

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, Christophorus Indra, Jumawan, Fadhil. (2022). *“Perilaku Konsumen”* Malang : Rena Cipta Mandiri.
- Dewi Mariana, Mertika.(2020). *“Fenomena Game online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”*, Jurnal of Education Review and Research”, Vol.3, No. 2, Desember.
- Fadila, Erida Syarief Noer, Robbiyanto, Yani Tri Handayani. (2022). *“Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja”*. Jurnal klinik, Vol 1 No. 2.
- Fahrudin Yusuf, Muhammad . (2021). *“Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi”*, Yogyakarta : Pustaka Ilmu.
- Ghobadi Gani, Alcianno. *“Sejarah dan Perkembangan Internet di Indonesia”*, Jurnal.
- Jibril, Ahmad. (2021). *“Teori Perilaku Konsumen”*, Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran 1*. Jakarta: Indeks.
- Leonardo, Vincentius. *“Sistem Rekomendasi Item PadaGame DOTA II dengan Multiplayer Perceptron Neural Network”*, Jurnal Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra.
- Michael R. Solomon. *Customer Behaviour Buying, Having and Being*, 12th Edition. USA: Pearson Education, 2017.
- Ngurah Oka Candrakusuma, I Gusti dkk, *“Perilaku Trash Talking Remaja Dalam Game online DOTA”*, Jurnal Ilmu Sosial dan Politik).
- Razak, Mashur. (2016). *“Perilaku Konsumen”*, Makasar : Alaudin University Press.
- Rosyidi, Alim, Fathoni Satrio Hadi Wijoyo, Niken Hendrakusma Wardani. (2019). *“Evaluasi Usability Pada Game DOTA II Menggunakan Metode Heuristic Evaluation, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer”*. Vol. 3, No. 7.

Setiadi, Nugroho. (2015). *“Perilaku Konsumen : Perspektif Kontemporer, Pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen”* Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Subakti, Krista (2017). *“Pengaruh Game online Terhadap Remaja”*, Jurnal, Vol.1, No.1, April.

Sujani. (2017). *“Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Belanja Di Indomaret”* Majalah Ekonomi _ ISSN No. 1411-9501 _ Vol. XXII No. 2.

Triutama, Aryo, Milda Yanuvianti. (2021). *“Profil Kepribadian Gamers Esports DOTA2 di Kota Bandung”*. Jurnal Psikologi, volume 1, No.1.

Yulius, Rina . (2017). *“Analisis, Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game online”*, Journal Of Animation and Games Studies, Vol. 3, No.1-April.

Online

https://id.wikipedia.org/wiki/Dota_2

https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/17mrhuj/choose_one_universal_hero_to_switch_to/

<https://databoks.katadata.co.id>

<https://www.dota2.com/home>

<https://store.steampowered.com/>

<https://www.suara.com/bisnis/2021/10/13/161050/dota-2-jadi-turnamen-game-termahal-hadiah-the-international-10-capai-rp587-miliar>

<https://kincir.com/game/pc-game/lebih-dari-harga-motor-inilah-5-skin-kurir-termahal-dota-2-ul3zuzl8fulgml/>

https://dota2.fandom.com/wiki/Dota_2_Wiki