

DAFTAR PUSTAKA

- Bisma, M. A., & Pramudita, A. S. (2019). Analisa Minat Pembelian Online Konsumen Pada Saluran Distribusi Digital Marketplace Online di Kota Bandung. *Jurnal Competitive*, 14 (2), 42-43.
- Devi, L. K. (2019). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian pada Marketplace Shopee. *UIN Sunan Ampel Surabaya*, 96-97.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Principles of Marketing*. New Jersey : Prentice Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management. 14th Edition*. England : Pearson Education.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. New Jersey : John Wiley & Sons. Inc.
- Primadasa, Y. G. (2019). Pengaruh Harga, Kualitas Produk, dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Marketplace Shopee. *Universitas Pelita Bangsa*, 94-95.
- Saladin, D. (2006). *Pemasaran. 4th Edition*. Bandung: Linda Karya.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach. 7th Edition*. West Sussex: John Wiley & Sons.
- Tuckwell, K. J. (2008). *Integrated Marketing Communication: Strategic Planning Perspectives*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Utami, C. W. (2008). *Manajemen Barang Dagangan dalam Bisnis Retail*. Malang: Bayumedia Publishing.

Sumber Internet:

- Handayani, D. (2020, Juli 12). *Mama, Inilah Bedanya Motorik Halus dan Motorik Kasar*. Retrieved from *Mama, Inilah Bedanya Motorik Halus dan Motorik Kasar*. Retrieved from Popmama: <https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/donahandayani/perbedaan-motorik-halus-dan-motorik-kasar/4>

- Kemp, S. (2019, Januari 31). *Digital 2019: Indonesia*. Retrieved from Data Reportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- Kemp, S. (2020, Februari 18). *Digital 2020: Indonesia*. Retrieved from Data Reportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Kemp, S. (2021, Februari 11). *Digital 2021: Indonesia*. Retrieved from Data Reportal : <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Makarim, F. R. (2021). *Permainan dan Aktivitas Anak*. Retrieved from *Permainan dan Aktivitas Anak*. Retrieved from Halodoc: <https://www.halodoc.com/kesehatan/permainan-dan-aktivitas-anak>
- Pusparisa, Y. (2021, Agutsus 02). *Promo Diskon Paling Pengaruhi Konsumen Pilih E-Commerce Tertentu*. Retrieved from *Promo Diskon Paling Pengaruhi Konsumen Pilih E-Commerce*. Retrieved from Kata Data : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/08/promo-diskon-paling-pengaruhi-konsumen-pilih-e-commerce-tertentu>
- Shopee. (2021). *Promosi saya*. Retrieved from Shopee Seller: <https://seller.shopee.co.id/>.
- Tokopedia. (2021). *Iklan dan Promosi* . Retrieved from Tokopedia Seller : <https://seller.tokopedia.com/home>.

