

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2002). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung: ALFABETA.
- Anonymous. (2017). *Digital in 2017: Southeast Asia*. Diakses dari <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-southeast-asia>. Diakses tanggal 7 November 2017.
- Anonymous. (2015). *Newzoo Summer Series #21: Indonesian Games Market*. Diakses dari <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-21-indonesian-games-market/>. Diakses tanggal 5 November 2017.
- Anonymous. (2017). *Top 100 Countries By Game Revenues*. Diakses dari <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>. Diakses tanggal 11 November 2017.
- Anonymous. (2017). *Geser Game MOBA Lainnya, Mobile Legends Jadi Top Games, Top Grossing Para Gamer*. Diakses dari <https://www.winnetnews.com/post/geser-game-moba-lainnya-mobile-legends-jadi-top-games-top-grossing-para-gamer>. Diakses tanggal 15 Oktober 2017.
- Bowen, J. T., & Chen, S. (2001). The relationship between customer loyalty and customer satisfaction. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 13 (5), 213-217.
- Danny, W. (2016). *Internet and digital landscape in Indonesia*. Diakses dari <https://aseanup.com/internet-digital-landscape-indonesia/>. Diakses tanggal 11 Oktober 2017.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eisner, S.P. (2005). "Managing Generation Y", *SAM Advanced Management Journal*, vol. 70, no. 4, pp. 4-15.

- Fatmawati, E. (2010). *Pergeseran Paradigma Perpustakaan Generasi Millennial*. Diakses dari <http://www.pnri.go.id/magazine/pergeseran-paradigma-perpustakaan-generasi-millennial/>. Diakses tanggal 11 Oktober 2017.
- Febriana. (2012). *Dampak Permainan Game Online Terhadap Siswa*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/8590/2/BAB%201%20-%2008413244048.pdf>. Diakses tanggal 6 Oktober 2017.
- Ghozali, I. (2001). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Peneliti Universitas Diponegoro.
- Godes, D., & D. Mayzlin. (2009). "Firm-Created Word-of-Mouth Communication: Evidence from a Field Test." *Marketing Science* 28(4):721– 39. Retrieved (<http://pubsonline.informs.org/doi/10.1287/mksc.1080.0444>).
- Hasan, A. (2010). *Marketing*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Hawkins, D.I., & Mothersbaugh, D.L. (2010) *Consumer Behavior: Building Marketing Strategy*. 11th edition. McGraw-Hill, Irwin.
- Huda, N. (2012). *Pengaruh Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Motor Scuter Matic Yamaha. Makasar*. Diakses dari <http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/1527/SKRIP%20SI%20LENGKAP%20-FEB-MANAJEMEN-%20NURUL%20HUDA.pdf>. Diakses tanggal 10 November 2017.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kotler, P. (2012). *Marketing Management* 14<sup>th</sup> edition. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.
- Kotler & Keller. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga.

- Kotler, P. (2005). *Manajemen Pemasaran*, Jilid 1, PT. Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Kotler, P., & G. Amstrong, (2007). *Dasar-dasar Pemasaran*. Jilid 1. Edisi ke 9. Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Lupiyoadi (2006:238). *Pengertian Word Of Mouth*. Diakses dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/41652/4/Chapter%20II.pdf>. Diakses tanggal 11 November 2017.
- Marshal, C. (1998). *Designing Qualitative Research*. California: Sage Publication, Inc Mcquail, Dennis & Sione, K. (1998). *Media policy: Convergence, concentration, and commerce*. London : SAGE Publications Inc. (1995).
- McDaniel, Carl & R. Gates. (2007). *Marketing Research: Seventh Edition*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Mowen & M. Minor, (2002). *Perilaku Konsumen*. Alih Bahasa: Dwi Kartini. Edisi 5. Jilid 2. Jakarta: PT. Erlangga.
- Rahman, A. (2016) *Pengaruh Word of Mouth Terhadap Brand Image Dota 2 Pada Mahasiswa Universitas Telkom*. Diakses dari [https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/107341/jurnal\\_eproc/pengaruh-word-of-mouth-terhadap-brand-image-dota-2-mahasiswa-universitas-telkom.pdf](https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/107341/jurnal_eproc/pengaruh-word-of-mouth-terhadap-brand-image-dota-2-mahasiswa-universitas-telkom.pdf). Diakses tanggal 5 November 2017.
- Rangkuti, F. (2002) *The Power of Brands, Teknik Mengelola Brand Equity dan Strategi Pengembangan Merek*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%201234.pdf>. Diakses tanggal 10 November 2017.
- Rosen, E. (2004). *Kiat Pemasaran dari Mulut ke Mulut*. Jakarta: PT Flex Media Komputindo.

- Rosen (2004:16). *Tiga alasan Word Of Mouth begitu penting*. Diakses dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/41652/4/Chapter%20II.pdf>. Diakses tanggal 11 November 2017.
- Sarwono, J. (2005), *Teori dan Praktik Riset Pemasaran dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Sekaran, U., & R. Bougie. (2010). Edisi 5, *Research Method For Business: A Skill Building Approach*. New York: John Wiley.
- Simamora, B. (2004) *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Simamora, B. (2011). *Memenangkan Pasar dengan Pemasaran Efektif dan Profitabel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Silverman, G. (2001). *The Secrets of Word of Mouth Marketing. How Trigger Exponential Sales Through Runaway Word of Mouth*. USA : American Library Association.
- Sutisna. (2001). *Perilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono (2007). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Tjiptono, F. (2005). *Pemasaran Jasa*, Malang: Bayumedia Publishing.
- Winastiti, A. (2016). *Generasi Millenial dan Karakteristiknya*. Diakses dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160823145217-445-153268/generasi-millenial-dan-karakteristiknya/>. Diakses tanggal 11 November 2017.

- Sugiyono (2007). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Tjiptono, F. (2005). *Pemasaran Jasa*, Malang: Bayumedia Publishing.
- Winastiti, A. (2016). *Generasi Millenial dan Karakteristiknya*. Diakses dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160823145217-445-153268/generasi-millennial-dan-karakteristiknya/>. Diakses tanggal 11 November 2017.
- Xian, G., & J. Cai. (2011). *Corporate-, Product-, and User-Image Dimensions and Purchase Intentions*. *Journal of Computers*, (6)9: 1875 1879.
- Young, K. (2007). *Treatment Outcomes with Internet Addicts*. *Cyber Psychology & Behavior* 10(5):671–79.