

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, David. (2013). *Manajemen Pemasaran Strategis*, Jakarta: Salemba Empat. 204.
- Adamus, T. (2012). Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framework for a new research field. In J. Fromme, & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (pp. 477-490). Dordrecht: Springer Netherlands.
- Anonymous. (2019). *Revenue in the Mobile Games in Indonesia*. Diakses dari <https://www.statista.com/outlook/211/120/mobile-games/indonesia#market-globalRevenue>. Diakses pada Mei 2019.
- Anonymous. (2019). *Top Grossing dan Top Free Games di Google Play Store*. Diakses dari Google Play Store Android Version. Diakses pada Mei 2019.
- Asih Ria Andini, Nanik Rahmawati, Marisa Elsera. (2017). *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang*. Diakses pada Juli 2019 dari <http://repository.umrah.ac.id/2815/1/ASIHRIANDINI%20140569201040SOSIOLOGIFISIPUMRAH.pdf>.
- Baron, R A dan Byrne, D. (2008). *Social Psychology*. Boston: Pearson Education. Diakses pada Juli 2019 dari <https://www.kajianpustaka.com/2018/04/pengambilan-keputusan-decision-making.html>
- Danny, W. (2016). *Internet and Digital Landscape in Indonesia*. Diakses dari <https://aseanup.com/internet-digital-landscape-indonesia/>. Diakses pada Mei 2019.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dermawan, Rizqi. (2004). *Pengambilan Keputusan*. Bandung: Alfabeta.
- Durianto, Darmadi. Sugiarto dan Toni Sitinjak, (2001). *Strategi Menaklukkan Pasar Melalui Riset Ekuitas dan Perilaku Merek*, Jakarta: Salemba Empat.

- 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 <https://www.pnri.go.id/magazine/pergeseran-paradigma-perpustakaan-generasi-millennial/>. Diakses pada Mei 2019.
- Febriana. (2012). *Dampak Permainan Game Online Terhadap Siswa*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/8590/2/BAB%201%20%2008413244048.pdf>. Diakses pada Mei 2019.
- Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63.
- Guttman, A. (2004). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Hermawan, A. (2005). *Penelitian Bisnis Pradigma Kuantitatif*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hootsuite. (2019). *Mobile Activities in Indonesia*. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>. Diakses pada Mei 2019.
- International E-Sports Federation. (2019). *Definition About E-Sports*. Diakses dari <https://www.ie-sf.org/e-sports/>. Diakses pada Mei 2019.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Garung Persada Group.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2018). *Profil Generasi Millennial Indonesia*. Diakses dari <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/9acde-buku-profil-generasi-milenia.pdf>. Diakses pada Juli 2019.

- Kotler. (2000). *Manajemen Pemasaran Perspektif Asia*. Yogyakarta: Andi Offset, 233. Diakses dari http://etheses.uin-malang.ac.id/1772/5/09410127_Bab_2.pdf pada Juni 2019.
- Kotler & Keller. (2009) *Manajemen Pemasaran*. Jilid 1. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga.
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research on essential difference of e-sport and online game. In W. Du (Ed.), *Informatics and management science V* (pp. 615-621). London: Springer.
- Matsunaga, M. (2010). How to factor-analysiz your data right: do's, don't and how to's. , *International journal of pscycological research*, 97-110.
- Newzoo. (2019). *Top 100 Countries/Markets by Games Revenues*. Diakses dari <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>. Diakses pada Mei 2019.
- Nugroho, A. (2005). *Strategi Jitu memilih Metode statistic Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta.
- Priyanto, D. (2013). *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta: GAVAMEDIA.
- Sanusi, A. (2012). *Metode Pelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sarwono, J. (2005). *Teori dan Praktik Riset Pemasaran dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Sedaghat, N., M. Sedaghat and A.K. Moakher, 2012. *The Impact of Promotional Mix Elements on Brand Equity*. American Journal of Scientific Research, 43: 5-15. Diakses dari Jalal Hanaysha, Haim Hilman, Noor Hasmini Abd. Ghani., *Assessing the Literature on Brand Equity: From Past, Present to Future*. Aust. J. Basic & Appl. Sci., 7(14): 488-499, 2013
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2010). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. John Wiley dan Sons.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi, 194. Diakses dari <https://www.dosenpendidikan.com/pengertian-pengambilan-keputusan-secara-umum/>. Diakses pada Juni 2019.
- Suits, B. (2007). The elements of sport. *Ethics in Sport*, 2, 9-19.
- Supranto dan Limakrisna (2011). Pengertian Ekuitas Merek (Brand Equity), Fungsi, Manfaat, dan Dimensi. Diakses dari [https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/12/pengertian-ekuitas-merek-brand-equity-fungsi-manfaat-dimensi-membangun.html#Pengertian Ekuitas Merek Brand Equity Fungsi Manfaat Dimensi](https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/12/pengertian-ekuitas-merek-brand-equity-fungsi-manfaat-dimensi-membangun.html#Pengertian%20Ekuitas%20Merek%20Brand%20Equity%20Fungsi%20Manfaat%20Dimensi) pada Juli 2019.
- Syamsi, Ibnu. (2000). *Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 16. Diakses dari http://etheses.uin-malang.ac.id/1772/5/09410127_Bab_2.pdf pada Juni 2019.
- Taylor, T. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Terry, George R. (2003). *Prinsip-prinsip Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. In: *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. LasVegas, NV: ICOMP.
- Whalen, S. J. (2013). *Cyberathletes' lived experience of video game tournaments*. Doctoral dissertation, University of Tennessee.
- Winastiti, A. (2016) *Generasi Millennial dan Karakteristiknya*. Diakses dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160823145217-445-153268/generasi-millennial-dan-karakteristiknya/>. Diakses pada Mei 2019.
- Young, K. (2007). *Treatment Outcomes with internet Addicts*. *Cyber Psychology & Behavior* 10(5):671-79.