UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu .(1991). *Psikologi Perkembangan* . Jakarta:Rineka Cipta.

Andang Ismail. (2006). *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif).* Yogyakarta:Pilar Media.

Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. Faletehan Health Journal, 6(2), 64–68.

Anderson, D.R., dan Subrahmanyam, K (2015). *Pediatrics*, Digital Screen Media and Cognitive Development.

Badru, Zaman. (2011). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*.

Bakos, Y. (1991). *Information links and electronic marketplaces: the role of interorganizational information systems in vertical markets*. Journal of Management Information Systems. Vol. 8 No. 2, pp. 31-52.

Bank Indonesia. (2022). *Data Inflasi*. Tersedia https://www.bi.go.id/id/statistik/indikator/data-inflasi.aspx. Diakses pada tanggal 03 November 2022.

BCA. (2021). *Suku Bunga Dasar Kredit*. Tersedia https://www.bca.co.id/id/informasi/Suku-Bunga-Dasar-Kredit . Diakses pada tanggal 03 November 2022.

Bessant, J., dan Joe, T. 2015. *Innovation and Entrepreneurship: Third Edition*. John Wiley & Sons Ltd: United Kingdom.

Bhinneka. (2023). Cara Membuat Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) Cepat dan Mudah. Tersedia https://www.bhinneka.com/blog/surat-izin-usaha-perdagangan/#:~:text=Biaya%20Pembuatan%20Surat%20Izin%20Usaha%20Perdagangan,Biaya%20pembuatan%20Surat&text=Untuk%20proses%20Normal%208%20%E2%80%93%2010,biayanya%20adalah%20Rp%202.500.000. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

Binus.ac.id (2020). *Mass Market.* Tersedia https://sis.binus.ac.id/2020/11/23/mass-market/. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Binus.ac.id. (2020). *Strategi Ritel Starbuks.* Tersedia https://bbs.binus.ac.id/gbm/2021/01/21/strategi-ritel-starbucks/. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Bukalapak. (2022). *Mainan Kayu Edukasi Anak-Alat Peraga Edukasi Untuk Anak TK Paud-Alat Peraga Edukatif Anak Kontainer*. Tersedia

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/mainan/mainan-lainnya/4dgx0bm-jual-mainan-kayu-edukasi-anak-alat-peraga-edukasi-untuk-anak-tk-paud-alat-peraga-edukatif-anak-kontainer?from=list-product&pos=3. Diakses pada tanggal 09 November 2022.

Bisnis.tempo. (2022). *Ini Rincian Harga Franchise Mixue Ice Cream yang Lagi Viral di Tiktok.* Tersedia https://bisnis.tempo.co/read/1644733/ini-rincian-harga-franchise-mixue-ice-cream-yang-lagi-viral-di-tiktok. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

BPS (2020). *Peluang Pasar: Produk Mainan Anak.* Tersedia https://www.ukmindonesia.id/baca-deskripsi-program/peluang-pasar-produk-mainan-anak/. Diakses pada tanggal 10 November 2022.

Brigham. (2011). *Financial Management: Theory and Practice.* Canada: South - Western Cengage Learning.

Buttle, Francis. (2018) . *Customer relationship marketing*. *Third Edition.* Amsterdam : Elsevier Publishing.

Causeit. (2021). *Introduction to Multi-sided Platforms.* Tersedia https://www.digitalfluency.guide/multi-sided-platforms/multi-sided-platforms. Diakses pada tanggal 08 November 2022.

Christensen (2016). *The Hard Truth About Business Model Inovation.* Tersedia https://sloanreview.mit.edu/article/the-hard-truth-about-business-model-innovation/ . Diakses pada tanggal 20 Januari 2023.

Cimory. (2021). ADB Dukung Produksi Susus Domestik Indonesia dengan Partisipasi dalam IPO Cimory. Tersedia https://cimory.com/news-detail.php?news_id=10. Diakses pada tanggal 10 November 2022.

CNBC Indonesia. (2021). *Market E-Commerce di RI Tembus US$ 43,35M di 2021*. Tersedia https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211220094336-37-300499/market-e-commerce-di-ri-tembus-us--4335-m-di-2021. Diakses pada tanggal 02 November 2022.

CNBC Indonesia. (2022). *Netflix Siap Tayangkan Iklan, Pasangnya Lewat Microsoft.* Tersedia https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220714160559-37-355704/netflix-siap-tayangkan-iklan-pasangnya-lewat-microsoft. Diakses pada tanggal 10 November 2022.

CNBC Indonesia. (2022*). Orang RI Makin Doyan Belanja Online, Ini Buktinya.* Tersedia https://www.cnbcindonesia.com/news/20221027130846-4-382969/orang-ri-makin-doyan-belanja-online-ini-buktinya. Diakses pada tanggal 02 November 2022.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

CNBC Indonesia. (2022). *Sering Lihat Gerai Mixue Berdekatan? Ternyata Ini Alasannya*. Tersedia https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20221230215526-3401684/sering-lihat-gerai-mixue-berdekatan-ternyata-ini-alasannya. Diakses pada tanggal 10 November 2022.

CNN Indonesia . (2021). *Konsumen Belanja Online RI Melonjak 88 Persen Pada 2021*. Tersedia https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211229141536-92-740093/konsumen-belanja-online-ri-melonjak-88-persen-pada-2021. Diakses pada tanggal 02 November 2022.

CNN Indonesia. (2018). *Upaya Menjaga Permainan Tradisional di Era Modern*. Tersedia di https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180818162313-241-323221/upaya-menjaga-permainan-tradisional-di-era-modern. Diakses pada tanggal 20 Okrober 2022.

CNN Indonesia. (2021). *Tokopedia Dinobatkan Jadi E-Commerce Terbaik 2021 versi CNBC.* Tersedia https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211208102421-97-731304/tokopedia-dinobatkan-jadi-e-commerce-terbaik-2021-versi-cnbc. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

Conny R Semiawan. (2007). *Penerapan Pembelajaran pada Anak.* Jakarta: PT Macanan
Jaya Cemerlang.

Databoks.katadata. (2022). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022.* Tersedia https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022. Diakses pada tanggal 03 November 2022.

Databoks.katadata .(2021). *Jumlah Pegawai Shopee Naik Tipis 1.1% pada Kuartal III 2021*. Tersedia https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/25/jumlah-pegawai-shopee-naik-tipis-11-pada-kuartal-iii-2021. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Dataindonesia.id. (2022). *Daftar E-commerce dengan Pengunjung Terbanyak per KuartalI/2022.* Tersedia https://dataindonesia.id/digital/detail/daftar-ecommerce-dengan-pengunjung-terbanyak-per-kuartal-i2022. Diakses pada tanggal 01 Desember 2022.

Dekoruma. (2023). *Jual Kursi Kantor Harga Murah, Unik & Terbaru*. Tersedia https://www.dekoruma.com/Kursi-Kantor. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Denis Oakley. (2018). *What Are The Key Resources Needed To Deliver The Value Proposit Ion?*. Tersedia https://www.denis-oakley.com/key-resources/. Diakses pada tanggal 08 November 2022.

Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung:Rosda.

Diskominfo. (2022). Apa Manfaat Digitalisasi UMKM?. Tersedia https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/44096-apa-manfaatdigitalisasi-umkm-. Diakses pada tanggal 17 Maret 2023.

Eugene F. Brigham, Joel F. Houston, Hsu Jun-Ming, Kong Yoon Kee, & A.N. Bany-Ariffin. (2014). *Essentials of Financial Management Third Edition* .

Epperhart, B. (2018). *Developing Key Activities*: Business Model Canvas.

Fadillah. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD.* Yogyakarta:Arruz Media.

Fimela. (2022). Mainan Tradisional yang bisa dimainkan dirumah aja. Tersedia https://www.fimela.com/parenting/read/4222922/permainan-tradisional-yang-bisa-dimainkan-dengan-anak-saat-dirumahaja. Diakses pada tanggal 15 Januari 2023.

Forbes. (2015). *Business Diversification: The Risk And The Reward*. Tersedia https://www.forbes.com/sites/williamcraig/2015/04/24/business-diversification-the-risk-and-the-reward/?sh=1f2a4f7a7d09. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Gassmann and Michaela Csik. (2014). *The business model navigator: 55 models that will revolutionise your business*. Pearson United Kingdom.

Hagel. (2017). *Platform as a Business Model.* Transforming Organizations by Integrating Ecosystems in Business Design. 53-83.

Hakimeh Akbar et al. *Iranian Journal of Pediatrics Volume 19 No. 2, Juni 2009: 123-129. The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Years Old Boys.* Iran.

Hendayana, Y . (2020). *Pengaruh Brand Ambassador dan Korean Wave Terhadap Minat Belanja Online Melalui Kinerja*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis.

Herawati, dkk. (2019) . *Penerapan bisnis model kanvas dalam penentuan rencana manajemen usaha kedelai edamame goreng.* Jurnal agroteknologi vol. 13 no. 01, Program Studi Magister Teknologi Agroindustri, Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Jember.

Hunger, D.J., dan Wheelen, L. Thomas. (2012). *Strategic Management and Business Policy*. (13th Edition). United States of America: Pearson.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Husain, R.I., dan Walangadi , H. (2020). *Permainan Tradisional Gorontalo Dalam Menumbuhkan Nilai -Nilai Karakter Anak.* Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Ikatan Pamong Belajar Indonesia. (2017). *Pengurus katan Pamong Belajar Indonesia (IPABI)*. Tersedia https://ipabi.org/pemanfaatan-alat-permainan-edukatif-ape-tradisional-untuk-menstimulasi-kecerdasan-anak/. Diakses pada tanggal 20 Januari 2023.

Jabarprov.go.id. (2022). *Bandung Peringkat Satu Transaksi Digital Se-Jabar.* Tersedia https://jabarprov.go.id/berita/bandung-peringkat-satu-transaksi-digital-se-jabar-6553. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2022

Jeffries, I. 2017. *Business models.* Tersedia di https://isaacjeffries.com/business-mod-els/Marketing. Diakses pada tanggal 01 Februari 2023

Jose Jjoossee. (2012). *Bermain sambil belajar* Tersedia di http://bermainsambilbelaja.blogspot.com/. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2022.

Kemdikbud.go.id. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Tersedia https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222-100716.pdf . Diakses pada tanggal 28 Januari 2023.

Kemenperin. (2021). *Ekspor Tembus USD 343 Juta, Kemenperin Pacu Inovasi Industri Mainan Anak.* Tersedia https://kemenperin.go.id/artikel/22587/Ekspor-Tembus-USD-343-Juta,-Kemenperin-Pacu-Inovasi-Industri-Mainan-Anak. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2022.

Kemenperin (2020). *Persaingan Produk di Pasar Global*. Tersedia https://kemenperin.go.id/artikel/21400/Persaingan-Produk-di-Pasar-Global. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2022

Kemenperin .(2022). *Produk Mainan Buatan Indonesia Diminati Dunia, Ekspor Tembus USD 383 Juta.* Tersedia https://kemenperin.go.id/artikel/23767/Produk-Mainan-Buatan-Indonesia-Diminati-Dunia,-Ekspor-Tembus-USD-383-Juta. Diakses pada tanggal 03 November 2022.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Membentuk Karakter Anak Bangsa Melalui Permainan Tradisional.* Tersedia di https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/02/membentuk-karakter-anak-bangsa-melalui-permainan-tradisional. Diakses pada tanggal 18 Okrober 2022.

Kotler, & Keller. (2016). *Marketing Management*. Edinburgh Gate, Harlow, England: Pearson.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Kumparan. (2021). *TikTok Menjadi Media Baru Pemasaran Bisnis*. Tersedia https://kumparan.com/adistria-putri/tiktok-menjadi-media-baru-pemasaran-bisnis-1x8QxL6OahJ. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Liputan 6. (2022). *Aplikasi Tentang Anak, Akses Serba-Serbi Informasi Parenting Secara Gratis.* Tersedia di https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4884640/aplikasi-tentang-anak-akses-serba-serbi-informasi-parenting-secara-gratis . Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Lumiantuarso. (2017). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas.* Jurnal Keolahragaan.

Lutan, Rusli. (2001). *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta. Depdiknas.

Mainan Kayu. (2023). *Tentang Mainan Kayu*. Tersedia https://mainankayu.com/mainan-kayu.html. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

Maria Montessori, 2013. *Metode Montessori: Panduan Wajib untuk Guru dan Orangtua Didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Malone, T., Yates, J. and Benjamin, R. (1987). *Electronic markets and electronic hierarchies: effects of information technology on markets structure and corporate strategies*. Communication of ACM. Vol. 30 No. 6, pp. 484-97.

McDonald's Indonesia. (2022). *Promo Menu Baru! Nasi Uduk McD, Makin Lengkap Dengan Ayam Suwir*. Tersedia https://mcdonalds.co.id/promo/baru-nasi-uduk-mcd-makin-lengkap-dengan-ayam-suwir. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Merdeka.com. (2021). *Beauty Influencer adalah Pegiat Media Sosial Ahli di Bidang Kecantikan, Ini Tugasnya*. Tersedia https://www.merdeka.com/jateng/beauty-influencer-adalah-pegiat-media-sosial-ahli-di-bidang-kecantikan-ini-tugasnya-kln.html. Diakses pada tanggal 10 November 2022.

Merdeka.com. (2021). *Fungsi Budaya dalam Kehidupan Masyarakat Wajib Dipahami*. Tersedia di https://www.merdeka.com/jateng/fungsi-budaya-dalam-kehidupan-masyarakat-wajib-dipahami-kln.html Diakses pada tanggal 20 Okrober 2022

Moro, S. R., Cauchick-Miguel, P. A., & Mendes, G. H. de S. (2022). *Literature analysis on product service systems business model: a promising research field.* Brazilian Journal of Operations & Production Management.

Morrisan . (2015). *Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta:Kencana.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Netflix. (2022). *What Intellectual Property Notices Should I be Aware Of?*. Tersedia https://help.netflix.com/en/node/24852. Diakses pada tanggal 09 November 2022.

Niagahoster. (2023). *Jasa Pembuatan Website untuk Segala Kebutuhan Anda*. Tersedia https://www.niagahoster.co.id/membuat-website. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

Novi Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta:Diva Press).

OCBC NISP. (2022). *Segmentasi Pasar: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Jenis, Contoh*. Tersedia di https://www.ocbcnisp.com/id/article/2022/03/11/segmentasi-pasar-adalah. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Osterwalder, A., dan Pigneur, Y. 2019. *Business Model Generation*. John Wiley & Sons: New Jersey.

Pertamina. (2021). *Pertamina Hadirkan Layanan Full Self-Service dengan Pembayaran Nontunai*. Tersedia https://www.pertamina.com/id/news-room/energia-news/pertamina-hadirkan-layanan-self-service-dengan-pembayaran-nontunai. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Reiling. (2022). *Customer Relationships in the Business Model Canvas*. Tersedia https://bethestrategicpm.com/customer-relationships-in-the-business-model-canvas/. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Rejeki, H. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education.

Republika. (2022). *Eks Karywawan McD Ungkap Alasan Pesan di Drive-Thru Lebih Cepat Daripada di Dalam Restoran*. Tersedia https://www.republika.co.id/berita/rcf9yz414/eks-karyawan-mcd-ungkap-alasan-pesan-di-drivethru-lebih-cepat-daripada-di-dalam-restoran. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Schindler, P. S. (2019). *Business Research Methods*. New York: McGraw-Hill

Higher Education.

Seo, H.I. (2000). *The new paradigm of B2B e-business: e-marketplace's vision and strategy*. Korean Academic Society of Business Administration, A Collection of Theses for Business Related Summer Conference. pp. 368-78

Shopee. (2022). *Apa Saja Metode Pembayaran yang Didukung Oleh Shopee*. Tersedia https://help.shopee.co.id/portal/article/73077-Baru-di-Shopee-

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Apa-saja-Metode-Pembayaran-yang-didukung-oleh-Shopee%3F. Diakses pada tanggal 08 November 2022.

Shopee. (2022). *Biaya Penanganan dan Biaya Pembeli*. Tersedia https://seller.shopee.co.id/edu/article/16463. Diakses pada tanggal 10 November 2022.

Sociolla. (2023). *Tentang Sociolla*. Tersedia https://www.sociolla.com/?utm_source=Google_SEM&utm_medium=cpc&utm_campaign=18777719479143539687112&gclid=CjwKCAiAlp2fBhBPEiwA2Q10Dw17QaMnGwplsA29N-bFQOt9taDiSfB5PbKaaB7qaYQ7ICRD0iFX0hoC_L0QAvD_BwE. Diakses pada tanggal 20 Januari 2023.

Soetjiningsih. (2014). *Tumbuh Kembang Anak.* Jakarta:Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Soulofren. (2021). *Apa Itu Marketplace? Ini Kegunaannya Untuk Bisnis Makanan*. Tersedia https://soulofren.com/apa-itu-marketplace/ Diakses pada tanggal 20 Januari 2023.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019*). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3*(4), 538. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Teece, D. J. (2018). *Explicating dynamic capabilities: the nature and microfoundations of (sustainable) enterprise performance.* Strategic Management Journal.

Telkomsel. (2022). *Butuh Bantuan Telkomsel? Ngobrol Aja sama Veronika.* Tersedia https://www.telkomsel.com/about-us/blogs/butuh-bantuan-telkomsel-ngobrol-aja-sama-veronika. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

The Strategic PM. (2022). *Customer Relationships In The Business Model Canvas*. Tersedia https://bethestrategicpm.com/customer-relationships-in-the-business-model-canvas/. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

The Verge. (2019). *The Iphone Now Makes Up Less Than Half Of Apple's Business*. Tersedia https://www.theverge.com/2019/7/30/20747526/apple-q3-2019-earnings-iphone-services-ipad-mac-sales-china. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Tokopedia. (2023). *Harga Produk Mainan*. Tersedia https://www.tokopedia.com/p/mainan-hobi/mainan-anak-anak. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN MODEL BISNIS "MARIMAIN":LOKAPASAR MAINAN EDUKATIF DAN TRADISIONAL
REVA ALFIANA, Prof.Nurul Indarti,Sivilokonom,Cand,Merc.,Ph.D.,
Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Tokopedia. (2023). *Tentang Tokopedia.* Tersedia https://www.tokopedia.com/. Diakses pada tanggal 20 Januari 2023.

Tokopedia. (2022). *Tanggapan Pembeli Lebih Cepat & Praktis dengan Fitur Balasan Otomatis*. Tersedia https://seller.tokopedia.com/edu/fitur-balasan-otomatis/. Diakses pada tanggal 07 November 2022.

Tuti Andriani. *Jurnal Sosial Budaya Volume 9 N0. 1, Januari-Juli 2012: 121-136. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.* Riau.

Tribunnews. (2023). *Daftar Gaji UMR Kota Bandung 2023, Beserta Kota dan Kabupaten di Jabar*. Tersedia https://priangan.tribunnews.com/2023/01/23/daftar-gaji-umr-kota-bandung-2023-beserta-kota-dan-kabupaten-di-jabar. Diakses pada tanggal 09 Februari 2023.

Tribunnews. (2022). *Nilai Transaksi Lokapasar pada 2021 Capai Rp 403 Triliun, Kontribusinya Didominasi Pelaku UMKM* . Tersedia https://www.tribunnews.com/bisnis/2022/09/17/nilai-transaksi-lokapasar-pada-2021-capai-rp-403-triliun-kontribusinya-didominasi-pelaku-umkm. Diakses pada tanggal 25 November 2022

UMKM.Kompas.com (2022). *Sekjen Asosiasi UMKM: 70-80 Persen UMKM Indonesia Belum Melek Digital.* Tersedia https://umkm.kompas.com/read/2022/11/29/121100483/sekjen-asosiasi-umkm--70-80-persen-umkm-indonesia-belum-melek-digital?page=all. Diakses pada tanggal 02 November 2022.

Victoria, Konovalenko Slettli. 2019. *Developing an entrepreneurial mindset for transformati onal entrepreneurship: The case of Nordic transformati ve learning circles, Journal of Entrepreneurship, Management and Innovation.*

Wang, S. and Archer, N.P. (2007). *Electronic marketplace definition and classification: literature review and clarifications.* Enterprise Information Systems. Vol. 1 No. 1, pp. 89-112.