

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdullah, Ma'ruf. 2016. *Manajemen Komunikasi Periklanan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Daryanto, dan Mujlo Rahardjo. 2016. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Gava Media
- Dwiastuti, Rina dan Agustina Shinta, Riyanti Isaskar. 2012. *Ilmu Perilaku Konsumen*. Malang: UB Press
- Husein, Umar. 2008. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2016. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Indeks
- Morissan. 2014. *Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Utami, Christina Widhya. 2010. *Manajemen Ritel*. Jakarta: Salemba Empat
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walpole, Ronald E. 1995. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wismono, Andi Taru Nugroho Nur. 2012. *Pemrograman Game Berbasis Web menggunakan JavaScript + HTML 5*. Yogyakarta: ANDI

Referensi Jurnal Skripsi:

- Bastian. 2015. *Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item Dan Kepuasan Game Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Dalam Game Online "DOTA II"*. (Diunduh dari http://eprints.uny.ac.id/26428/1/Bastian_11408144047.pdf di akses pada tanggal 12 Mei 2019 pukul 12:53 WIB).
- Putra, Kurniawan A. 2014. *Motif Players dalam Proses Pembelian Virtual Goods Pada Permainan Game Online*. (Diunduh dari <http://repository.unib.ac.id/8125/2/I,II,III,II-14-kur.FE.pdf> di akses pada tanggal 9 Juli 2019 pukul 07:01 WIB).
- Ray, Rakean Ridha Pangestu. 2015. *Pengaruh Motivasi Belanja Utilitarian Dan Hedonis Terhadap Preferensi Pembelian Online Pada Line Shopping*. (Diunduh dari <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id> di akses pada tanggal 8 Juli 2019 pukul 23:30 WIB).

Referensi Jurnal:

- Stefany, Sisca. Harisno. 2013. *Pengaruh Motivasi Terhadap Niat Pembelian Online Games dan Barang Virtual yang Disediakan oleh Penyedia Online Games*. (Diunduh dari <http://digilib.mercubuana.ac.id> diakses pada tanggal 9 Juli 2019 pukul 00:10 WIB)
- Heryanti, Arizonanataliya dan Galih Hermawan. 2013. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA): Game Shopping Time*. Vol. 2, No. 1, Maret. (Diunduh dari <https://ojs.unikom.ac.id/> diakses pada tanggal 26 Februari 2019 pukul 03.13 WIB)
- Nugroho, Akbar Wijaya dan Dini Alamanda Turipanam. 2016. *Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Pada Game Online MOBA*. (Diunduh dari <http://openlib.telkomuniversity.ac.id> diakses pada tanggal 3 Agustus 2019 pukul 14:00 WIB)
- Yulinus, Rina. 2017. *Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online*. Vol. 3, No.1, April (diunduh dari www.researchgate.net diakses pada tanggal 7 November 2019 pukul 21.14 WIB)

Referensi Jurnal Internasional:

Gültekin, Beyza dan Leyla Özer. 2012. *The Influence of Hedonic Motives and Browsing On Impulse Buying*, *Journal of Economics and Behavioral Studies*. Vol. 4, No. 3, Maret.

Ho, Cheng-Hsun dan Ting-Yun Wu. 2012. *Factors Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Games*. *International Journal of Electronic Business Management*. Vol. 10, No. 3

Marder, Ben dan David Gattig, Emily Collins, Leyland Pitt, Jan Kietzmann, Antonia Er. 2018. *The Avatar's new clothes: Understanding Why Players Purchase Non-Functional Items In Free-to-play Games*. (diunduh dari <https://www.sciencedirect.com/> diakses pada tanggal 24 April 2019 pukul 23.43 WIB)

Referensi Online:

About Battlegrounds. Diakses pada tanggal 2 Februari 2019 pukul 18.36 WIB. Dilansir dari www.pubg.gamepedia.com/Mobile

Afifah, Lutfia (9 Februari 2019). *25 Negara dengan Gamers Terbanyak Sedunia, Indonesia Nomor Berapa Ya?*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2019 pukul 20:56 WIB. Dilansir dari <https://www.idntimes.com/tech/games/lutfia-afifah/25-negara-dengan-jumlah-pengguna-game-terbanyak-di-dunia-c1c2/full>

Dendy, Muhammad (8 Februari 2018). *Main Game Lebih Enak di "Smartphone" atau Konsol Genggam?* Diakses pada tanggal 5 November 2019 pukul 19.51 WIB. Dilansir dari <https://www.kompasiana.com/dendy166/5a7c44ed16835f1f717b3c38/smart-phone-atau-konsol-genggam?page=all>

Dennis, Ferril (25 Mei 2019). *PUBG Mobile Tembus 100 Juta Pengguna Aktif, Indonesia di Urutan kedua*. Diakses pada tanggal 1 Juli 2019 pukul 19.12 WIB. Dilansir dari <https://bola.kompas.com/read/2019/05/25/14193398/pubg-mobile-tembus-100-juta-pengguna-aktif-indonesia-di-urutan-kedua>

- Kevino, Satya (9 Mei 2018). *Melirik Kesuksesan Game Battle Royale*. Diakses pada tanggal 10 Februari 2019 pukul 23:42 WIB. Dilansir dari <https://esportsnesia.com/fokus/melirik-kesuksesan-game-battle-royale/>
- Maulidia, Leli (17 Oktober 2018). *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*. Diakses pada tanggal 20 Februari 2019 pukul 22:54 WIB. Dilansir dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Pratomo, Yudha (13 Agustus 2018). *Ini Daftar Perangkat Android yang Kebagian Game 'Fortnite'*. Diakses pada tanggal 20 Februari 2019 pukul 15.55 WIB. Dilansir dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/08/13/16220047/ini-daftar-perangkat-android-yang-kebagian-game-fortnite->
- Ratna, Catur Wulandari (8 Februari 2019). *Esports Buka Peluang Karier Menjanjikan di Indonesia*. Diakses pada tanggal 6 Mei 2019 pukul 02:00 WIB. Dilansir dari <https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/2019/02/08/esports-buka-peluang-karier-menjanjikan-di-indonesia>
- Setyaningsih, Lilis (31 Maret 2019). *Perputaran Uang Online Games Indonesia Mencapai Lebih Dari Rp 2 Triliun*. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2019 pukul 05.06 WIB. Dilansir dari <https://wartakota.tribunnews.com/2019/03/31/perputaran-uang-online-games-indonesia-mencapai-lebih-dari-rp-2-triliun>
- Usmanda, Yuni (3 Agustus 2018). *5 Fakta PUBG yang Mungkin Belum Lo Tahu*. Diakses pada tanggal 7 Februari 2019 pukul 23:17 WIB. Dilansir dari <https://www.kincir.com/game/pc-game/5-fakta-pubg-mungkin-belum-lo-tahu>.