

DAFTAR PUSTAKA

- Apple. (2022). *Membeli Fitur App Tambahan Dengan Langganan dan Pembelian In-App*. <https://support.apple.com/id-id/HT202023>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). *Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta di 2019 – Q2 2020*. <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Banyaknya Desa/Kelurahan menurut Kabupaten/Kota dan Penerimaan Sinyal Internet Telepon Seluler di Provinsi Jawa Tengah 2019-2021*. <https://jateng.bps.go.id/indicator/2/992/1/banyaknya-desa-kelurahan-menurut-kabupaten-kota-dan-penerimaan-sinyal-internet-telepon-seluler-di-provinsi-jawa-tengah.html>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. New York: Routledge.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis*. United Kingdom: Cengage.
- Hanum, N. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. *Jurnal Samudra Ekonomika*, 1(2), 107–116. <https://doi.org/10.1234/jse.v1i2.325>
- Inmobi. (2021). *Mobile Gaming Through the Pandemic and Beyond*. <https://go.inmobi.com/2021-mobile-gaming-sea/>
- Kemenpora. (2022). *Kemenpora RI Dukung Piala Presiden Esport 2022 Menjadi Kuat Dalam Perkembangan Industri Olahraga Indonesia*. <https://www.kemenpora.go.id/detail/2425/kemenpora-ri-dukung-piala-presiden-esport-2022-menjadi-kuat-dalam-perkembangan-industri-olahraga-indonesia>
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2012). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kuncoro, M. (2013). *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga.
- Kusumasari, R. (2014). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permintaan Pulsa Di Kota Surakarta (Studi Kasus Pengguna Indosat Di Kota Surakarta)* [Universitas Sebelas Maret].

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/37886/Analisis-Faktor-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Permintaan-Pulsa-Di-Kota-Surakarta-Studi-Kasus-Pengguna-Indosat-Di-Kota-Surakarta>

- Lee, L. (2021). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keinginan Untuk Melakukan Pembelian Virtual Item Pada Game Online* [Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. <http://e-journal.uajy.ac.id/24665/>
- Lestari, R. I., Santoso, D., & Indarto, I. (2021). Meningkatkan Literasi Keuangan Digital pada Pelaku UMKM Melalui Sosialisasi Gerakan Nasional Non-tunai. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(3), 378. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i3.10947>
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martani, D., Sylvia, V. S., Ratna, W., & Edward, T. (2016). *Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis PSAK*. Jakarta: Salemba Empat.
- Masloman, M. I. S., Tumbel, A. L., & Michael Ch. (2022). Efektifitas Keputusan Pembelian In-App Purchases Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNSRAT Manado. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 10(1), 649–662. <https://doi.org/10.35794/emba.v10i1.38283>
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Newzoo. (2019). *Newzoo Global Games Market Report 2019*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version>
- Oktariani, M., & Zulfickar, R. (2020). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permintaan Tiket Pesawat Secara Online. *Jurnal Manajemen*, 6(1), 64–71. <https://doi.org/10.37403/mjm.v6i1.129>
- Oktiana. (2011). *Permintaan Harga*. Bandung: PT. Pradiya Paramita.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Putri, D., Darus, H. M. M. B., & Supriana, T. (2013). Analisis Permintaan Daging Sapi di Kota Medan. *Journal of Agriculture and Agribusiness Socioeconomics*, 2(11).
- Rahayu, D. P. (2018). *Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti* [Universitas Muhammadiyah Gresik]. <http://eprints.umg.ac.id/281/>
- Rendy, Y. (2018). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permintaan Terhadap Ojek Online (Studi Kasus Pada Go-Jek Di Kota Malang)*

- [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/164004/>
- Ruswani, G. (2019). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna Game Online di Kota Malang* [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/180816/>
- Siahaan, V. (2021). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permintaan Batik di Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor, Jawa Barat* [Universitas Jenderal Soedirman]. <http://repository.unsoed.ac.id/10790/>
- Siregar, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Statista. (2021a). *Global Gaming Penetration 2021, by Country*. <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>
- Statista. (2021b). *Mobile Games in Indonesia*. <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/mobile-games/indonesia>
- Sudharto, A. R. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara* [Universitas Sumatera Utara]. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/7057>
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, S. (2013). *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suryani, A. (2010). Analisis Permintaan Telur Di Kabupaten Sleman. *Jurnal Agrisepe*, 09(2), 197–209.
- Universitas Jenderal Soedirman. (2023). *Unsoed Dalam Angka*. <https://uda.unsoed.ac.id>
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The First Treatment Model for Internet Addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304–312. <https://doi.org/10.1891/0889-8391.25.4.304>
- Yuniarti, V. S. (2015). *Perilaku Konsumen Teori dan Praktik*. Bandung: Pustaka Setia.