

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, S. W., & Oktapiani, S. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, 5(2), 50–55. <https://doi.org/10.37673/JEBI.V5I02.855>
- Agustina, C. T. (2021). *Pengaruh Hedonisme, Literasi Keuangan Dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Terhadap Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah Univeritas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh)*.
- Aida, N., Sutardi, Nizarlie, E., Wardhany, N. P. K., Soemarijadi, Hamzah, R., Hanifah, Rudy, & Marliah, S. (2023). Pengelolaan Ekonomi Keluarga Dalam Rangka Peningkatan Keuangan Keluarga di Rumah Warga. *Komunity : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 61–80. <https://doi.org/10.58413/JKPKM.V2I2.390>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4). <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Amalia, R. J. (2022). Analisis Perilaku Konsumtif dan Daya Beli Konsumen Terhadap Belanja Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.24239/JIEBI.V4I1.87.1-16>
- Amin, M. (2021). Konseling Individual Terhadap Siswa Terpengaruh Game Online Di SMP Negeri 1 Tamansari. *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan*. <https://doi.org/10.24014/japkp.v2i1.13978>
- Andika, D., & Mawardah, M. (2022). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Konsumtif pada Bintara Remaja DIT Samapta Polda Sumatera Selatan. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3). <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.426>
- Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- Anggraini, P. S., & Cholid, I. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Tingkat Pendidikan, Pendapatan, Perencanaan Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Pengelolaan Keuangan Pada Pengrajin Tempe Di Kecamatan Plaju. *Publikasi Riset Mahasiswa Manajemen*, 3(2), 178–187. <https://doi.org/10.35957/PRMM.V3I2.2322>

- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMPN Alok Maumere. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1645–1652. <https://doi.org/10.53625/JABDI.V1I8.1008>
- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhillah, E. R., & Amri, S. (2022). Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata Pada Siswa/i SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.56211/pubhealth.v1i1.41>
- APJII. (2023). Profil Pengguna Internet Indonesia Retail 2023. *Apji.or.Id*, May.
- Ardiansyah, F., & Wahyu, A. (2024). Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha(Lootbox) pada Video Game. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 2(1), 86–90. <https://doi.org/10.59581/JMK-WIDYAKARYA.V2I1.2461>
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2).
- Arum, D., & Khoirunnisa, Ri. N. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi Psikologi Pengguna E-Commerce Shopee. *Character : Jurnal Penelitian Psikologi*.
- Asisi, I., & Purwantoro. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1).
- Asnawi, A., Tehuayo, E., & Marsulam, A. H. (2023). Konsep Perilaku Keputusan Pembelian Game Online. *MBIA*, 22(1), 140–151. <https://doi.org/10.33557/MBIA.V22I1.2350>
- Assyfa, L. N. (2020). Pengaruh Uang Saku, Gender Dan Kemampuan Akademik Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Akuntansi Dengan Literasi Keuangan Sebagai Variabel Intervening. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(1).
- Bahri, N. A., Khairunnisa, W., Dwihatmoko, M. Z., & Gumelar, T. M. (2022). Studi Komparasi Kepatuhan Membayar Pajak Bumi dan Bangunan Antara Kecamatan Ciambar dan Kecamatan Nagrak Dalam Perspektif Theory of Planned Behavior. *Sanskara Akuntansi Dan Keuangan*, 1(01), 34–43. <https://sj.eastasouth-institute.com/index.php/sak/article/view/12>
- Bangun, C. S., Suhara, T., & Husin, H. (2023). The Application Of Theory Of Planned Behavior And Perceived Value on Online Purchase Behavior. *Technomedia Journal*, 8(1SP). <https://doi.org/10.33050/tmj.v8i1sp.2074>

- Banowaty, F. D. (2022). *Pengaruh Media Sosial Instagram, Pengalaman Berbelanja Online, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung*. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/64605>
- Christian, A. R., & Pratiwi, P. D. (2022). Literasi Keuangan , Perencanaan Keuangan dan Perilaku Keuangan terhadap Keputusan Investasi UMKM di Yogyakarta Masa Pandemi Covid-19. *Bussines and Economics Conferencein Utilization of Modern Technology*.
- Emilda, E., Ratu, M. K., & Meiriasari, V. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Konsep Dasar Perencanaan Keuangan Pribadi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(4), 2622–2630. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V7I4.19758>
- Faisol, A., & Ilyas, M. (2021). Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN ASWAJA*, 7(1), 53–66. <https://doi.org/10.56013/JPKA.V7I1.1102>
- Fauzi, I. S. N., & Sulistyowati, A. (2022). Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Player Call Of Duty: Mobile. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2). <https://doi.org/10.31599/jki.v22i2.730>
- Firmansyah, F., & Fauziyah, N. (2023). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MTs MIDANUTTA’LIM JOMBANG. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362–374. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i4.3605>
- Fitriani. (2020). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Kontrol Diri Siswa di SMA YLPI Pekanbaru. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.24127/PRO.V8I1.2858>
- Fuadi, M. N., & Trisnaningsih, S. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Lingkungan Sosial Terhadap Perencanaan Keuangan Pribadi. *Jurnal Proaksi*, 9(2). <https://doi.org/10.32534/jpk.v9i2.2332>
- Fungky, T., Sari, T. P., & Sanjaya, V. F. (2022). Pengaruh Gaya Hidup Serta Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Pada Masa Pandemi. *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 2(1). <https://doi.org/10.46306/vls.v2i1.71>
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.338>
- Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item

Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>

Joel, D., Kairupan, I., Suoth, A. T., Ciputra, U., Tinggi, S., & Ykpn, I. E. (2024). Hubungan antara Trend Fashion, Literasi Keuangan, Locus Of Control, Gaya Hidup, dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Modus*, 36(2), 224–243. <https://doi.org/10.24002/MODUS.V36I2.8828>

Julianti, S., & Aljabar, M. R. (2021). Analisis Rational Choice Theory terhadap Perilaku Menyimpang akibat Sistem Transaksi Mikro Game Online pada Smartphone. *Deviance Jurnal Kriminologi*. <https://doi.org/10.36080/djk.2145>

Juwita, D. R. (2020). Konsep Maqasid al-Syariah dalam Konteks Game Online di Masyarakat. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306>

Khairani, R., & Fauzan, R. (2023). Analisis Tingkat Literasi Keuangan Syariah Masyarakat Kecamatan Panti. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1).

Khoiriyah, M. U. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah (Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan, Keterampilan Keuangan) Terhadap Prilaku Keuangan Pribadi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 2(1), 411–422. <https://doi.org/10.62017/JEMB.V2I1.2205>

Koeswardhana, G. (2020). Analisis Kemampuan Laba Kotor, Laba Operasi Dan Laba Bersih Dalam Memprediksi Arus Kas Di Masa Mendatang. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(1).

Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>

Kurniawan, M. L. (2023). Pengaruh Rasionalitas Konsumen Terhadap Pembelian In-App Purchase pada Game Genshin Impact. *Seminar Nasional Ilmu Terapan*, 7(1), E40-1-E40-9. <https://doi.org/10.61293/SNITER.V7I1.563>

Laturette, K., Widianingsih, L. P., & Subandi, L. (2021). Literasi Keuangan Pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.26740/JPAK.V9N1.P131-139>

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1).

Malkan, & Pratamasyari, D. A. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Dan Motivasi Terhadap Minat Investasi Dengan Literasi Keuangan Sebagai Variable Intervening. *Jurnal Sinar Manajemen*, 10(3), 279–288.

<https://doi.org/10.56338/JSM.V10I3.4661>

- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linierberganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrikkenari Muda [Canarium Indicum L.]). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3).
- Maris, W. Y., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Status Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dengan Locus Of Control Sebagai Variabel Intervening. *Akuntabel*, 18(3).
- Maruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I1.6187>
- Maylintang, A., Utamidewi, W., & Kusumaningrum, R. (2024). Kecanduan Game Online Terhadap Konsumsi Pembelian Virtual Goods. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2). <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4724>
- Mengga, G. S., Batara, M., & Rimpung, E. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(1), 44–58. <https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v1i1.148>
- Moha, S., Mahmud, M., Maruwae, A., Hafid, R., & Bahsoan, A. (2024). Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1432–1445. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I2.9556>
- Mubarokah, S., & Rio Rita, M. (2020). Antecedent Perilaku Konsumtif Generasi Milenial: Peran Gender sebagai Pemoderasi. *International Journal of Social Science and Business*, 4(2), 211–220. <https://doi.org/10.23887/IJSSB.V4I2.24139>
- Munawaroh, K., Nurfarida Deliani, & Prima Kurniati Hamzah. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, 1(02). <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol102.2023.43-54>
- Murtadho, M. (2021). *Diplomasi Publik Tiongkok Melalui Unsur Kebudayaan Di Dalam Game Genshin Impact Di Indonesia*. <https://elibrary.unikom.ac.id>
- Nabhaan, F., Ardiansyah, A., & Mujahidin, E. (2024). Perencanaan Keuangan Pendidikan Islam. *Journal of Research and Publication Innovation*, 2(1),

69–79. <http://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/article/view/549>

- Ngampus, W., Telagawathi, W. N. L., & Yudiaatmaja, F. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Kota Denpasar. *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 10(3), 971–985. <https://doi.org/10.37606/PUBLIK.V10I3.647>
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 135–142. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>
- Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R., & Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 25–38. <https://doi.org/10.24260/AS-SYAMIL.V3I1.1130>
- Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Setiawati, S., Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). Penyuluhan kesehatan tentang bahaya game online. *JOURNAL OF Public Health Concerns*. <https://doi.org/10.56922/phc.v2i2.188>
- Nurhijah, N., Setiyoko, D. T., & Purnomo, H. A. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus Di Sdn Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes). *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 17–34. <https://doi.org/10.55606/CENDIKIA.V2I3.264>
- Obiyanto-Muhaimin, A. (2022). | Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi. *Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1).
- Octavia, E., Tresnawati, R., & Verdania, D. (2022). ETIKA DAN KINERJA MAHASISWA. *Jurnal Riset Akuntansi*, 14(2), 189–198. <https://doi.org/10.34010/JRA.V14I2.7696>
- OJK. (2022). *Literasi Keuangan*. <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Infografis Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2022*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Infografis-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024, August 2). *Siaran Pers Bersama: OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2024*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-dan-BPS->

Umumkan-Hasil-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2024.aspx

- Pakaya, I., Posumah, J., & Dengo, S. (2021). Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Pendidikan Masyarakat di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *JURNAL ADMINISTRASI PUBLIK*, 7(104).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP/article/view/33692>
- Poddala, P., & Alimuddin, M. (2023). Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Generasi Milenial. *Journal of Career Development*, 1(2).
<https://doi.org/10.37531/JCD.V1I2.38>
- Pramitha, A., Sari, R., & Nurkholis, K. M. (2024). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal Terhadap Kualitas Laporan Keuangan. *Journal of Trends Economics and Accounting Research*, 4(3), 628–639.
<https://doi.org/10.47065/JTEAR.V4I3.1190>
- Pratama, Y. I., & Santoso, A. B. (2024). Dampak Gaya Hidup Hedonis, Literasi Keuangan, dan Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Konsumtif (Studi kasus pada Mahasiswa Kota Semarang). *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 5(2), 3190–3197.
<https://doi.org/10.37385/MSEJ.V5I2.4342>
- Putra, M. R. E., Pratama, A., & Ridwandono, D. (2024). Analisis Penerimaan Langgan Battle Pass Premium Pada Pemain Game Genshin Impact Di Indonesia Menggunakan Metode UTAUT2. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2(6), 129–141.
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/1147>
- Qonita, A. A., Hidayah, N., Wulandari, W. C., Ihsanul, S., & Magelang, F. (2023). Faktor-Faktor Pengaruh Perilaku Konsumtif Santriwati Kelas X Sma It Ihsanul Fikri. *Islamic Education and Counseling Journal*, 2(2), 2023.
<http://jurnal.stitihsanulfikri.ac.id/index.php/iecj/article/view/71>
- Qotrunada, R. A., Maghfira, N., Aufaa, F. M. H., Octaviani, C., & Zaky, M. A. (2023). Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(4), 108–116. <https://doi.org/10.572349/KULTURA.V1I4.408>
- Rahman, A., Yousida, I., Kristansi, L., & Paujiah, S. (2020). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Perencanaan Keuangan Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Pada Mahasiswa Yang Menjalankan Praktik Bisnis Dikota Banjarmasin. *Jurnal Mitra Manajemen*, 4(9), 1405–1416.
<https://doi.org/10.52160/ejmm.v4i9.466>
- Rahmat, A., Asyari, A., & Puteri, H. E. (2020). Pengaruh Hedonisme dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *EKONOMIKA SYARIAH: Journal of Economic Studies*, 4(1), 39–54.

<https://doi.org/10.30983/ES.V4I1.3198>

- Riana, I. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Wanita Karir Di Lingkungan Pemerintah Daerah Kabupaten Bengkalis. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Robbani, B. K., Karyadi, L. W., & Rahmawati, R. (2023). Perilaku Konsumtif Pemain Game Online Smartphone dengan Sistem Microtransaction di Kalangan Mahasiswa Universitas Mataram. *Prosiding SeNSosio (Seminar Nasional Prodi Sosiologi)*, 4(1), 36–56. <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/sensosio/article/view/499>
- Sada, Y. M. V. K. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Literasi Akuntansi*, 2(2), 86–99. <https://doi.org/10.55587/JLA.V2I2.35>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/PANDOHOP.V2I1.4396>
- Sapara, M. M., Lumintang, J., & Paat, C. J. (2020). Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan di Desa Ammat Kecamatan Tampan'amma Kabupaten Kepulauan Talaud. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, 13(3), 1–16. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/29607>
- Saputro, A. E., & Hastomo, W. (2020). Edukasi Perencanaan Keuangan Bagi Calon Pemegang ke Jepang. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116–122. <https://doi.org/10.31960/CARADDE.V3I1.483>
- Saraswati, A. M., & Nugroho, A. W. (2021). Perencanaan Keuangan dan Pengelolaan Keuangan Generasi Z di Masa Pandemi Covid 19 melalui Penguatan Literasi Keuangan. *Warta LPM*, 24(2). <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.13481>
- Sardiyo, S., & Martini, M. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Kemampuan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online. *Owner*. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i3.934>
- Sari, N. N., & Irmayanti, N. (2021a). Hubungan Self Control terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Mahasiswa. *PSIKOWIPA (Psikologi Wijaya Putra)*, 2(2). <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v2i2.73>
- Sari, S. P. P., Sudarno, S., & Sangka, K. B. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan dan Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Konsumsi Belanja Online Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 8(2), 139–146. <https://doi.org/10.20961/BISE.V8I2.68643>

- Sari, T. R. (2023). Pelatihan Perencanaan Keuangan Bagi Siswa-Siswa Muhammadiyah Kota Agung. *COMMENT: Journal of Community Empowerment*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.33365/COMMENT.V3I1.291>
- Shela, A. (2023). *Pengaruh Game Online, E-Commerce Shopee, Dankepribadian Terhadap Perilaku Konsumtif Padamasyarakat Generasi Z Di Desa Sumberrejo, Batanghari, Lampung Timur.*
- Silitonga, N. A. (2022). *Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Produk Game Genshin Impact Mobile.*
- Simarmata, R. E., Saerang, I. S., & Rumokoy, L. J. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Penggunaan Digital Payment, dan Self Control terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 12(01), 462–475. <https://doi.org/10.35794/EMBA.V12I01.53965>
- Siswanti, T. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Pola Konsumsiterhadap Pengelolaan Keuangan Keluarga Masa Pandemi Covid 19 Warga Perumahan Bekasi Permai, Bekasi, Jawa Barat. *JURNAL BISNIS & AKUNTANSI UNSURYA*, 7(1), 44–61. <https://doi.org/10.35968/JBAU.V7I1.972>
- Sugeng, R., Annisa, I., & Muliana. (2023). PENGARUH LITERASI KEUANGAN TERHADAP MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI PADA MAHASISWA KONSENTRASI MANAJEMEN KEUANGAN SYARIAH (ANALISIS PENGGUNAAN SHOPEEPAY PADA APLIKASI SHOPEE). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(1), 804–814. <https://doi.org/10.29040/JIEI.V9I1.7898>
- Sugiyanto, E. (2023). Pengaruh Sikap Agresif dan Sikap Antisosial terhadap Kecanduan Game Online Studi Kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. *Dhammavicaya : Jurnal Pengkajian Dhamma*, 6(2), 13–18. <https://doi.org/10.47861/DV.V6I2.52>
- Sumartini, Harahap, K. S., & Sthevany. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.15578/AJ.V2I1.9392>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Sutardi, Camalia, F., Tanjung, R., Lingga, I. G., Azwar, & Indah Sari, W. (2022). Perencanaan Manajemen Keuangan Keluarga Wilayah Kelurahan Cawang, Jakarta Timur. *Komunity : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 27–32. <https://doi.org/10.58413/JKPKM.V1I1.212>

- Sutistiyo, J. (2020). Apakah literasi keuangan memengaruhi perilaku konsumsi generasi Z? *Imanensi: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi Islam*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.34202/IMANENSI.5.1.2020.25-34>
- Suyono, A., Nurhuda, N., & Sari, M. (2023). Peningkatan Literasi Keuangan dan Kepedulian Ekonomi Anak Berbasis Pretend Play bagi Orang Tua (Increasing Financial Literacy and Child Economic Concern Based on Pretend Play for Parents). *Studi Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 3(1).
- Syaugi, A., Dharmawan, A. S., & Franssisca, M. L. (2023). Cerdas Finansial Dalam Berinvestasi Dengan Metode Smart (Specific, Measurable, Achievable, Relevant Dan Time_Based) Dalam Membentuk Gemes (Generasi Muda Semangat Investasi). *Prosiding Caption*, 2, 190–209. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/prosidingcaption/article/view/1524>
- Thifaldy, K., & Belasunda, R. (2024). Analisis Desain Visual Karakter Neuvillette dalam Game Genshin Impact menggunakan Manga Matriks. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 80–85. <https://doi.org/10.35134/JUDIKATIF.V6I1.194>
- Tribuana, L. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri Dan Konformitas Hedonis Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(1).
- Tulwaidah, R., Mubyarto, N., & Ismail, M. (2023). Pengaruh literasi keuangan terhadap minat menabung Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN STS Jambi Di BANK Syariah. *Jurma : Jurnal Riset Manajemen*.
- Verawati, I. (2023). Analisis Kecanduan Game Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 19(2), 117–121. <https://doi.org/10.57216/PAH.V19I2.664>
- Wijanarko, T. A., Anita, F. T., Setiowati, L. J., & Wibowo, V. A. S. (2022). Pelatihan Pengenalan Instrumen Keuangan dan Pengelolaan Keuangan bagi Anak-Anak di SMAK St. Agnes Surabaya. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(5), 1407–1416. <https://doi.org/10.54082/JAMSI.439>
- Yahya, A. (2021). Determinan Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 37–50. <https://doi.org/10.33370/JPW.V23I1.506>
- Yani, S. (2020). *Pengaruh gaya hidup, media sosial, lingkungan sosial, dan religiusitas terhadap perilaku konsumtif remaja di desa Sidosari kecamatan Kesesi kabupaten Pekalongan*. <http://perpustakaan.iainpekalongan.ac.id/>
- Yunita, I., Lubis, F. A., & Aslami, N. (2023). Pengaruh Media Sosial, Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa FEBI UIN Sumatera Utara). *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 3(2). <https://doi.org/10.47233/jrebs.v3i2.865>