

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, Wasif. "Is Mobile Legends: Bang Bang the next Big Mobile Esport?" Dot Esports, 12 Agustus 2019. <https://dotesports.com/mobile/news/is-mobile-legends-bang-bang-the-next-big-mobile-esport>.
- Al Mausū'ah al Fiqhiyyah*. Vol. 35. Kuwait: Wizarah al Awqaf wa asy Syu'un al Islamiyyah, 2016.
- Anonim. "Popular Esports in 2023 by Viewerships." Esports Escharts, 2024. <https://escharts.com/top-games?year=2023&order=peak&search=mobile>.
- Ansofino, Jolianis, Yolamalinda, dan Hagi Arfilindo. *Buku Ajar Ekonomotrika*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Belch, George E., dan Michael E. Belch. *Advertising and Promotion on Integrated Marketing Communications Perspective*. 12 ed. New York: Mc Graw-Hill Education, 2021.
- Clow, Kenneth E., dan Donald Baack. *Integrated Advertising, Promotion, and Marketing Communications*. 9 ed. London: Pearson Education, 2022.
- Darwin, Muhammad, Marianne Reynelda Mamondol, Salman Alparis Sormin, Yuliana Nurhayati, Hardi Tambunan, Diana Sylvia, I Made Dwi Mertha Adnyana, Budi Prasetyo, Pasionista Vianitati, dan Antonius Adolf Gebang. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung, 2021. www.penerbit.medsan.co.id.
- Gaming, Vy. "BAHAS TUNTAS EVENT M5 MINGGU PESTA - 15.000 EXP M5 PASS & M5 POINT PARTY WEEK CHEST." Youtube, 18 Desember 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Se412V8L5Sc&t=1s>.

- Ghozi, Saiful, dan Aris Sunindyo. *Statistik Deskriptif untuk Ekonomi*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Gunawan, Ce. *Mahir menguasai SPSS : mudah mengolah data dengan IBM SPSS statistic 25*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Hamid, Marwan, Ibrahim Sufi, Wen Konadi, dan Yusrizal Akmal. *Analisis jalur dan aplikasi SPSS versi 25*. Disunting oleh Jamaluddin Iddris. Lhokseumawe: Sefa Bumi Persada, 2019.
- Hariyanti, Sri. “Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Promosi Kripik Jamur Tiram.” *Al-Muraqabah: Journal of Management and Sharia Business* 2, no. 2 (18 November 2022): 126–45.
<https://doi.org/10.30762/almuraqabah.v2i2.278>.
- Hikmah, Qoriatul. “Peran Sales Promotion dalam Meningkatkan Volume Penjualan Ditinjau dari Marketing Syariah (Studi Kasus Qomeshop Kediri).” Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2020.
- Irianto, Agus. *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*. 4 ed. Jakarta: Pranadamedia Group, 2016.
https://books.google.co.id/books?id=2db0DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Kotler, Philip, dan Gary Armstrong. *Principles of Marketing*. 16 ed. Boston: Pearson Education Limited, 2016.
- Kotler, Philip., Kevin Lane. Keller, dan Alexander. Chernev. *Marketing Management*. Pearson Education Limited, 2022.

- Miranina, Zainu Salma. “Pengaruh Harga terhadap Keputusan Pembelian di Marketplace Shopee(Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah IAIN KEDIRI Angkatan 2017).” Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2022.
- Muhammad Fauzan Azhima. “Pengaruh Sales Promotion di Instagram @richeese_factory terhadap Keputusan Pembelian (Survey pada Follower Instagram @richeese_factory).” Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022.
- Nurcahyanto, Rizky. “7 Tempat Download Games Gratis, Yuk Cari Tahu di Mana Saja!” Dunia Games, 2023.
<https://duniagames.co.id/discover/article/tempat-download-game-gratis>.
- Nursalim Malay, M. *Analisis Data dengan SPSS dan JASP*. Bandar Lampung: CV. Madani Jaya, 2022.
- Paupi, Muhamad Rizki. “Pengaruh Promosi dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Variabel Intervening Minat Beli Voucher Game Valorant (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Jakarta Raya).” Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, 2023.
- Payadnya, I Putu Gede Andre, dan I Gusit Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS / penulis*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Qur'an Kemenag. “Qur'an Kemenag.” Diakses 29 Mei 2024.
<https://quran.kemenag.go.id>.
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2015.

- Riyanto, Slamet, dan Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Saputra, Ryan Anzhari. “Pengaruh Sales Promotion, Kualitas Produk, dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk di DBL Store.” Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Surabaya, 2019.
- Statista. “Mobile Legends Revenue Worldwide 2023,” 4 Januari 2024. <https://www.statista.com/statistics/1089412/mobile-legends-player-spending/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sutopo, Yeri, dan Achmad Slamet. *Statistika Inferensial*. Disunting oleh Giovanny. Yogyakarta: Andi, 2017.
- Sutopo, Yudhi. “Pengaruh Promosi Penjualan Flash Sale terhadap Keputusan Pembelian (Survey terhadap Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada Situs Shopee.co.id).” UIN Sunan Kalijaga, 2020.
- Sya’ban, Asmul Zacky Ni’amus. “Pengaruh Event Marketing dan Influencer Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Diamonds Mobile Legends dengan Variabel Motivasi Sebagai Mediasi (Studi pada Konsumen Website Unipin di Kota Malang).” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Syarifuddin, Silvya L. Mandey, dan Willian J. F. A Tumbuan. *Sejarah Pemasaran & Strategi Bauran Pemasaran*. Disunting oleh Joubert B. Maramis. Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2022.

Victoria Putra, Rival, Machasin, dan Syakdanur Nas. “Pengaruh Sales Promotion, Personal Selling dan Advertising terhadap Keputusan Pembelian Produk Buku Terbitan CV. As Salam di Kota Pekanbaru.” *Jurnal Ekonomi KIAT* 32, no. 1 (26 Juli 2021). [https://doi.org/10.25299/kiat.2021.vol32\(1\).7408](https://doi.org/10.25299/kiat.2021.vol32(1).7408).

Yasin, Rio Adrianto. “Pengaruh Advertising, Sales Promotion, dan Person Selling terhadap Keputusan Pembelian pada Usaha MA Bruschetta.” *PERFORMA: Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*. Vol. 5, 2020.