

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Lain:

Bike Messenger, Kepada Sepeda Kami Percaya - <https://vik.kompas.com/bikemessenger/> (diakses 2 Februari 2020, 20:46 WIB)

Bike Messenger, Kayuhan dan Antara di Belantaran Ibu Kota - <https://www.youtube.com/watch?v=FW0A2MzkHG4> (diakses 2 Februari 2020, 23:37 WIB, channel KOMPASTV)

Manfaat dan Efek Samping Olahraga Bersepeda - <https://health.detik.com/hidup-sehat-detikhealth/d-1578081/manfaat-dan-efek-samping-olahraga-sepeda> (diakses 2 Februari 2020, 21:05 WIB)

Bersepeda, Olahraga yang Menjadi Gaya Hidup - <https://lifestyle.kompas.com/read/2011/08/05/0442575/bersepeda.olahraga.yang.menjadi.gaya.hidup?page=all> (diakses 7 Februari 2020, 01:30 WIB)

Advergemes - <https://agatelevelup.id/> (diakses 7 Februari 2020 , 22:45)

Jakarta Traffic Report - https://www.tomtom.com/en_gb/traffic-index/jakarta-traffic (diakses 7 Februari 2020, 23:00)

Kampanye Baru Anies Atasi Macet Jakarta: Naik Sepeda Yok! - <https://www.cnbcindonesia.com/news/20191201131447-4-119356/kampanye-baru-anies-atasi-macet-jakarta-naik-sepeda-yok> (diakses 7 Februari 2020, 23:10)

Buku

Emily Furia (2010) “*The Big Book of Bicycling*”

Ernest Adams (2009) “*Fundamentals of Game Design*”

Katie Salen dan Eric Zimmerman (2004) “ *Ruls of Play: Game Design Fundamentals*”

Briar Lee Mitchel (2012) “ *Game Design Essentials*”

Jesse Schell (2008) “*The Art of Game Design*”

Ira Agustina Halim (2015) “Strategi *Intergrated Social Media Network Game: Penggunaan Advergame* dalam Membentuk *Customer Brand Engagement*”

Philip Kotler dan Waldemar Pfoertsche (2006) “*B2B Brand Management*”

Mumuh Mulyana (2019) “Strategi Promosi dan Komunikasi”

David Michael and Sande Chen (2006) “*Serious Game: Games That Educate, Train, and Inform*”

Jochen Maes dan Thierry Vanelslander (2012) “ *The use of bicycle messenger in the logistics chain, concepts, further revised*”

John W. Creswell (2008) “Research Design”

Plinq (2020) “*Advergames are Shaking The marketing Industry*”

Smith, Martin Williamson ,Wei Sun, dan Bobby Mackie (2014) “*in – Game Advertising influencing factors: a Systematic Literature Review and meta-analysis*”
The Computer Games Journal

Diananda, Amita (2018) “PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA”

KOMINFO (2017) “SURVEY PENGGUNAAN TIK”