

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Anoraga, Pandji. (2004). *Manajemen Bisnis, Cetakan Ketiga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardianto, Elvinaro. (2011). *Metodologi Penelitian untuk Public Relations; Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan, Bungin. (2010). *Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana
- Ghozali, Imam. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 2.0 Edisi 5*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hendri, Ma'ruf. (2006). *Pemasaran Ritel*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, Phillip. (2008). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Kotler, Phillip & Armstrong, Gary. (2012). *Prinsip-prinsip Pemasaran Edisi 13 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Kotler, Philip & Keller, K. Lane. (2009). *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip & Keller, K. Lane. (2012). *Marketing Management 14th Edition*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Schiffman, Kanuk. (2008). *Perilaku Konsumen Edisi 7*. Jakarta: Indeks.

Setiadi, Nugroho. J. (2010). *Perilaku Konsumen: Persepektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Kencana Predana Media.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sumarwan, Ujang. (2011). *Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sunarto. (2004). *Pengantar Manajemen Pemasaran*. Jakarta : Salemba Empat

Skripsi/Jurnal:

Anjana, Raditya. (2013). *Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian iPhone pada Mahasiswa Komunikasi Pemasaran Bina Nusantara (Periode Maret s/d Mei 2013)*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara

Gifanni, Auliannisa & Syahputra. (2017). *Pengaruh Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartphone Oppo pada Mahasiswa Universitas Telkom*. Bandung: Jurnal Bisnis dan Iptek Vol.10, No. 2.

Hasnira. (2017). *Pengaruh Pendapatan dan Gaya Hidup terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Wahdah Islamiyah Makassar*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.

Mandey, Silvy L. (2009). *Pengaruh Faktor Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen*. Jakarta.

Rahman, Zahdan A. (2016). *Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Starbucks di Jakarta*. Jakarta : Universitas Bakrie

Zulaicha, Santri & Irawati, Rusda. (2016). *Pengaruh Produk dan Harga terhadap Keputusan Pembelian Konsumen di Morning Bakery Batam*. Batam: Politeknik Negeri Batam.

Internet:

Dailysocial.id. (2017). *Melirik Potensi Besar Industri “Gaming” di Indonesia*.

<https://dailysocial.id/post/melirik-potensi-besar-industri-gaming-di-indonesia>

(Diakses pada tanggal 12 September 2018)

Teknojurnal.com. (2011). *Game Mobile Freemium : Siapa Pasar Potensialnya?*

<https://teknojurnal.com/game-mobile-freemium-siapa-pasar-potensialnya/>

(Diakses pada tanggal 12 September 2018)

Teknologi.metrotvnews.com. (2017). *Pasar Game Indonesia Salah Satu Tertinggi Sedunia*.

<http://teknologi.metrotvnews.com/game/0Kvmxpok-pasar-game-indonesia-salah-satu-tertinggi-sedunia>

(Diakses pada tanggal 12 September 2018)