

DAFTAR PUSTAKA

- Amazon. (n.d.). *Megaxus Mencapai 500.000 Unduhan Aplikasi dengan AWS*. Amazon Web Services Cloud. <https://aws.amazon.com/id/solutions/case-studies/megaxus/>
- Dewantara, R. Y., Kertahadi, & Wijaya, A. H. (2016). *Optimalisasi Website Pada Portal Game Online Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Pelanggan (Studi pada PT. Megaxus Infotech)*. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 37(1). <https://media.neliti.com/media/publications/87166-ID-optimalisasi-website-pada-portal-game-on.pdf>
- Hidayat, N. (2023). *Implementasi Algoritma Shufle Random Pada Game Edukasi Bertema Tentang Daerah Lampung Berbasis Android* [Diploma Thesis, Universitas Teknokrat Indonesia]. <http://repository.teknokrat.ac.id/4597/>
- JagatReview. (2011, September 6). *Bersiaplah untuk Turnamen Pertama CSO Indonesia!*. JagatReview. <https://www.jagatreview.com/2011/09/bersiaplah-untuk-turnamen-pertama-cso-indonesia/>
- LinkedIn (n.d.). *Megaxus Infotech*. <https://www.linkedin.com/company/megaxus-infotech/about/>
- LinkedIn. (n.d.). *Profil Eva Muliawati*. <https://www.linkedin.com/in/evamuliawati/>
- Muarifah, L., Suryani, N., & Gunarhadi. (2017). *Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34746>
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin. (2020). *Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global*. *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2). <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>

- Ningrum, D. D., Sugiyono, & Suryatin. (2024). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gegeran* [Diploma Thesis, STKIP PGRI PACITAN].
<https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1520/>
- Pradana, R. R., & Surahman, A. (2020). *Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(2), 224-244.
<http://repository.teknokrat.ac.id/4597/1/skripsi17312057.pdf>
- PT Megaxus Infotech. (n.d.). Megaxus. Corporate Megaxus. Retrieved April 6, 2025, from <https://corporate.megaxus.com/>
- Razer Gold. (2015, February 4). Indonesia Menjadi Tuan Rumah Counter-Strike Online World Championship 2015. Facebook. Retrieved June 25, 2025, from
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.830681473669960.1073741851.119471964790918&type=3>
- Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. (2024, December 18). *Perkembangan Game di Kalangan Mahasiswa: Tren, Dampak, dan Peluang*. Agribisnis UMY. <https://agribisnis.umy.ac.id/perkembangan-game-di-kalangan-mahasiswa-tren-dampak-dan-peluang/>