

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Nur. 2020. "10 Game Populer yang Banyak di Download di 2020". <https://www.pricebook.co.id>. diakses tanggal 23 Agustus 2022
- Adzani, Fadli. 2018. "10 Game Terlaris di Indonesia Sepanjang 2018, PUBG Mobile Pasti Masuk!". <https://hai.grid.id/>. diakses tanggal 23 Agustus 2022
- Amalia, Firda. 2011. "Analisis Pengaruh Faktor Budaya, Sosial, Pribadi, dan Psikologi terhadap Keputusan Pembelian Minuman Penambah Tenaga Cair Merek M-150 di Semarang," *Jurnal Universitas Diponegoro Semarang*, 9-12. <http://eprints.undip.ac.id>. diakses tanggal 26 Juli 2022
- Annur, Cindy Mutia. 2019. "Indonesia Peringkat kedua Pemain Aktif PUBG Terbanyak di Dunia". <https://katadata.co.id/>. diakses tanggal 23 Juli 2022
- Antara. 2019. "Industri Gaming di Indonesia Tumbuh 40 Persen". <https://tekno.tempo.co/>. diakses tanggal 23 Juli 2022
- Arum. 2013. "Perilaku Konsumen Dalam Pemasaran". <https://www.blj.co.id>. diakses tanggal 28 September 2022
- Burhan, Fahmi Ahmad. 2020. "Gamer Indonesia Masuk Lima Besar Pemain PUBG Terbaik Dunia". ed. Desy Setyowati. <https://katadata.co.id>. diakses tanggal 9 September 2022
- Evandio, Akbar. 2020. "Tren Belanja Voucher Game Meningkat Kala Pandemi Covid-19". <https://teknologi.bisnis.com>. diakses tanggal 15 September 2022
- Fathurriza, Ari. 2018. "5 Game Online Android Dengan Player Terbanyak 2018". <https://today.line.me>. diakses tanggal 24 Juli 2022
- F Fauzi, Randy. 2020. "Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Carah Buat Industri Esport?". <https://nextren.grid.id>. diakses tanggal 15 Juli 2022
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IMB SPSS. Edisi 5*. Semarang: Universitas Diponegoro. 2012.
- Kotler, Philip dan Armstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran. Edisi ke 12, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.