

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2023, Mei 24). *Gaji Rata-Rata Karyawan RI Rp 3 juta, Hemat Bukan Solusi*. From cncbcindonesia: <https://www.cncbcindonesia.com/mymoney/20230524052215-72-439958/gaji-rata-rata-karyawan-ri-rp-3-juta-hemat-bukan-solusi>
- Amini, N., & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108-124.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Cahyo, K. N., Martini, M., & Riana, E. (2019). Perancangan sistem informasi pengelolaan kuesioner pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45-53.
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., ... & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of research in Nursing*, 25(8), 652-661.
- Cha, J. (2011). Exploring the internet as a unique shopping channel to sell both real and virtual items: A comparison of factors affecting purchase intention and consumer characteristics. *Journal of Electronic Commerce Research*, 12(2), 115.
- Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational behavior*, 26(4), 331-362.
- Hamari, J. (2015). Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment. *International Journal of Information Management*, 35(3), 299-308.

- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people buy virtual goods: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 59-69.
- 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), 1-12.
- Herawati, T., & Fasa, M. I. (2022). Perilaku konsumen dalam berbelanja online dimasa pandemik Covid-19. *Islamic Economics and Finance Journal*, 1(1), 13-25.
- Ho, C. H., & Wu, T. Y. (2012). Factors affecting intent to purchase virtual goods in online games. *Int. J. Electron. Bus. Manag.*, 10(3), 204-212.
- Jung, Y., & Pawlowski, S. D. (2014). Understanding consumption in social virtual worlds: A sensemaking perspective on the consumption of virtual goods. *Journal of Business Research*, 67(10), 2231-2238.
- KEPUSTAKAAN, D. (2014). Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Bandung: Alfabeta, 2013. *Jurnal JPM IAIN Antasari Vol, 1(2)*.
- Lamm, A. J., & Lamm, K. W. (2019). Using non-probability sampling methods in agricultural and extension education research. *Journal of International Agricultural and Extension Education*, 26(1), 52-59.
- Lisandri, S., Sukma, S., Nur, T. L., & Dalimunthe, P. A. (2024). BELAJAR, MEMORI, PENGETAHUAN. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(5), 81-90.
- Sari, N. R. N., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2023). Kajian Neoropsikology: Strategi Mnemonic Untuk Meningkatkan Kinerja Memori Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2805-2818.

- MAHMUDAH, R. A. (2013). Pengaruh Faktor Internal dan Faktor Internal Terhadap Keputusan Pembelian di Minimarket Lima-Lima Benowo Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 1(1).
- Manalu, D., & Roshinta, J. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Dan Pendapatan Terhadap Keputusan Pembelian Starbucks Coffee Di Center Point Medan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*, 1(2), 173-189.
- Mandira, I. M. C., & Suputra, I. D. G. W. D. (2023). Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Game Online Valorant. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*, 14(1), 74-82.
- Marbun, M. B., Ali, H., & Dwikoco, F. (2022). Pengaruh Promosi, Kualitas Pelayanan Dan Keputusan Pembelian Terhadap Pembelian Ulang (Literature Review Manajemen Pemasaran). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 716-727.
- Maryati, W. R. (2013). Pengaruh pendapatan, gaya hidup dan konsep diri terhadap keputusan pembelian produk prabayar simpati di Kebumen. *SEGMEN: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 9(1).
- Moonton. (n.d.). From <https://en.moonton.com/>
- Pertiwi, W. K., & Wahyudi, R. (2018, Mei 25). *6 Pilihan Profesi di Industri E-Sport yang Bisa Dilirik Milenial*. From kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/11110097/6-pilihan-profesi-di-industri-e-sport-yang-bisa-dilirik-milenial?page=all>
- Putra, A. K., & Frianto, A. (2013). Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap kepuasan kerja. *BISMA (Bisnis dan Manajemen)*, 6(1), 59-66.

- Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Rahman, Z. A. (2016). *Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Starbucks di Jakarta* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BAKRIE).
- Rahmasari, L., & Dewi Eka Murniati, M. M. (2016). Pengaruh Faktor Internal Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Produk Di Chacha Milktea Jl. Gejayan. *Journal of Culinary Education and Technology*, 5(1).
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430-441.
- Redaksi. (2023, Juni 28). *10 YouTuber RI Subscriber Terbanyak, Gajinya Bikin Ngiler*. From cnbcindonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230628123446-37-449925/10-youtuber-ri-subscriber-terbanyak-gajinya-bikin-ngiler>
- Redaksi. (2024, Januari 11). *Warga RI Habiskan Duit Segini Buat Main Game di HP, Gokil!* From cnbcIndonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240111113505-37-504737/warga-ri-habiskan-duit-segini-buat-main-game-di-hp-gokil>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford publications.
- Sari, N. (2017). Pengaruh Motivasi Terhadap Keputusan Pembelian Kosmetik Sariayu Martha Tilaar Di Kota Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 1(2), 208-219.
- Sarwono, J. (2011). Mengenal path analysis: sejarah, pengertian dan aplikasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, 11(2), 285-296.

- Septianti, D., & Frastuti, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Internet, Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Berwirausaha Online Mahasiswa Universitas Trididanti Palembang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 10(2), 130-138.
- Solomon, M. R. (2020). *Consumer behavior: Buying, having, and being*. Pearson.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suryani, S., & Hendryadi, H. (2015). A developing model of relationship among service quality, consumer satisfaction, loyalty and word of mouth in Islamic Banking. *Al-Iqtishad: Jurnal Ilmu Ekonomi Syariah*, 7(1), 45-58.
- Susanti, R. (2005). Sampling dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 187-208.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Wahyudi, R. (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Games Online Mobile Legends. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(5), 563-578.
- Wardhani, W., Sumarwan, U., & Yuliati, L. N. (2015). Pengaruh persepsi dan preferensi konsumen terhadap keputusan pembelian hunian Green Product. *Jurnal manajemen dan organisasi*, 6(1), 45-63.
- Widyastuti, P. (2018). Kualitas dan Harga sebagai Variabel Terpenting pada Keputusan Pembelian Sayuran Organik. *Ekspektra: Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 2(1), 17-28.

Wijaya, A. N., & Alamanda, D. T. (2016). Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada Game Online F2p Moba. *eProceedings of Management*, 3(1).

Zakia, A., Adisti, A. A., & Asmarani, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelas Sosial: Gaya Hidup, Daya Beli dan Tingkat Konsumsi (Literature Review MSDM). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(5), 449-457.

