

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, K., Putra, Y. D., & Surabaya, S. I. (2023). Influence Of Product Quality And Customer Satisfaction On Virtual Product Purchase Loyalty In Mobile Legends Bang-Bang In Surabaya City Pengaruh Kualitas Produk Dan Kepuasan Konsumen Terhadap Loyalitas Pembelian Produk Virtual Dalam Game Mobile Legends Bang-Bang Di Kota Surabayaid 2 *Corresponding Author. In *Management Studies and Entrepreneurship Journal* (Vol. 4, Issue 1). <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- Bangun, D. P., Ismy, E., & Harahap, S. S. (2021). FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS DARMA AGUNG MEDAN Oleh. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* (Vol. 6, Issue 1).
- Statistika Penelitian Menggunakan SPSS, Guepedia.com 7 (2021).
- Budi Darma. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.com.
- Deviyanti N, & Jannah M. (2022). *Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Atlet Mahasiswa*.
- Fajar Al Kausar, M., Ramadhina, R., Ratih Aulia, S., & Gustian Nugraha, R. (2022). PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP NILAI MORAL DAN NILAI SOSIAL PANCASILA PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Gani, A. G. (n.d.). *SEJARAH dan PERKEMBANGAN INTERNET DI INDONESIA*.
- Hijriani, A., Muludi, K., Ain Andini, E., Ilmu Komputer, J., Lampung Jln Soemantri Brojonegoro, U., & Lampung, B. (2016). IMPLEMENTASI

METODE REGRESI LINIER SEDERHANA PADA PENYAJIAN HASIL PREDIKSI PEMAKAIAN AIR BERSIH PDAM WAY RILAU KOTA BANDAR LAMPUNG DENGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 11(2), 37.

Idayanti, T. I. (2021). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELI VIRTUAL GOODS ONLINE GAMES MOBILE LEGENDS (STUDI PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA)*.

Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (n.d.). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). In *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse* (Vol. 2, Issue 2).

Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi Dodi Fahmeyzan, U., Soraya, S., Etmy, D., Fahmeyzan, D., Etmy, D., & BUMIGORA Mataram, S. (n.d.). *UJI NORMALITAS DATA OMZET BULANAN PELAKU EKONOMI MIKRO DESA SENGGIGI DENGAN MENGGUNAKAN SKEWNESS DAN KURTOSIS*.

Normanita, Hidajat K., & Yogantari V M. (2021). *PENGARUH E-SERVICE QUALITY DAN PURCHASE BEHAVIOR TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN DI MEDIASI LOYALITAS KONSUMEN PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND MASA NORMAL BARU PANDEMI COVID-19*.

Nurrahmah A, Rismaningsih F, Hernaeny U, Pratiwi L, Wahyudin, Rukyati W, Yati F, Lusiani, Riaddin D, & Setiawan J. (2021). *Pengantar Statistika 1* (Haryanti S, Ed.). CV Sains Indonesia.

Pipit Eko Priyono. (2022). *Komunikasi dan Komunikasi Digital* (Priyono, Ed.; pp. 11–12). Guepedia .

Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Prof.Dr.Bambang Sugeng, M. A. , M. M. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (CV Budi Utama).
- Putra A. (2019). *Pengaruh Intensi Membeli, Perceived Value, dan Flow Terhadap Perilaku Membeli Virtual Goods Dalam Game Online dota2*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Qurnia Sari, A., Sukestiyarno, Y., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Rachman, R., & Oktavianti, R. (2021). *Pengaruh Kepercayaan Konsumen terhadap Loyalitas Pelanggan dalam Penggunaan Sistem Pembayaran Online (Survei Pengguna Produk UniPin)* (Vol. 5, Issue 1).
- Ridoi. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Sri Wahyuningsih. (2012). Teori Disonansi Kognitif. *Komunikasi*, 6(2), 147.
- Suatan, A. T., & Irwansyah, I. (2021). Studi Review Sistematis: Aplikasi Teori Disonansi Kognitif dan Upaya Reduksinya pada Perokok Remaja. *JURNAL LENSEA MUTIARA KOMUNIKASI*, 5(1), 72–82. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i1.1556>
- Subagiyo, R., & Adlan, M. A. (2017). Pengaruh Service Quality, Marketing Mix dan Kepuasan Mahasiswa terhadap Customer Loyalty. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21067/jem.v13i1.1567>

- Supriadi. (2021). *Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend*. 3.
- Surokim. (n.d.). *Riset Komunikasi Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*. Pusat Kajian Komunikasi Publik.
- Trandi. (2021). Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Antusias Remaja (Usia 19-24 Tahun). *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 237–238.
- Usmandi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.