

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah. (2016). Model Bisnis *Mobile Application* Platform untuk Rental Mobil. *Tesis*. Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Anastasia. (2015). *Key Partners in Business Model Canvas*. Tersedia di <https://www.cleverism.com/key-partners-in-business-model-canvas/>, diakses pada tanggal 27 Februari 2018.
- Barlian. (2017). Ambisi Printerous Menangkan Pasar Percetakan di Indonesia. Tersedia di <https://www.swa.co.id/youngster-inc/youngsterinc-startup/ambisi-Printerous-menangkan-pasar-percetakan-indonesia>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Bessant, John dan Joe Tidd. (2015). *Innovation and Entrepreneurship 3rd Edition*. Wiley, West Sussex.
- Brigham, Eugene F. dan Joel F. Houston. (2012). *Essentials of Financial Management*. Cengage Learning Asia Pte Ltd, Singapore.
- Casadesus-Masanell, R., & Ricart, J. E. (2010). From Strategy to Business Models and onto Tactics (versi elektronik). *Long Range Planning*, 43, 195–215.
- Cooper, Donald R. dan Pamela S. Schindler. (2014). *Business Research Methods*. McGraw-Hill Education, New York.
- Crothers, Ben. (2017). *Presto Sketching: The Magic of Simple Drawing for Brilliant Product Thinking and Design*. O'Reilly, Boston.
- Cummins, Fred A. (2009). *Building the Agile Enterprise with Capabilities, Collaborations and Values*. Morgan Kaufmann, Cambridge.
- Curcio, Tony. (2017). NPES and VDMA release Worldwide Market For Print 2.0 Study – Phase II. Tersedia di <https://graphicartsmag.com/special/2017/11/npes-vdma-release-worldwide-market-print-2-0-study-phase-ii/>, diakses pada tanggal 25 Mei 2018.
- Daulay. (2017). Model Bisnis Platform Furnitur dan Aksesori PT Cozzy Creative Indonesia. *Tesis*. Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Detik.com. (2016). Membangun Bisnis Raksasa Berbasis Platform. Tersedia di <https://inet.detik.com/advertorial-news-block/d-3271576/membangun-bisnis-raksasa-berbasis-platform>, diakses pada tanggal 26 Februari 2018.
- Faisal, M. Reza. (2017). Seri Belajar ASP.NET: Pengenalan ASP.NET Web API. Tersedia di <https://archive.codeplex.com/?p=bukuaspnetwebapi>, diakses pada tanggal 26 Februari 2018.

- Ferreira, Bruna, Oliveria, Edson, Silva, Wiliamson dan Tayana Conte. (2015). Designing Personas with Empathy Map dalam *SEKE Conference 2015*. Tersedia di <https://www.researchgate.net/publication/276207468>, diakses pada tanggal 16 April 2018.
- Fielt, Erwin. (2013). Conceptualizing Business Model: Definitions, Frameworks, and Classifications (versi elektronik). *Journal of Business Model*, 1(1), 85-105.
- Firman. (2017). Pengembangan Model Bisnis Dsekitar: Platform Informasi Bisnis Berbasis Lokal. *Tesis*. Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Haryanto, Edy. (2012). *Sistem Operasi: Konsep dan Teori*. Andi, Yogyakarta.
- Ingle, Beverly Rudkin. (2014). *Design Thinking for Entrepreneurs and Small Businesses: Putting the Power of Design to Work*. Apress, New York.
- Jubilee. (2016). *Resep Cespleng Bisnis Desain Grafis*. Jubilee Enterprise, Yogyakarta.
- Johnson, M. W., Christensen, C. M., & Kagermann, H. (2008). Reinventing Your Business Model (versi elektronik). *Harvard Business Review*, 86, 57–68.
- Kemenperin. (2012). Industri Grafika Tumbuh 5,3%. Tersedia di <http://kemenperin.go.id/artikel/759/Industri-Grafika-Tumbuh-5,3>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Lamia. (2016). Model Bisnis Platform: PT Kang Parkir. *Tesis*. Program Pasca Sarjana, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Lewandowski, Mateusz dan Barbara Kozuch. (2017). *Public Sector Entrepreneurship and the Integration of Innovative Business Models*. IGI Global, Hershey.
- Linangkung, Erfanto. (2016). Pertumbuhan Industri Manufaktur DIY Melambat di Kuartal III 2016. Tersedia di <https://ekbis.sindonews.com/read/1158222/34/pertumbuhan-industri-manufaktur-diy-melambat-di-kuartal-iii20161480062303> diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Lipesik, Victor. (2017). *Digital Printing*. Tersedia di <https://blog.klikprint.co.id/mengulas-dunia-percetakan-digital/#.WfmutCKWbIU>, diakses pada tanggal 1 November 2017.
- Mahrizal, Victor. (2017). PrintQoe.com Hadirkan Layanan *Online Printing B2B* Pertama di Indonesia. Tersedia di <http://jogja.tribunnews.com/2017/10/06/printqoe-com-hadirkan-layanan-online-printing-b2b-pertama-di-indonesia>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Moreland, Philip. (2000). New Technology Briefing: Digital Printing (versi elektronik). *Interactive Marketing*, 2(1), 41-46.

- Morris, M., Schindehutte, M., & Allen, J. (2005). The Entrepreneur's Business Model: Toward a Unified Perspective (versi elektronik). *Journal of Business Research*, 58, 726–735.
- Nappi, Ralph, J. (2014). *World-Wide Market for Print: Identifying Global Opportunities for the Print Industry*. NPES-The Association of Printing, Publishing, and Converting Technologies, Colombo.
- Neck, Heidi, Christopher Neck dan Emma Muray. (2016). *Entrepreneurship: The Practice and Mindset*. Sage Publication, New York.
- Osterwalder, A dan Yves Pigneur. (2012). *Business Model Generation*. John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Parmentier, Guy dan Romain Gandia. (2017). Redesigning The Business Model: From One-Sided to Multi-Sided (versi elektronik). *Journal of Business Strategy*, 38(2), 52-61.
- Prasetyo, Whisnu Bagus. (2017). Gandeng 7 Percetakan, *Marketplace* Ini Perkuat Pasar Jabodetabek. Tersedia di <http://www.beritasatu.com/ekonomi/424310-gandeng-7-percetakan-marketplace-ini-perkuat-pasar-jabodetabek.html>, diakses pada tanggal 13 Maret 2018.
- Pratama, Aditya Hadi. (2017). Luncurkan Aplikasi *Mobile*, Mampukah Printerous menjadi Percetakan *Online* Terdepan?. Tersedia di <https://id.techinasia.com/dengan-aplikasi-mobile-mampukah-printerous-kalahkan-para-pesaing>, diakses pada tanggal 11 April 2018.
- Prahadi, Yundiarto. (2016). Pendapatan Iklan di Aplikasi Makin Menggiurkan. Tersedia di <https://swa.co.id/swa/trends/business-research/pendapatan-iklan-di-aplikasi-makin-menggiurkan>, diakses pada tanggal 26 Mei 2018.
- Prihadi, Susetyo. (2017). Industri Printing Memasuki Era Digital 4.0. Tersedia di <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170422073622-185-209408/industri-printing-memasuki-era-digital-40/>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Rahadi, Fernan. (2017). Printerous, Inovasi Teknologi Industri Percetakan. Tersedia di <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/fintech/17/10/25/oydkcc291-printerous-inovasi-teknologi-industri-percetakan>, diakses pada tanggal 8 Desember 2017.
- Sarjono, Haryadi, Pujadi, Arko dan Henry Wono Wong. (2010). Penerapan Metode *Balanced Scorecard* sebagai suatu Sistem Pengukuran Kinerja pada PT Dritama Brokerindo, Jakarta Timur (versi elektronik). *Binus Business Review Vol.1 No.1 Mei 2010: 139-154*.
- Shaughnessy, Hayd. (2016). Harnessing Platform-based Business Models to Power Disruptive Innovation (versi elektronik). *Journal of Strategy and Leadership*, 44(5), 6-14.

- Shimasaki, Craig. (2014). *Biotechnology Entrepreneurship*. Academic Press, Waltham.
- Sigit, Agus. (2017). *Digital Printing* Marak di Jogja, Butuh Inovasi untuk Bertahan. Tersedia di http://krjogja.com/web/news/read/20590/Digital_Printing_Marak_di_Jogja_Butuh_Inovasi_Untuk_Bertahan, diakses pada tanggal 30 Oktober 2017.
- Solechah. (2016). Perbedaan *Mobile Web* dan *Mobile Apps*: Keunggulan dan Kekurangan. Tersedia di <https://www.herosoftmedia.co.id/perbedaan-mobile-web-dan-mobile-apps-keunggulan-dan-kekurangan/>, diakses pada tanggal 29 Oktober 2017.
- Spieth, Patrick dan Sabrina Schneider. (2016). Business Model Innovativeness: Designing a Formative Measure for Business Model Innovation (versi elektronik). *Journal Business Economics*, 86, 671-696.
- Suryana, Dayat. (2013). *Teknik Sablon: Tahapan dalam Menyablon*. Createspace Independent Publishing Platform, Charleston.
- Susanto, Eko Budi. (2015). *Menjadi Seorang Desainer Yang Mengerti Media Cetak*. Andi, Yogyakarta.
- Tania. (2016). Model Bisnis Platform Jasa Tukang Berbasis Aplikasi PT Tok-tok Indonesia. *Tesis*. Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Teece, D. J. (2010). Business Models, Business Strategy and Innovation (versi elektronik). *Long Range Planning*, 43, 172-194.
- Tribunnews.com. (2017). Mengejutkan, Ternyata ini Jumlah Aplikasi yang Ada di *Smartphone* Orang Indonesia. Tersedia di <http://www.tribunnews.com/techno/2017/05/12/mengejutkan-ternyata-ini-jumlah-aplikasi-yang-ada-di-smartphone-orang-indonesia>, diakses pada tanggal 26 Februari 2018.
- Tung, Khoe Yao. (2001). *Teknologi Jaringan Intranet*. Andi, Yogyakarta.
- Westerlund, Mika, Leminen, Seppo dan Mervi Rajahonka. (2014). Designing Business Models for the Internet of Things (versi elektronik). *Technology Innovation Management Review*, 4(7): 5-14.
- Witoko, Danang Widhi. (2016). Formulasi Strategi Bersaing Perum Peruri untuk Menghadapi Persaingan Industri *Securiy Printing* Non Uang di Indonesia. *Tesis*. Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Yudhiarto. (2017). Industri Percetakan Mulai Kepincut Jalur *Online*. Tersedia di <https://inet.detik.com/business/d-3631975/industri-percetakan-mulai-kepincut-jalur-online>, diakses pada tanggal 8 Desember 2017.
- Yuhefizar, Mooduto dan Rahmat Hidayat. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla (CMS)*. Elex Media Komputindo, Jakarta.