

Daftar Pustaka

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *ejournal Ilmu Komunikasi, Vol 1 (4):177-187*.
- Analisis Perilaku Konsumen Voucher Game Online (Studi Kasus Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin). (t.thn.).
- Bayu, & Surti. (2022, October 28). *Discord: Pengertian, Kelebihan, dan Cara Menggunakannya*. Diambil kembali dari Fortune IDN: <https://www.fortuneidn.com/tech/bayu/pengertian-discord-adalah?page=all>
- Firmansyah, M. A. (2018). *PERILAKU KONSUMEN*. Surabaya: Deepublish.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhma, S. (2018, February 19). Diambil kembali dari Kompas: <http://www.kompas.com/2018/02/19>
- Razak, M. (2016). *Perilaku Konsumen*. Makasar: Alauddin University Press.
- Saputro, M. P. (2019). Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Perilaku Pada Game Online PUBG MOBILE. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 36-44.
- Solomon, M. R. (2018). *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being*. England: Pearson.
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online. *Journal of Animation and Games*.