Kesehatan terbaru 2021*. Dari <https://money.kompas.com/read/2021/06/18/020600526/rincian-iuran-bpjs-kesehatan-terbaru> 2021#:~:text=Kelas%20I%3A%20Rp%20150.000,Kelas%20III%3A%20Rp%2035.000. Diakses pada 18 November 2021.

- Kotler, P., Keller, K. L. (2015). *Marketing Management*. 15e. Global Edition. Britania Raya: Pearson Education Limited.
- Mardianto, M. F. F (2019) *Peserta Lembaga Bimbingan Belajar Meningkatkan. Apa Motivasinya?* Onairnews. Dari <http://news.unair.ac.id/2019/11/18/peserta-lembaga-bimbingan-belajar-meningkat-apa-motivasinya/>. Diakses pada 2 Juli 2021
- Mawardi, I (2019) *Menengok Wawan 'Game', Pria Diduga Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game*. Dari <https://news.detik.com/berita/d-4629799/menengok-wawan-game-pria-diduga-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game>. Diakses pada 13 April 2021
- Monica, C & Haryadi, B (2018). *Pengembangan Proposisi Nilai Pelanggan Libreria Eatery*. Universitas Kristen Petra. Agora journal volume 6 no 2.
- Morris, M., Schindehutte, M., & Allen, J. (2005). *The entrepreneur's business model: toward a unified perspective*. Journal of business research, 58(6), 726-735.
- Mulyono, F. (2013). *Sumber Daya Perusahaan dalam Teori Resource-based View*. Jurnal Administrasi Bisnis, 9(1).
- Muslimin, I., & Wibowo, S. (2019) *Analisis Penggunaan Iklan Dan Celebrity Endorser Di Youtube Terhadap Keputusan Pembelian Shampo Clear (Studi Pada Mahasiswa Telkom University Bandung 2019)*. *eProceedings of Applied Science*, 5(2).
- Osterwalder, A dan Pigneur, Y (2010) *Business Model Generation, A Handbook for Visionaries, Game Chargers, and Challengers*, penerbit John Wiley & Sons, Inc
- PDDikti Kemendikbud (2020) *Publikasi*. Dari <https://pddikti.kemdikbud.go.id/publikasi>. Diakses pada 25 Maret 2021
- Penguin Random House Limited (2015) *How Business Works*. Darling Kindersley Limited. London: Great Britain.
- Praci (2018) *The Business Activities, The Investors Books*. Dari <https://theinvestorsbook.com/business-activities.html>. Diakses pada 3 Agustus 2021
- Purnomo, A. Asitah, N. Rosyidah, E. Septianto, A. Daryanti, M.D. Firdaus, M. (2019) *Generasi Z Sebagai Generasi Wirausaha*. ResearchGate. Dari

https://www.researchgate.net/publication/338133308_Generasi_Z_sebagai_Generasi_Wirausaha. diakses pada 23 Maret 2021.

Pusat Penilaian Pendidikan Kemendikbud (2018) *Daftar nilai wilayah dan satuan pendidikan*.

Dari <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!sma!capaian!99&99&999!a&T&T&N&1&!2!&>. Diakses pada 20 Maret 2021

Puspa, F (2020) *Survei Nielsen Pastikan Badminton Jadi Olahraga Terpopuler di Indonesia, Kalahkan Sepak Bola*. Dari <https://www.kompas.com/sports/read/2020/09/25/10000058/survei-nielsen-pastikan-badminton-jadi-olahraga-terpopuler-di-indonesia?page=all>. Diakses pada 19 Oktober 2021

Saputra, I., Bagus, I., Suryani, A., & Nurcahya, I. K. (2015). *Pengaruh Relasi Konsumen Dan Word Of Mouth Terhadap Loyalitas Nasabah Bank Bpd Bali Cabang Badung*. Disertasi Doktorat Universitas Udayana.

Setiawan (2021) *Inilah Gaji Youtuber Pemula 2021, Harus memenuhi syarat!* Diakses dari <https://upahminimum.com/gaji-youtuber-pemula.html>. Pada 10 November 2021

Shafi'i, M.S (2019) *Terlalu Lama Bermain Game Online, Pemuda 22 Tahun Ini Alami Stroke*. Dari <https://hot.liputan6.com/read/4012575/terlalu-lama-bermain-game-online-pemuda-22-tahun-ini-alami-stroke>. Diakses pada 13 April 2021

Situs resmi pemerintah Alberta (2021) *Preparing financial projections and monitoring results*. Dari <https://www.alberta.ca/preparing-financial-projections-and-monitoring-results.aspx#jumplinks-13>. Diakses pada 4 Juli 2021.

Teece, D. J. (2010). *Business models, business strategy and innovation*. Long range planning, 43(2-3), 172-194.

Toyib, J. S. (2017). *Pengaruh Sumber Daya Perusahaan dan Orientasi Wirausaha Terhadap Kinerja Usaha Kecil dan Menengah*. Development Research of Management: Jurnal Manajemen, 12(2).

Tuovila, A (2021) *Business Activities*. Investopedia. Diakses dari <https://www.investopedia.com/terms/b/business-activities.asp>. Pada 3 Agustus 2021

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Utomo, A.P (2019) *Bermain Game Semalaman, Remaja 17 Tahun Meninggal Terserang Stroke*. Dari <https://internasional.kompas.com/read/2019/11/06/20000011/bermain-game-semalaman-remaja-17-tahun-meninggal-terserang-stroke>. Diakses pada 13 April 2021
- Velarosdela, R. N (2021) *Berapa Gaji UMR Depok?* Kompas.com. Dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/09/10/14023031/berapa-gaji-umr-depok-2021>. Diakses pada 18 November 2021
- Watson IV, G. F., Worm, S., Palmatier, R. W., & Ganesan, S. (2015). *The evolution of marketing channels: Trends and research directions*. Journal of Retailing, 91(4), 546-568.
- Yulianti, D. (2014) *Analisis Lingkungan Internal Dan Eksternal Dalam Pencapaian Tujuan Perusahaan (Studi Kasus di PT. Perkebunan Nusantara VII Lampung)*. *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial dan Budaya*, 16(2), 103-114.
- Zaenudin, A (2019) *Bimbel Seolah Wajib bagi Calon Mahasiswa, Tak Cukupkah Sekolah?* Situs Tirto. Dari https://tirto.id/bimbel-seolah-wajib-bagi-calon-mahasiswa-tak-cukupkah-sekolah-dgbX?utm_source=Aggregator&utm_campaign=5463&utm_medium=Article. Diakses pada 2 Juli 2021
- Zahrok, S., & Suarmini, N. W. (2018). *Peran perempuan dalam keluarga*. IPTEK Journal of Proceedings Series, (5), 61-65.
- Zott, C; Amit, R dan Massa, L (2011) *The Business Model: Recent Developments and Future Research*. Journal of Management. Vol 37 no 4 July 2011. 1019-1042. Sagepub.com
- Zulfitria dan Arif, Z (2019) *Peran Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Bimbel Hiama – Bogor*. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2019. Universitas Muhammadiyah Jakarta E-ISSN: 2714-6286