

DAFTAR PUSTAKA

- Augusty, Ferdinand. 2006. "Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk skripsi, Tesis dan Disertai Ilmu Manajemen." Semarang: Universitas Diponegoro
- Ayu Pratiwi C., Shinta. 2018. "Pengaruh *Brand Ambassador* pada Minat Beli Produk Wrangler dengan Citra Merek Sebagai Variabel *Intervening*." Skripsi., Universitas Sanata Dharma
- Basuki, Agus Tri dan Nano Prawoto. 2016. "Analisis Regresi dalam Penelitian. Ekonomi dan Bisnis. Dilengkapi Aplikasi SPSS dan Eviews." Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Blackpinkupdate.com*. 2022. "*Blackpink Logo:Text, JPG, PNG,Font Name.*" *Blackpinkupdate.com* Agustus. Diakses pada 20 September 2022
- <https://Blackpinkupdate.com/Blackpink-official-logo-text-jpg-png-font-name-color-code/>
- Chapple, Craig. 2020. "*Top Grossing Battle Royale Shooting Worldwide 2020.*" *Sensor_Tower*, Desember. Diakses pada 2 April 2021.
- <https://www.sensortower.com/blog/top-grossing-battle-royale-shooting-worldwide-2020/>
- Chapple, Craig. 2020. "*PUBG Mobile* Global Average Active Players by Month 2020.*" *Sensor Tower*, Desember. Diakses pada 2 April 2021.
- <https://www.sensortower.com/blog/pubg-mobile-global-average-active-players-by-month-2020/>
- Curry, David. 2022. "*PUBG Mobile Revenue and Usage Statistics (2022).*" *Business of Apps*, 6 September. Diakses 20 September 2022.
- <https://www.businessofapps.com/data/pubg-mobile-statistics/2022>
- Davis, Gordon B. 2001. "*Management Information Systems : conceptual. Foundation Structure and Development.*" Jakarta: PT Prenhalindo.
- Doucett, Elisabeth. 2008. "*Creating Your Library Brand, Communicating Your Relevance and Value to Your Patrons.*" Chicago: American Library Association.
- Gendro,Wiyono. 2011. "Merancang Penelitian Bisnis dengan Alat Analisis SPSS. 17.0 & Smart PLS 2.0." Yogyakarta: Percetakan STIM YKPM.

- Ghozali, Imam. 2009. "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS." Semarang : UNDIP.
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS." Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gita, Devi dan Setyorini, Retno. 2016. "Pengaruh Brand Ambassador terhadap Brand Image Perusahaan Online Zalora.co.id". e-Proceeding of Management : Vol.3, No.1. ISSN: 2355-9357
- Gudono. 2011. "Analisis Data Multivariate (Edisi Pertama)." Yogyakarta: BPF.
- Hasibuan, Lynda. 2020. "PUBG Resmikan Kolaborasi Eksklusif dengan *BLACKPINK*." CNBC Indonesia, 25 September. Diakses 4 Oktober 2020
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200925074324-37-189339/pubg-resmikan-kolaborasi-eksklusif-dengan-Blackpink/>
- Keller, Kevin Lane. 2003. "*Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity*." New Jersey: Prentice Hall.
- Kertajaya, Hermawan. 2000. "Marketing Plus 2000 Siasat Memenangkan. Persaingan Global." Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kertamukti, R. 2015. "Strategi Kreatif dalam Periklanan: Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran." Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Khatri, Puja. 2006. "*Celebrity Endorsement: A Strategic Promotion Perspective*." Indian Media Studies Journal. Vol.1. No.1
- Kriyantono, Rachmat. 2010. "Teknik Praktis Riset Komunikasi." Jakarta: Kencana
- Lea-Greenwood, Gaynor. 2012. "*Fashion Marketing Communications E- book*." Somerset, NJ, USA: Wiley
- Masrukhin. 2008. "Statistik Inferensial (Aplikasi Program SPSS)". Kudus: Media Ilmu Press.
- Mehta, Cyrus R. dan Cytel, Nitin R. Patel. 2015. "*IBM SPSS EXACT TESTS*." Massachusetts: Software Corporation and Harvard School of Public Health Cambridge.
- Mudassir, Rayful. 2020. "Game *PUBG Mobile* Kolaborasi dengan *Blackpink*, Ini Keuntungan Gamer." Bisnis.com, 26 September. Diakses pada 4 Oktober 2020
<https://www.teknologi.bisnis.com/read/20200926/564/1296895/game-pubg-mobile-kolaborasi-dengan-Blackpink-ini-keuntungan-gamer/>
- Muhtadin, M. Sabilal dan Djatmiko, Tjahjono. 2018. "Pengaruh Brand Ambassador terhadap Brand Image Shampo Pantene di Bandung". e-Proceeding of Management : Vol.5, No.2. ISSN: 2355-9357

- Nabila, Shifa. 2020. "Pengaruh Beyond The Scene (BTS) sebagai Brand Ambassador Tokopedia Terhadap Citra Merek pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara." Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Ningsih, Ekawati Rahayu. 2010. "Perilaku Konsumen." Kudus: Nora Media Interprise.
- Pramesti, G. 2014. "Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22." Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Prasetyo, Panji Eka. 2016. "Brand Ambassador dan Pengaruhnya terhadap Keputusan Pembelian yang Dimediasi oleh Citra Merek". Skripsi,. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratama, Excel. 2019. "Pengaruh Penggunaan *Blackpink* sebagai Celebrity Endorser Shopee Terhadap Brand Image Shopee pada Remaja Surabaya". Skripsi,. Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Prihatna, Henky. 2005. "Kiat praktis menjadi web master professional." Jakarta: PT.Elex media komputindo.
- PUBG MOBILE*. 2020. "*PUBG MOBILE X BLACKPINK.*" *PUBG MOBILE*, 20 September. Diakses 10 Oktober 2021.
<https://www.pubgmobile.com/id/event/Blackpink>
- Putri, Silvy Riana. 2019. "Yuk kenalan dengan *Blackpink.*" Cantika, 13 Januari. Diakses pada 4 Oktober 2020
<https://www.cantika.com/read/3642873/yuk-kenalan-dengan-Blackpink/>
- Raharjo, Sahid. 2017. "Uji Heteroskedastisitas dengan Rank Spearman dalam SPSS." Konsistensi: Panduan Olah Data Penelitian dengan SPSS. Diakses 4 September 2022.
<https://www.konsistensi.com/2017/01/uji-heteroskedastisitas-dengan-rank.html>
- Rangkuti, Freddy. 2002., "*Measuring Customer Satisfaction.*" Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Royan, Frans M. 2004. "*Marketing Celebrities.*" Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Royan, Frans M. 2005. "*Marketing Celebrities Edisi Pertama.*" Jakarta : PT. Elex. Media Komputindo.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiiah. 2013. "Perilaku Konsumen." Yogyakarta: ANDI.

- Sapnas, K. G., & Zeller, R. A. 2002. "Minimizing sample size when using exploratory factor analysis for measurement". *Journal of Nursing Measurement*, 12(2), 97-109
- Schiffman, Leon G dan Leslie L Kanuk. 1997. "*Consumer Behavior*." New Jersey: Prentice Hall.
- Setyoningrum, Nurul. 2013. "Pengaruh Kualitas Produk, Citra Merek Dan Promosi Penjualan Dalam Pengambilan Keputusan Pembelian Produk Mie Sedaap," Diponegoro: *Journal Of Social And Politic*,.
- Sugiyono. 2012. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B." Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D." Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif." Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. "Statistik untuk Bisnis dan Ekonomi." Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sumarwan, Ujang. 2003. "Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran, Cetakan Pertama." Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Suryaningsih, Dwiyaniti. 2018. "Pengaruh Zaskia Adya Mecca sebagai Brand Ambassador terhadap Keputusan Beli Konsumen Butik Meccanism". Skripsi. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Susanto, A.B dan Himawan Wijarnako. 2004. "*Power Branding, Quantum Bisnis dan Manajemen*." Jakarta: Mizan Pustaka
- Susanto, Azhar . 2004. "Sistem Informasi Manajemen." Bandung: Linggar Jaya.
- Teguh, Muhammad. 2001. "Metodologi Penelitian Ekonomi Teori dan Aplikasi." Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Terence, Shimp A. 2003. "Periklanan Promosi & Aspek Tambahan Komunikasi. Pemasaran Terpadu, Jilid I (edisi 5)." Jakarta: Erlangga.
- Tjiptono, Fandy. 2008. "Strategi Pemasaran, Edisi III." Yogyakarta : CV. Andi Offset.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Angket Responden (Online)

<https://forms.gle/ATw14kxg3AQiVUqr9>

“Pengaruh Penggunaan *Blackpink* sebagai *Brand Ambassador* terhadap *Brand Image Video Game Playerunknown Batleground (PUBG) Mobile*”

Halo,

Perkenalkan, saya Reza Firmansyah. Mahasiswa akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Tanjungpura Pontianak. Adanya angket ini dikarenakan saya sedang melakukan penelitian untuk keperluan Skripsi.

Dengan demikian, saya mohon dengan meminta bantuan teman-teman pemain game *PUBG Mobile* untuk dapat meluangkan waktu mengisi angket penelitian ini. Data diri dan jawaban yang diberikan akan dirahasiakan dan dipergunakan sesuai dengan keperluan penelitian.

Sebagai bentuk terimakasih, maka akan diundi untuk 2 orang pemenang yang telah mengisi angket akan mendapatkan 263 UC untuk masing-masing pemenang.

Bagian 1 Identitas Responden:

Nama :