

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Adams E. & Rollings A. 2006. *Game Artitechure and Design*. New Ridings Publishing.

Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design: 2nd Edition*, Berkeley, CA, copyright by Pearson Education, inc 2010.

Arikunto S, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi.Revisi), Jakarta : Rineka Cipta.

Bodenheimer, Bobby, *Computer Animation and Simulation*. Eurographics, 1999

Baron,R. A. & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial* (10th ed.). Jakarta: Erlangga.

Basu Swasta DH., dan T. Hani Handoko. 1997. *Manajemen Pemasaran Modern*, Liberty, Yogyakarta.

Engel. 2001. *Consumer Behavior*. Orlando, Florida: Harcourt College Publisher

Gerungan (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama.

Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.

Kotler, Philip & Gary Armstrong, 2006. *Prinsip – Prinsip Pemasaran*. Erlangga. Jakarta.

Kuper, Adam. 1999. *Culture: The Anthropologists Account (E-Book)*. Cambridge: Harvard University Press.

Miles, M.B & Huberman A.M. 1984, *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.

Moleong Lexy J. 2001, 2004, 2005, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Poerwandari, E. K. (2005). Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia (edisi.Ketiga). Depok: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Patton, Michael Quinn. 2002. *Qualitative Research and Evaluation Methods*. USA: Sage Publicatin Inc.

Purwanto, M. Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja.

Rakhmat, Jalaluddin. (2011). *Psikologi Komunikasi*, Bandung : PT Remaja Rosada Karya.

Satori Djam'an, Komariah Aan. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.

Shiraishi Y, Ishikawa D, Sano S, Sakurai K. 2010. *Smartphone Trend and Evolution in Japan*. Tokyo : Mobile Computing Promotion Consortium.

Sugiyono, 2009, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.

Winardi. 1993. *Asas – Asas Marketing*. Mandar Maju. Bandung.

## **INTERNET**

<https://inet.detik.com/games-news/d-3624879/ribuan-gamer-banjiri-final-mobile-legends-asia-tenggara> diakses pada tanggal 23 Februari 2018

<https://www.kaskus.co.id/profile/viewallclassified/1280918>, diakses pada tanggal 03/04/2018

[www.mobilelegends.com](http://www.mobilelegends.com), diakses pada tanggal 04/07/2018