

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Kotler, Philip & Keller Kevin Lane. 2008. *Manajemen Pemasaran*, Edisi 13, jilid 1. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Prasetijo dan Ihalaw. 2005. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Salemba Empat
- Setiadi, Nugroho J. 2003. *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi Untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*, Jakarta Timur: Kencana Prenada Media
- _____. 2005. *Perilaku Konsumen*. Jakarta Timur: Kencana Prenada Media
- Situmorang, Syafrizal Helmi & Muslich Lufti. 2011. *Analisis Data Untuk Riset Manajemen dan Bisnis*. Medan: USU Press
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*, Edisi 16. Bandung: CV Alfabeta
- Sumarwan, Ujang. 2002. *Perilaku Konsumen: Teori dalam Penerapannya dalam Pemasaran*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Supramono. 2003. *Desain Proposal Penelitian: Studi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi
- Supranto, J dan Limakrisna Nandan. *Perilaku konsumen dan Strategi Pemasaran*. 2009. Jakarta. Mitra wacana media
- Suryani, Tatik. 2008. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tjiptono, Fandy. 2005. *Pemasaran Jasa*, Edisi 1. Malang: Bayu Media
- Umar, Husein. 2007. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo

JURNAL:

Altaf, Nufazil. 2014. *Impact of Social Media On Consumer's Buying Decisions*. *Journal Central University of Kashmir, Srinagar, India*. VOL. 3, ISSUE 7 (July 2014)

Darban, Ayda & Li Wei. 2012. *The Impact of Online Social Networks on Consumer's Purchasing Decision*. Vol. 10, No. 9; 2012

Sujoko. 2007. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pemakaian Jasa Warnet di Kota Jember*. Jurnal Studi Manajemen Pemasaran, VOL. 2, NO. 1, APRIL 2007: 9-20

SKRIPSI:

Damanik, Berdian. 2007. *Analisis Faktor Pribadi dan Faktor Psikologis Terhadap Proses Keputusan Konsumen pada Gamestation Jl. Jamin Ginting Padang Bulan, Medan*. Skripsi Universitas Sumatera Utara, Medan

Hasibuan, Rinaldi Achmad. 2010. *Analisis Faktor Pribadi dan Psikologis Terhadap Keputusan Konsumen pada Vaio Gamestation Jl. Dr. Mansyur, Padang Bulan*. Skripsi Universitas Sumatera Utara, Medan

Ardhika, Muhammad. 2010. *Analisis Faktor Pribadi dan Faktor Psikologis Terhadap Keputusan Konsumen Pada DNA Gamestation Jl. Halat Medan*. Skripsi Universitas Sumatera Utara, Medan

SITUS INTERNET:

<http://id.wikipedia.org/wiki/Internet> di akses tanggal 2 oktober 2014