

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, Denny. (2010). *Segmentasi Pasar: Definisi, Manfaat dan Kelemahan*. Tersedia di <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/07/segmentasi-pasar-definisi-manfaat-dan.html> diakses pada 16 Mei 2014
- Beck, John and Wade, Mitchell. 2004, (Online). ([http://carapedia.com/pengertian\\_definisi\\_game\\_info2144.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_game_info2144.html), diakses 13 April 2014).
- BPS. (2014). *Kependudukan, Gender*. Tersedia di <http://www.bps.go.id/> diakses pada 22 Mei 2014.
- Buku Kita. (2014). *Harga Buku*. Tersedia di <http://www.bukukita.com/katalogbuku> diakses pada 3 April 2014
- Buruh Indonesia. (2012). *Pendapatan Pekerja Indonesia Tahun 2012*. Tersedia di <http://www.mantanburuh.wordpress.com/> diakses pada 26 Juni 2014
- Freddy, Rangkuti. 2008. *Teknik Membuat Perencanaan Bisnis dan Analisis Kasus*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ginting, Rosnani. 2007. *Sistem Produksi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kompas. (2013). *Rendahnya Kemampuan Membaca Siswa Sekolah*. Tersedia di <http://edukasi.kompasiana.com/> diakses pada 28 Maret 2014
- Kotler, Philip & Keller. 2000. *Manajemen Pemasaran*. Ed Indonesia. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Meshaffry, Mike and Graham, David. 2012. *Game Coding Complete Fourth Edition*. Texas: Pixel Mines.
- Pinson, Linda. 2003. *Anatomy of a Business Plan*. Jakarta: Canary.
- Ristanti, Devinta. *Pembuatan dan Perancangan Game Dakon Dengan Macromedia Flash 8 Sebagai Usaha Untuk Tetap Melestarikan Permainan Tradisional Pada Era Digitalisasi*. 2011.
- Rivai, Veithzal. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan*. 2009. Jakarta: Rajawali Pers]
- Statistics Indonesia. (2014). *Hubungan dengan KRT*. Tersedia di <http://www.datastatistik-indonesia.com/> diakses pada 3 Juni 2014.

Widodo. (2014). *Cara Menghitung Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kuantitatif dengan SPSS*. Tersedia di <http://dodosampit.blogspot.com/2013/04/cara-menghitung-uji-validitas-dan-uji.html> diakses pada 29 Mei 2014