

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2019, September 11). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Diambil kembali dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: <https://apjii.or.id/survei>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cooper, D. R. (2011). *Business Research Methods 11th*. New York: Mc GrawHill/Irwin.
- EEDAR. (2019, Juli 21). *Deconstructing The PC Free-To-Play Market*. Diambil kembali dari EEDAR, an NPD Group Company: <https://www.eedar.com/free-reports>
- Engel, J. B. (1995). *Perilaku Konsumen. Jilid 1 dan 2. Edisi keenam. Terjemahan FX Budiyanto*. Binarupa Aksara.
- Hair, J. F. (2010). *Multivariate Data Analysis A Global Perspective. Seventh Edition*. Pearson Education.
- Hamari, J. d. (2010). Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. . *International Journal of Business Science and Applied Management* 5, 14-29.
- Ho, C.-H. d.-Y. (2012). Factors Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Games. *International Journal of Electronic Business Management*, 204-212.
- Indrawati. (2015). *Indrawati. 2015. Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis Konvergensi Teknologi Teleomunikasi dan Informasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kotler, d. K. (2012). *Manajemen Pemasaran. Edisi 12*. Jakarta: Erlangga.
- Li, Z. (2012). Motivation of Virtual Goods Transactions Based on the Theory of Gaming Motivations. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology. Vol. 43, No. 2*, 254-260.
- Ligagame. (2018, September 8). *Jumlah pemain game online di indonesia ini datanya*. Diambil kembali dari Liga Game: <http://www.ligagame.com/index.php/home/1/5228berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia>
- Sanusi, A. (2011). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Schiffman, L. G. (2009). *Consumer Behavior Tenth Edition*. Pearson Education.
- Sekaran, U. d. (2010). *Research Method For Business: A Skill Building Approach. Edisi 5*. New York: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, Cetakan ke-7. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto, D. (2013). *Dasar-Dasar Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: CAPS.
- Tjiptono, F. (2011). *Strategi Bisnis Pemasaran. Edisi ke-3*. Yogyakarta: Andi.
- Valve Corporation. (2018, September 8). *Valve Corporation*. Diambil kembali dari Valve Corporation: <http://valvesoftware.com>

