

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
- Dwiasuti, 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

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 April 2020 pukul 17:33 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 12 14 Maret 2020 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 22 Maret 2020 pukul 21:51 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 28 Maret 2020 pukul 11:25 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 21 Februari 2020 pukul 17:13 WIB)
- Kuss, D. J. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in

- massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology: Behavior and Social Networking*. 15(9), 480-485.
- Putro, Bramanto dan Mahadian, A. B. (2020). Analisis Motivasi Pemain Game dalam Melakukan Pembelian Virtual pada Game PUBGE Mobile di Indonesia. *E-Proceeding of Management*. Vol. 7, No.1
- Wade & Tavris. (2010). *Psychology*. New Jersey: Pearson
- Wan, C.S. & Chiou, W.B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. *Adolescence*, 42, 165-170.
- Yee N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyber Psychology and Behavior*, 9, 772-775.
- 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 19 Febuari 2020 pukul 07.14 WIB)