

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. Diunduh Rabu 25 Mei 2022 jam 4.14 WIB.
<https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74Novem ber2020.pdf>
- Bestari N.P. Diunduh Senin, 21 Maret 2022 jam 10.58 WIB.
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakai-internet-tapi-banyak-pr-nya>
- Cateora, Philip R. Graham, Jhon L. 2019. *International Marketing*.
 18th Edition. McGraw Hill
- CNN Indonesia. Diunduh Rabu, 30 Maret 2022 jam 17.27 WIB.
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Damar A.M. Diunduh Sabtu, 21 Mei 2022 jam 18.55 WIB.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/4959339/riot-games-gugat-moonton-atas-dugaan-meniru-league-of-legends>
- Daniëlle N. M. Bleize & Marjolijn L. Antheunis (2019) Factors influencing purchase intent in virtual worlds: a review of the literature. *Journal of Marketing Communications*, 25:4, 403- 420, DOI: 10.1080/13527266.2016.1278028
- Dharmais A.P (2019). Pengaruh motivasi hedonis terhadap minat untuk membeli hero dan skin pada game mobile legend. *e- Proceeding of Management: Vol.6, No.3 Desember 2019. ISSN: 2355-9357*
- Febrianto K.W (2019). Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Niat Beli Virtual Item Kostumisasi Hero. *Jurnal Ilmu Manajemen Volume 7 Nomor 2- Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*
- García, N. P., Saura, I. G., Orejuela, A. R., & Junior, J. R.

- S. (2020). Purchase intention and purchase behavior online: A cross-cultural approach. *Heliyon*, 6(1), 1-11.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04284>
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Square Konsep, Teknik, dan Aplikasi menggunakan program Smart PLS 3.0 untuk penelitian empiris*. Semarang: Badan penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. (2010). *Multivariate data analysis (7 ed.)*. Upper Saddle River.
- Indrawati. (2017). *Perilaku konsumen individu dalam mengadopsi layanan berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Kominfo.go.id. Diunduh Senin, 21 Maret 2022 jam 11.10 WIB.
https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker
- Kotler, P dan Amstrong. 2018. *Prinsip-prinsip Marketing Edisi KeTujuh*. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- Kotler, P dan Keller, K.L. 2016. *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Erlangga. Jakarta.
- Leon (2022). Diunduh 25 Mei 2022 jam 14.16 WIB. <https://www.klikkoran.com/mobile-legends-ml-terancam-terhapus-dari-play-store-5-juni-2022-akibat-perseteruan-moonton-dengan-riot/>
- Megantara dan Suryani. 2016. Penentu Niat Pembelian Kembali Tiket Pesawat
- Secara Online Pada Situs Traveloka.com. E-Jurnal Manajemen Unud. Vol. 5, No.9 , 5783-5810
- Patricia P dan Wilma Laura Sahetapy (2021). Pengaruh Telepresence Dan Social Presence Terhadap Purchase Intention Item Virtual Pada Game Battle Royal Pubg. *AGORA Vol. 9, No. 2 (2021)*

- Pratama A.W (2018) Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Minat Beliltem Virtual Dalam Online Games. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol. 61. No. 2 Agustus 2018
- Pratiwi E.D (2016) Niat Pembelian Barang Pada Game Online Melalui Teori Nilai Konsumsi Dengan Amos 21. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* Vol. XI, No. 2 September 2016. ISSN 1978–1946
- Putlia, Grace (2018). Konsumerisme mahasiswa terhadap starbucks coffee dalam kerangka teori fetisisme komoditas dan motivasi hedonis. *National Conference of Creative Industry: Sustainable Tourism Industry for Economic Development Universitas Bunda Mulia, Jakarta, 5-6 September 2018* E-ISSN No: 2622-7436
- Putro (2020). Analisis motivasi pemain game dalam melakukan pembelian virtual pada game pubg mobile di indonesia analysis of game players motivation in purchasing virtual purchases on the mobile pubg game in indonesia. *e- Proceeding of Management: Vol.7, No.1 April 2020. ISSN: 2355-9357*
- Rahmadian RN, Arman Hakim Nasution, dan Mushonnifun Faiz Sugihartanto (2021) Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang). *Jurnal Teknik Its* Vol. 10, No. 2, (2021) ISSN: 2337-3539. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.70332>
- Rijali R (2018). Pengaruh Functional Value, Emotional Value, Social Value, Satisfaction with game, Identification with the character terhadap intent to purchase item virtual: studi pada pembelian skin legends pada games mobile legends. *JurnalMa-IBS* 2018.
- Roig, J.C.F,et al.2006. Customer perceived value in banking services. *International Journal of Bank Marketing*, 24 (5)
- Romanus J, Dwi AP, Harianto R (2021) The effect of Virtual Item, Character Identification and Game Satisfaction on Purchasing Decisions of Virtual Items Online (Case Study on Online Game Player Dota 2

- Malang). *Journal of Business and Management (IOSR-JBM)* e-ISSN: 2278-487X, p-ISSN: 2319-7668. Volume 23, Issue 5. Ser. IV (May 2021)
- Sari W, M. Riza Firdaus, & Ikhwan Faisal. (2018). Kepuasan Dengan Permainan, Identifikasi Karakter, dan Nilai Konsumsi Terhadap Niat Beli Barang Virtual (Studi Pada Pemain Dota2 Di Indonesia). *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Journal Of Economics and Management E-ISSN. 2614-4212 (Online), ISSN 1411-5794 (Cetak) Volume 19, No. 2 – Juni 2018*
- Subari, AF (2021) Pemanfaatan Pemasaran Digital Menggunakan Instagram Untuk Meningkatkan Pendapatan Umkm Bakso Ojo Lali Di Pondok Jaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Kreasi Mahasiswa Manajemen Vol. 1, No.2*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman. Diunduh Rabu, 25 Mei 2022 jam 06.01 WIB. <https://m.merdeka.com/teknologi/sumbang-70-juta-pemain-pengembang-mobile-legends-bikin-pt-di-indonesia-tahun-ini.html>
- Wibowo W.A & Afif Kurniawan (2021). Hubungan Self-control dengan Online Gaming Addiction pada Mahasiswa di Surabaya. *Buletin Penelitian Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM), 2021, Vol. 1(1), 78-86.*
<https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24593>
- Wikipedia. Diunduh pada 25 Mei 2022 jam 3.54 WIB.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Moonton>
- Yoshi. Diunduh pada 13 Februari 2023 jam 5.23 WIB.
<https://www.indoesports.com/news/mobile-legends/karakter-gamers-jika-dilihat-dari-role-hero-mobile-legends-yang-dikuasainya>
- Yulius, R. (2017). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. *Journal of Animation and Games Studies, 3(1), 1 – 14.*
<https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>