

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdurrahman. (2015). *Manajemen Strategi Pemasaran*. Tangerang: Pustaka Setia.
- Alma, B. (2007). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Assauri Sofjan. (2014). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods In Education (6th ed., p. 104)*. New York: Routledge.
- Dermawan Wibisono. (2005). *Metode penelitian dan Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Hasan, M.I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitoan & Aplikasinya*. Ghalia Indonesia.
- Kennedy, J.E & Soemanagara, R.D. (2006) . *Marketing Communication: Taktik dan Strategi*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Kotler, P. & Amstrong, G (2008). *Principles of Marketing*. Pearson.
- Kotler, P. & Keller, K.L. (2013). *Marketing Management*. Harlow : Pearson Education Limited.
- Kottler, P., & Keller, K.L. (2007) .*Manajemen Pemasaran Edisi 12*.Jakarta : PT.Indeks.
- Kotler, P., & Keller, K.L. (2008) . *Manajemen Pemasaran. Jilid satu, Edisi Keduabelas*, Cetakan Ketiga. Jakarta: Erlangga.

- Kurniawan, A. (2014). *Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis Teori, Konsep, dan Praktik Penelitian Bisnis (Dilengkapi Perhitungan Pengolahan Data dengan IBM SPSS 22.0)*. Bandung: Alfabeta.
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Morissan, M.A. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : Kencana.
- Morissan. (2010). *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22: Pengelola Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Rangkuti, F. (2010). *Strategi Promosi Yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sunyoto, D. (2014). *Dasar-Dasar Manajemen Pemasaran (Konsep, Strategi, dan Kasus)*. Yogyakarta : CAPS (Center of Academic Publishing Service).

JURNAL dan SKRIPSI

- Abdullah, J.A. (2016). *The Impact of Promotional Mix Elements on Consumers Purchasing Decisions*. *Journal for Studies in Management and Planning*. Volume 02.

Issue 1. edupediapublications.org/journals/index.php/JSMaP/article/view/3813/3646.
Diakses pada 27 Oktober 2017.

Adeputra, M.A.A., & Rachmawati, I. (2017). *Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Oppo Smartphone Di Kota Bandung*. Universitas Telkom. Bandung.

Dewanti, R., Utomo, H. and Hidayat, A. (2010). *Peran Orientasi Pasar, Program Promosi dan Inovasi dalam Menentukan Kinerja Pemasaran Jasa*. *Binus Business Review*, [online] 1(2), p.380. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/168013-ID-peran-orientasi-pasar-program-promosi-da.pdf> [Accessed 25 Dec. 2017].

Innayatullah, I. (2017). *Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Produk Sun&Fun)*. Universitas Telkom. Bandung.

Kanina, M.P. (2013). *INFLUENCE OF PROMOTION MIX STRATEGIES ON THE GROWTH OF CUSTOMERS OF PATHOLOGISTS LANCET*. *University of Nairobi*. <http://chss.uonbi.ac.ke/sites/default/files/chss/Mbogo%20Final%20project%20nove mber%202013.pdf>. Diakses pada 27 Oktober 2017.

Kumar, D.P., & Raju, K.V. (2013). *The Role of Advertising in Consumer Decision Making*. *IOSR Journal of Business and Management*. Volume 14. Issue 4. <https://pdfs.semanticscholar.org/b73f/90fd9441e0e2f0c654a9375da5730b08a8d8.pdf>. Diakses pada 27 Oktober 2017.

Nour, M.I., Alhamirah, M.S., Said, S.M., & Freihat, S. (2014). *The Impact of Promotional Mix Element on Consumer Purchasing Decision*. *CSCanada International Business and Management*. Volume 8. http://www.cscanada.net/index.php/ibm/article/viewFile/4800/pdf_54. Diakses pada 27 Oktober 2017.

Prakitnyo, D.A., & Mulyaningsih, H.D. (2017). *Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Domino's Pizza Di Kota Bandung*. Universitas Telkom. Bandung.

Putri, A.P., Novalita, D.P. (2011). *PENGARUH PROMOTION MIX TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DI ALAM IMAJINASI TAMAN BUNGA NUSANTARA*

(Survei terhadap Pengambil Keputusan Rombongan Wisatawan Nusantara Untuk Berkunjung Ke Alam Imajinasi Taman Bunga Nusantara Kabupaten Cianjur). Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1. <http://journal.upi.edu/index.php/thejournal/article/view/18831271>. Diakses pada 26 Oktober 2017.

Rahmadi, I., & Prasetyo, A. (2015). *Pengaruh Gaya Hidup Konsumen Muslim Terhadap Adopsi Smartphone Apple (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga).* Universitas Airlangga. Volume 2. journal.unair.ac.id/index.php/JESTT/article/view/563/366. Diakses Pada 26 Oktober 2017.

Resti, N.D. (2012). *Pengaruh Emotional Branding Terhadap Keputusan Penggunaan Google Chrome Sebagai Default Browser Di IM Telkom.* Universitas Telkom. Bandung.

Sulaiman. (2012). *Pengaruh Bauran Promosi (Promotional Mix) Terhadap Peningkatan Penjualan Pada Sophie Marin Bussines Centre Rina Sari Dewi Pekanbaru.* Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pekanbaru.

Triady, M.M. (2012). *Analisis Pengaruh Strategi Bauran Promosi Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Pada Produk Jasa (Studi Produk TAMPAN pada PT. Bank Sulselbar Cab Utama).* Universitas Hasanuddin. Makassar.

ARTIKEL & BERITA DARING

[iOS/Android] Arena of Valor -No 1 Mobile MOBA Se-Asia. (2017). *KASKUS*. Retrieved 3 November 2017, from <https://www.kaskus.co.id/thread/5927a3691a997594768b4568/ios-android-arena-of-valor--no-1-mobile-moba-se-asia/>

developer, m. (2017). Bukan AOV, Ini Game Mobile Terpopuler di Indonesia. *Metrotvnews.com*. Retrieved 4 November 2017, from <http://teknologi.metrotvnews.com/read/2017/10/01/766474/bukan-aov-ini-game-mobile-terpopuler-di-indonesia>

developer, m. (2017). Pasar Game Indonesia Salah Satu Tertinggi Sedunia. *Metrotvnews.com*. Retrieved 31 October 2017, from <http://teknologi.metrotvnews.com/read/2017/01/22/646464/pasar-game-indonesia-salah-satu-tertinggi-sedunia>

DH, A. (2017). OPPO Gandeng Arena Of Valor Garap Pasar Games Online. *Tirto.id*. Retrieved 2 November 2017, from <https://tirto.id/oppo-gandeng-arena-of-valor-garap-pasar-games-online-cwzR>

Digital in 2017 Global Overview. (2017). *Slideshare.net*. Retrieved 1 November 2017, from <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview>

Digital in 2017: Global Overview - We Are Social. (2017). *We Are Social*. Retrieved 3 November 2017, from <https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview>

Fagiansyah, B. (2017). Ternyata Ini Alasan Dibalik Hebohnya Iklan Arena of Valor di Indonesia!. *Gamehubs*. Retrieved 3 December 2017, from <http://id.gamehubs.com/article.php?id=ternyata-ini-alasan-dibalik-hebohnya-iklan-arena-of-valor-di-indonesia>

Garena AOV - Arena of Valor. (2017). *Moba.garena.co.id*. Retrieved 3 December 2017, from <https://moba.garena.co.id/forum/showthread.php?406-Battle-of-Valor-Raih-Total-Hadiah-7-Miliar-Rupiah>

Indonesia Jadi 20 Besar Negara Konsumen Industri Game Terbesar!. (2017). *Jagatplay.com*. Retrieved 27 October 2017, from <http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/>

OPPO Tegaskan Kerjasama Strategis Dengan Game Arena of Valor - *Tribunnews.com*. (2017). *Tribunnews.com*. Retrieved 3 December 2017, from <http://www.tribunnews.com/techno/2017/09/14/oppo-tegaskan-kerjasama-strategis-dengan-game-arena-of-valor>

Setiawan, R. (2017). Akankah Mobile Legends Tersingkir oleh Mobile Arena?. *Ggwp.id*. Diakses pada 26 Oktober 2017, from <https://ggwp.id/2017/05/29/mobile-legends-tersingkir/>

Tech in Asia Indonesia - Komunitas Online Startup di Asia. (2017). *Id.techinasia.com*. Retrieved 1 November 2017, from <https://id.techinasia.com/peluang-game-mobile-di-indonesia>

Top Countries by Game Revenues | Newzoo. (2017). *Newzoo*. Retrieved 29 October 2017, from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>