

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Handoko, B. S. (2004). *Manajemen Pemasaran Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Liberty.
- Irham, F. (2016). *Perilaku Konsumen Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- James F, E., & Miniard, R. B. (1994). *Perilaku Konsumen (Terjemahan Jilid I)*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Julianita, W., & Haryadi, S. (2011). *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar Aplikasi Untuk Riset*. Jakarta: LP3ES.
- Kompasiana.com*. (2015, Juni). Retrieved from Remaja dan Perilaku Konsumtif: <https://www.kompasiana.com/maulanaridone/552a70ce6ea834ad6c552d01/remaja-dan-perilaku-konsumtif>
- Kotler, P. &. (2009). *Manajemen Pemasaran (Ed 13)*. Jakarta: PT Erlangga.
- Kotler, P. (2005). *Manajemen Pemasaran (Ed 11)*. Jakarta: Indeks.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Preneda Media Group.
- Malinowski, B. (A Scientific Theory of Culture and Other Essays). 1944. 1944: Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Onong U, E. (2007). *Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panuju, R. (2019). *Komunikasi Pemasara, Pemasaran Sebagai Gejala Komunikasi, Komunikasi Sebagai Strategi Pemasaran*. Jakarta: Preneda Media Group.
- Rhenald, K. (1995). *Manajemen Periklanan*. Jakarta: PT Erlangga.
- Roman, Kenerth, & Nisenholtz, J. M. (2005). *How To Advertise, Membangun Merek dan Bisnis Dalam Dunia Pemasaran Baru*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rossiter, J. R. (1987). *Advertising and Promotion Management*. New York: .
- Saifuddin, A. (2008). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Santoso, S. (1999). *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setiadi, N. J. (2003). *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi Untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Setijowati, A. (2010). *Sastra dan Budaya Urban dalam Kajian Lintas*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Shimp, T. A. (2003). *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: PT Erlangga.
- Suciati. (2017). *Teori Komunikasi dalam Multi Perspektif*. Yogyakarta: Buku Litera.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumartono. (2002). *Terperangkap dalam Iklan (Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutisna. (2001). *Perilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tjiptono, F. (2001). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wells, W., Burnet, J., & Moriarty, S. (2009). *Advertising: Principles and Practice (Ed 8)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Jurnal

- Hariningsih, E. (2013). *Internet Advertising Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Interaktif*. Vol 1 No 2, 15.
- Lina, & Rosyid, H. F. (1997). *Perilaku Konsumtif Berdasarkan Locus of Control Pada Remaja*. Vol 2 No 4, 5.
- Solihin. (2015). *Terpaan Iklan Mendorong Gaya Hidup Konsumtif Masyarakat Urban*. Vol V No. 2, 43.

Qolbi, S. U. (2014). *Pengaruh Iklan Terhadap Sikoap Konsumen (Survei pada Pengunjung yang Pernah Bermain Game Pro Evolution Soccer di Flux Capital Of Entertainment Kecamatan Blimbing Kota Malang)*. Universitas Brawijaya Malang. Vol 10 No. 1.

Skripsi

Kamelia, A. (2017). *Pengaruh Terpaan Online Shop Pada Medium Sosial Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswi*. Skripsi. Fisip Ilmu Komunikasi: Universitas Muhammadiyah Malang.

Nurbani, P. A. (2016). *Pengaruh Terpaan Iklan E-Commerce Bukalapak Di Televisi Terhadap Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi. Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Internet

Arbar, T. F. (2020). *Gojek Punya GoGames, Yuk Intip Fitur-Fiturnya*. Retrieved 2020, Cnbcindonesia.com: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190908172937-37-97883/gojek-punya-gogames-yuk-intip-fitur-fiturnya>. (2020, Maret 12)

Esportsleague.id. (2020). Esportsleague.id: <https://www.esportsleague.id/team>. (2020, Maret 12)

Gojek. (2020). Gojek.com: <https://gojek.com/about/>. (2020, Februari 14).

Ivony. (2017). *Teori S-O-R (Teori Stimulus Organism Respons)*. Pakarkomunikasi.com: <https://pakarkomunikasi.com/teori-sor>. (2020, Maret 7).

Riadi, Y. (2020). *Transaksi Gopay di Play Store Meningkatkan 3x Lipat*. Selular.id: <https://selular.id/2020/03/transaksi-gopay-di-play-store-meningkat-3x-lipat/>. (2020, Maret 12).