DAFTAR PUSTAKA

Aaker, D.A., Kumar, V., and Day, G.S. 1998. *Marketing Research*. USA: Dame Publications.

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

Abi Senoprabowo. 2015. *Analisis Gameplay Game Genre Virtual Pet*. Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, Vol. 01 No. 01 Hal. 33-34.

Aburdene, Patricia dan Naisbitt, John. 1990. *Megatrends 2000*. Jakarta: Binarupa Aksara.

Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Administrasi Publik dan Masalah - Masalah Sosial. Yogyakarta: Gava Media.

Ernest Adam. 2010. *Fundamentals of Game Design (2nd edition)*. California: New Riders.

Griffin, Ricky W dan Ebert, Ronald J. 2007. *Bisnis Jilid 1. Edisi Kedelapan*. Jakarta: Erlangga.

Hadari Nawawi. 2001. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Husein Umar. 2005. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ivan C. Sibero. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: MediaKom.

Jonathan Sarwono dan K. Prihartono, A. H. 2012. *Perdagangan Online: Cara Bisnis di Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

John Anderson Kay. 2015. *Other People's Money: The Real Business of Finance*. Public Affairs: New York.

Louis E. Boone, David L. Kurtz. 2007. *Contemporary Business: Update Edition*. Dryden Press.

Marbun, BN. 2003. *Kamus Manajemen*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Matthews, J.H. and Shulman, A.D. 2005. *Competitive Advantage In Public Sector Organizations: Explaining The Public Good/Sustainable Competitive Advantage Paradox*. Journal of Business Research, 58(2): 232-240.

Mitchell Wade & Beck, John C. 2004. *The Kids Are Alright: How Gamer Generation Is Changing the Workplace*. Harvard Business School Press: Cambridge.

Mohammad Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta: Graha Indonesia.

Moleong, J, Lexy Dr.Ma. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Muhammad Ali. 2003. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Papalia, DE., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. 2009. *Human Development: Perkembangan Manusia (Edisi ke-10)*. Jakarta: Salemba Humanika.

Philip Kotler. 2002. *Manajemen Pemasaran, Edisi Kesebelas*. Jakarta: PT. Indeks Laksana,

Philip Kotler dan Susanto, A.B. 2000. *Manajemen Pemasaran di Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.

Pitelis, Christos N. *The Sustainable Competitive Advantage and Catching-up of Nations: FDI, Clusters and the Liability (Asset) of Smallness*. Management International Review.

Porter, Michael, E. 2007. *Strategi Bersaing (Competitive Strategy).* Tanggerang: Karisma Publishing Group.

Siti Asmiatun dan Astrid Novita Putri. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Simon Kemp. 2016. *Digital in 2016*. https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2016 diakses pada tanggal 17 April 2018.

Ulfiatus Zuhro. 2016. *Memenangkan Persaingan Melalui Teknologi Informasi*. https://www.kompasiana.com/ulfiatuszuhro/5711a2bd0d97731f0583efea/memenangkan-persaingan-melalui-teknologi-informasi diakses pada tanggal 03 September 2018.

_____. 2018. IOs Games Strategy. https://itunes.apple.com/id/genre/ios-games-strategy/id7017?mt=8 diakses pada tanggal 17 April 2018.