

## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, Muhammad Robith. 2020. Kenali Apa Itu *Marketplace* Beserta Jenis dan Contoh Penerapannya. Tulisan pada <https://www.sekawanmedia.co.id>
- Alma, B. 2016. *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung:Alfabeta.
- Alwi, Idrus. 2015. Kriteria Empirik Dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir. *Jurnal Formatif* 2 (2):140-148. ISSN:2088-351X.
- Amstrong, Gary & Philip, Kotler. 2012 *Dasar-Dasar Pemasaran*. Jilid I, Alih. Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan. Jakarta: Penerbit. Prenhalindo.
- Annisa, Tsalis. 2021. Jangan salah, Ini Perbedaan *Marketplace* dan *E-commerce*. Tulisan pada <https://www.ekrut.com>
- Ariyani, Enny. 2010. *Penelitian Operasional*. Klaten:Yayasan Humaniora.
- Astuti, D. P. 2018. *Strategi Pemasaran dalam Menarik Minat Konsumen ditinjau Dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus pada Pedagang Bakso dan Mie Ayam di Desa Sidodadi Sekampung Lampung Timur)* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Azela. 2021. *Transaksi E-commerce Meningkat Hingga Kuartal IC 2020, Tren E-commerce 2021 Diprediksi Tumbuh Positif*. Tulisan pada <https://jetcommerce.co.id>.
- Chaffey, Dave, Fiona and Ellis-Chadwick. 2016. *Digital Marketing Strategy, Implementation and Practice Sixth Edition*. United Kingdom : Pearson Education Limited
- Dibb, S. 2012. *Marketing Briefs: A Revision and Study Guide*

- Fatchiyah, N. (2011). Aplikasi Matriks dalam Teori Permainan untuk Menentukan Strategi Pemasaran. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik.
- Ferguson, T.S. 2014. Game Theory. Edisi kedua. Bagian II. Mathematic Departemen UCLA
- Giordano, F. R., Fox, W. P., and Horton, S. B. 2013. A First Course In Mathematical Modelling. Fifth Edition. Cengage Learning, pp. 378 – 457
- Grewal, D., dan M. Levy. (2010). Marketing. New York: McGraw Hill International
- Haryanto, Agni. 2021. Target Pasar Adalah : Manfaat, Strategi dan Cara Menentukan Target Pasar. Tulisan pada <https://www.jojonomic.com>.
- Hidayat, Anwar. 2017. Teknik Sampling dalam Penelitian (Penjelasan Lengkap Serta Jenisnya). Tulisan pada <https://www.statistikian.com>
- Kotler, P., & Armstrong, G. 2016. Principles of Marketing Sixteenth Edition Philip. In Invasive Bladder Cancer.
- Kotler, P., & Armstrong, G. 2018. Principles of Marketing (17th ed.). In Pearson Education Limited.
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, 2016. Marketing Managemen, 15th Edition,. Pearson Education,Inc.*
- Kristo. 2016. Menelusuri Asal Usul Lazada. Tulisan pada <https://inet.detik.com/>.*
- Labaso, S. 2018. Penerapan Marketing Mix sebagai Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan di MAN 1 Yogyakarta. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 289-311.

- Laila, A. N. N., & Trifiyanto, K. (2021). Analisis Game Theory pada Strategi Bersaing Alfamart dan Indomaret di Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 3(2), 251-259.
- Lidwina, Andrea. 2021. Pengguna *E-commerce* Indonesia Tertinggi di Dunia. Tulisan pada <https://databoks.katadata.co.id>.
- Lupiyoadi, R. 2013. Manajemen Pemasaran Jasa (Berbasis Kompetensi).
- Machali, I. (2018). *The Handbook of Education Management: Teori dan Praktik Pengelolaan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Mamik. 2015. *Metode Kualitatif*. Sidoarjo:Zitama publisher.
- Manap, A. (2016). *Revolusi Manajemen Pemasaran*. Bandung: Mitra Wacana Media.
- Ma'rifah, D. (2018). Implementasi Game Theory Dalam Penentuan Strategi Bersaing Pada Produk Smartphone. *Fokus Bisnis: Media Pengkajian Manajemen dan Akuntansi*, 17(2), 57-61.
- Markey. 2019. "Bukalapak Adalah? Profil Perusahaan dan Layanannya". Tulisan pada <https://markey.id/blog/bisnis/bukalapak-adalah>.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke- 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mubarok, Ilham. (2021, 18 Februari). Apa Itu *Marketplace*? Berikut Adalah Pengertian, Contoh, & Jenisnya!. Tulisan pada <https://www.niagahoster.co.id>.
- Mulyono, Sri. 2017., *Riset Operasi*, Mitra Wacana Media, Jakarta.
- Novitasari, N., & Sari, M. A. (2020). Pengaruh Social Influence, Fintech Knowledge, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Dan Brand Image

Perusahaan Terhadap Penggunaan *Marketplace* Oleh Umkm Di Jabodetabek. *Ekonomi & Bisnis*, 19(2), 125-136.

Rusman, M. R. 2020. *Budaya dan Kontrasepsi*. Pasuruan: Qiara Media

Praditya, A. F. R., & Prasetyo, S. Y. J. (2021). Game Theory Dalam Penentuan Strategi Pemasaran Optimal Dalam (Studi Kasus Persaingan E-Commerce Shopee dan TokoPedia). *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(2), 53-57.

Priansa, Donni Juni. 2017. *Komunikasi Pemasaran Terpadu pada Era Media Sosial*. Bandung : Pustaka Setia

Purhantara, Wahyu. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Purwati, A. A., dkk. (2020). “*Service Marketing Strategy and Customer Satisfaction Of Indihome PT. Telkom Indonesia*”. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, Vol. 8, No. 1, ISSN 2580-3743.

Rochman, A., & Suparto, S. 2019. Analisa Kepuasan Pelanggan Pada Minimarket XYZ Dengan Metode Costumer Satisfaction Index (CSI) Dan Importance Performance Analysis (IPA). In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 1, No. 1, pp. 183-188).

Riski. 2019. “Siapa Pemilik dan Pendiri Blibli, ini Jawabannya”. Tulisan pada <https://www.berwirausaha.net/2019/03/siapa-pemilik-dan-pendiri-blibli-ini-jawabannya.html/>

Riyadi, Hermawan. 2019. “Apa itu Shopee? Keunggulan Apa Saja yang Dimiliki oleh Shopee?”. Tulisan pada <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-shopee/>

- Riyadi, Hermawan. 2019. "Apa itu Tokopedia? Keunggulan Apa Saja yang Dimiliki oleh Tokopedia?". Tulisan pada <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-tokopedia/>
- Saifuddin, A., Tastrawati, N.K.T., dan Sari, K. 2018. Penerapan Konsep Teori Permainan (Game Theory) dalam Pemilihan Strategi Kampanye Politik. E-Jurnal Matematika. 7(2), pp. 173 – 179.
- Saleh, Muhammad Yusuf dan Miah Said. 2019. Konsep dan Strategi Pemasaran. Makassar:Sah Media.
- Simamora, C.H., Rosmaini, E., dan Napitupulu, N. 2013. Penerapan Teori Permainan dalam Strategi Pemasaran Produk Ban Sepeda Motor di FMIPA USU. Jurnal Sainia Matematika. 1(2), pp. 129 – 137
- Stanton, William. J. 2005. .Prinsip Pemasaran Edisi Ketujuh, Jilid I, Penerjemah : Yohanes Lamanto, MBA, MSM., Penerbit Erlangga.
- Sudaryono. 2016. Manajemen Pemasaran: Teori & Implementasi. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta.
- Sumarwan. 2015. Pemasaran Strategik. Pencetakan IPB Press.
- Suparyanto & Rosad., 2015., Manajemen Pemasaran., IN MEDIA, Bogor.
- Syarifuddin, Dedy Takdir. 2011. *Riset Operasi (Aplikasi Quantitative Analisis for Management)*. Malang: CV. Citra Malang.
- Taha, Hamdy A. 2014. *Riset Operasi Jilid 2*. Jakarta: Binarupa Aksara
- Tjiptono, F. 2015. Strategi Pemasaran. CV. ANDI OFFSET.

Tjiptono, Fandy. 2011. *Service Management Mewujudkan Layanan Prima*. Edisi.  
2. Yogyakarta

Tjiptono, Fandy dan Gregorius Chandra. 2012. *Pemasaran strategik*. Yogyakarta:  
Andi.

Tjiptono, Fandy & Anastasia Diana. 2016. *Pemasaran Esesi dan Aplikasi*, Andi  
Offset, Yogyakarta.

Wijaya, Andi. 2012. *Pengantar Riset Operasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Windsari, W., & Zakiyah, T. (2020, February). Analisis Game Theory pada  
Strategi Bersaing Grab dan Go-Jek di Kabupaten Kebumen. In *PRISMA*,  
*Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 194-198).

Zikmund dan Babin. 2010. *Menjelajahi Riset Pemasaran Buku 1 Edisi 10*. Jakarta:  
Salemba Empat