

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Nugraha Putra. (2018) Pengaruh kepuasan terhadap game, identifikasi karakter, functional value, emotional value, dan social value terhadap niat beli game items pada game AOV
- Alvin Wahyu S.P, Achmad Fauzi DH, Inggang Perwangsa N. (2018) Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Minat Beli Item Virtual Dalam Online Games. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*|Vol. 61. No. 2 Agustus 2018
- Computer in human behavior, 27(6), 2178-2185
- Erni Dwi Pratiwi. (2016) NIAT PEMBELIAN BARANG PADA GAME ONLINE MELALUI TEORI NILAI KONSUMSI DENGAN AMOS 21. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* Vol. XI, No. 2 September 2016
- Ho, C.-H., & Wu, T.,Y. (2012). Factors Affecting Intent To Purchase Virtual Goods in Online Games, *International Journal of Electronic Bussines Management*
- Indrawati. (2017). *Perilaku konsumen individu dalam mengadopsi layanan berbasis teknologi informasi dan komunikasi* . Bandung: Refika Aditama.
- Internet World Stat. (2020). Top 20 Countries with the highest numebr of internet users
- Jauhar Khalis. (2018) Analisis Faktor yang Mempengaruhi Niat Beli Virtual Item : Penelitian Pada Game PUBG
- Kornelius Wahyu Febrianto. (2019). PENGARUH NILAI KONSUMSI TERHADAP NIAT BELI VIRTUAL ITEM KOSTUMISASI HERO. *Jurnal Ilmu Mananjemen Volume 7 Nomor 2- Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*

Kotler, P., & Keller, k. L. (2009). Marketing management. New jersey : peerson
(Vol.14e)

Park, B. W., & Lee,K.C. (2011). Exploring the value of purchasing online game items.

Putri, B. R. (2017). *Manajemen Pemasaran*. Bali: Udayana University Press.

Newzoo. (2017). Gamers Indonesia. Retrieved from
<https://newzoo.com/insights/infograpichs/the-indonesian-gamer-2017/>

Sheth, J. N., Newman, B. I., & Gross (1991). Why we buy what we buy. Journal of
bussines research, 22, 159-171

Shinta , A. (2011). *Manajemen Pemasaran* . Malang : UB Press.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R & D*. Bandung :
Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :
Alfabeta.

Winda Sari, M. Riza Firdaus, & Ikhwan Faisal. (2018). KEPUASAN DENGAN
PERMAINAN, IDENTIFIKASI KARAKTER, DAN NILAI KONSUMSI
TERHADAP NIAT BELI BARANG VIRTUAL (STUDI PADA PEMAIN
DOTA 2 DI INDONESIA). Jurnal Ekonomi dan Manajemen Volume 19.
No. 2 – Juni 2018

[www.hitekno.com/games/2020/11/17/080000/moba-masih-bertahan-ini-5-game-
populer-terbaik-android-november-2020](http://www.hitekno.com/games/2020/11/17/080000/moba-masih-bertahan-ini-5-game-populer-terbaik-android-november-2020)

[www.winnetnews.com/post/geser-game-moba-lainnya-mobile-legends-jadi-top-
games-top-grossing-para-gamer](http://www.winnetnews.com/post/geser-game-moba-lainnya-mobile-legends-jadi-top-games-top-grossing-para-gamer)