

DAFTAR PUSTAKA

- Taufiq Tri Putra, , 2016, Skripsi, *Dampak Psikologis Game Online Dota 2 Terhadap Pecandu Game*, Medan:Universitas Medan Area.
- Orland Jorge Imanuel, 2013, *Analisis Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Media Online (E-Marketing)*, Jakarta Volume 4 Nomor 2.
- Kurniawan Edy, 2017, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*”. Vol. 3 No. 1.
- <https://www.indosport.com/sportainment/20190606/memahami-fenomena-esports-yang-kian-populer-dan-menjadi-sebuah-sekolah> diakses pada 12 juni 2020 .16.34.
- J. R. Raco, 2010, *Metode Penelltlan Kualltatlf Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya*, Jakarta:Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mhd Hadis Saleh, 2015 Skripsi, “*Konstruksi Pemahaman Wartawan Terhadap UU KIP*”, (Sumatra: USU,).
- Koentjaraningrat, 1993, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Lexy J. Moeloeng, 2014, *Metode penelitian kulalitatif*, PT Remaja Rosadakarya,:Bandung.
- Gulo, W. 2002, *Metodologi Penelitian*, Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiyono. 2015,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Afabeta,: Bandung.
- Lehdonvirta, 2009, V. Penjualan barang virtual sebagai model pendapatan: Mengidentifikasi atribut yang mendorong keputusan pembelian. *Electronic Commerce Research* 9.
- Castronova, E, 2005, *Dunia sintetis: Bisnis dan budaya game online*. University of Chicago Press, Chicago, IL.
- Chung, D. 2005, Sesuatu untuk apa-apa: memahami perilaku pembelian di lingkungan virtual sosial. *Cyberpsychology & behavior* 8.
- Oh, G. and Ryu, T. 2007 *Desain game pada model pembayaran berbasis penjualan barang di game online Korea*. In *Proc. DiGRA*.

- Shabur Miftah Maulana, 2015, *Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online*, Vol. 29 No. 1 Desember
- Kimberly S. Young, 2017, *Kecanduan Internet*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar,.
- Siti Rahayau Aditono, 2006, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16 (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press,
- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka Cipta , 2005), h.106
- Adhyatman Prabowo, "Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkannya", (On-Line) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>
- Devita Rani, 2018, Skripsi, *Dampak Game Online Mobile Legends:Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*.
- Juho Hamari, 2015, *Mengapa pemain membeli konten dalam game? Studi empiris tentang motivasi pembelian konkret*.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 2 ayat (1)
- Undang-Undang nomor 11 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 17 ayat 1.
- Undang-Undang nomor 11 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 17 ayat 2.