

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, R., Syamsudin, A. S., Ariffudin, A., & Rakhmawati, N. A. (2020). Analisa Hubungan Screen Time Telepon Seluler, Pekerjaan, dan Waktu Tidur pada Masa Pandemi. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, Volume 10, Nomor 2, 150.
- Anestia, C. (2021, July 13). *Laporan Buku: OVO Pimpin Pangsa Pasar "Mobile Wallet" di Indonesia*. Retrieved from DailySocial: <https://dailysocial.id/post/laporan-buku-ovo-pimpin-pangsa-pasar-mobile-wallet-di-indonesia>
- Annur, C. M., & Bayu, D. J. (2021, Juli 14). *Kebutuhan Pembayaran Digital Jadi Faktor Utama Masyarakat RI Pakai E-Wallet*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/kebutuhan-pembayaran-digital-jadi-faktor-utama-masyarakat-ri-pakai-e-wallet>
- Ariyani, N., & Fauzi, A. (2019). Analisis Tipologi Variabel Strategis pada Pengembangan Kawasan Ekowisata Kedung Ombo. *Jurnal Wilayah dan Lingkungan Vol. 7 No. 3*, 199.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2022). *Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta*. Retrieved from <https://jakarta.bps.go.id/>: <https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/111/1/jumlah-penduduk-provinsi-dki-jakarta-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>
- Bank Indonesia. (2020, Desember 1). *Apa itu Uang Elektronik*. Retrieved from Bank Indonesia; Edukasi: <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>
- Bayu, D. J. (2021, Juni 8). *Kata Data: Jurnalisme Data*. Retrieved from Kata Data: <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- Bayu, D. J. (2021, Juni 8). *Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia*. Retrieved from KataData.co.id: <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- Benjumea-Arias, M., Castañeda, L., & Valencia-Arias, A. (2016). Structural Analysis of Strategic Variables through MICMAC Use: Case Study. *Mediterranean Journal of Social Sciences Vol. 7 No. 4*, 11-19.
- Briantama, H., Mazia, L., & Utami, L. A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan dalam Pemilihan Provider Internet untuk Menunjang Perkuliahan Online di Masa Pandemi COVID-19. *Indonesian Journal on Information System Volume 6 Nomor 2*, 183.

- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *INFOKAM Nomor II*, 118.
- Evren, B., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2021). The Relationship of Loot Box Engagement to Gender, Severity of Disordered Gaming, Using MMORPGs, and Motives for Online Gaming. *Psychiatry and Behavioral Sciences*, 25.
- Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item. *INOBISS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 9.
- Ikatan Akuntan Indonesia. (2018). *Standar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: Ikatan Akuntan Indonesia.
- Iradianty, A., & Aditya, B. R. (2020). Indonesian Student Perception in Digital Payment. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 519.
- Luthfan, G. F. (2021). Hukum Microtransaction dalam Online Mobile Games. *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum Volume 12 Nomor 2*, 361.
- Mochtar, S. (2019). Studi Komparasi Pemikiran John Maynard Keynes Dan Yusuf Qardhawi tentang Produksi. *Jurnal Studi Ekonomi dan Bisnis Islam Vol. 4 No. 2*, 284.
- Modokompit, I. R., Massie, J., & Tumewu, F. J. (2021). The Influence of Rational Motives and Emotional Motives on Purchase Decision of Virtual Goods in Mobile Legends Online Games. *Jurnal EMBA Vol.9 No. 3*, 154.
- Muchnisa, F., & Sulaiman. (2020). Pengaruh Pembelian Impulsif Terhadap Kecemasan Konsumen Yang Berdampak Pada Pembelian Kompulsif Dan Dimediasi Oleh Eskapisme (Studi Kasus Pada Matahari Departement Store Di Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen Vol. 5, No. 1*, 237.
- Mustaqor, A., & Winanto, S. (2022). Pengaruh Payment Gateway dan Kemudahan Transaksi Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Etika Konsumsi Islam Sebagai Variabel Moderasi: Studi Kasus Produk Mukenah Dalanova, Widiping. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol. 8 No. 1*, 753.
- Nissa, F. A., Mustar, Y. S., Kumaat, N. A., Susanto, I. H., & Hariyanto, A. (2021). Aktivitas Fisik dan Screen Time Remaja di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Sporta Santika Vol. 6, No. 2*, 202.
- Otoritas Jasa Keuangan. (n.d.). *Alat Pembayaran Makin Berkembang, Transaksi Makin Mudah, Makin Bijak Mengelolanya*. Retrieved from Keuanganku: <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20533>

- Permana, T., & Puspitaningsih, A. (2021). Studi Ekonomi Digital di Indonesia. *Jurnal Simki Economic, Volume 4 Issue 2*, 162.
- Prabowo, D. A. (2019, September 25). *Universitas Pasundan Institutional Repositories & Scientific Journals*. Retrieved from repository.unpas.ac.id: <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/44452>
- Primaya Hospital. (2018, September 22). *Kejiwaan: Apa Beda Perilaku Kompulsif dan Impulsif?* Retrieved from Primaya Hospital: <https://primayahospital.com/kejiwaan/perilaku-kompulsif-dan-impulsif/>
- Qvick, P. (2020). *Resistance Against Microtransaction in PC Games*. Jyväskylä, Finland: The University of Jyväskylä.
- Rahiem, V. A., & Fitrananda, C. A. (2021). Persepsi Gamers tentang Aktivitas Microtransaction di Virtual Goods Marketplace Itemku.com. *Journal of Strategic Communication Vol. 11, No. 2*, 105.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer berbasis Android menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI) Vol. 2, No. 2*, 25.
- Santoso, R. B. (2020). Pengaruh E-WoM, Kepercayaan Konsumen, dan Motivasi Terhadap Niat Beli Virtual Goods Pada Video Game Online di Surabaya. *Undergraduate thesis, STIE Perbanas Surabaya*, 5.
- Sartika, R. E. (2020, Agustus 10). *Kompas Health*. Retrieved from Pedoman Screen Time pada Anak Balita dari WHO: <https://health.kompas.com/read/2020/08/10/105200768/pedoman-screen-time-pada-anak-balita-dari-who?page=all>
- Sastrawati, N. (2020). Konsumtivismen dan Status Sosial Ekonomi Masyarakat. *El-Iqtishady Volume 2 Nomor 1*, 21.
- Suasih, N. R., Wijaya, P. Y., & Yudha, I. E. (2022). Keyfactors Transformasi Digital Umkm (Pendekatan Analisis Micmac Pada Umkm Di Bali). *Jurnal Akuntansi dan Pajak*, 1065.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukwika, T. (2020). MDS Tools Evaluasi.
- Technopedia. (n.d.). *Device*. Retrieved from Technopedia: <https://www.techopedia.com/definition/2185/device>
- The Astrology Page. (2022). *Ini Bisnis*. Retrieved from Apa itu penyedia layanan? - definisi dari techopedia - Ini Bisnis - 2022: <https://id.theastrologypage.com/service-provider>

- Tirtasamita, R. P. (2021). In-App Purchases on Mobile Gaming: What Makes Player Willing to Pay Based on Perceived Values. *Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indonesia*, 17-18.
- Umanailo, M. B., Nawawi, M., & Pulhehe, S. (2018). Konsumsi menuju Konstruksi Masyarakat Konsumtif. *SIMULACRA, Volume 1, Nomor 2*, 204.
- Warouw, E. F. (2014). Analyzing The Consumer Purchasing Intension of Virtual Goods. *Jurnal EMBA Vol.2 No.3*, 1171.
- Watung, M. P., Rotinsulu, D. C., & Tumangkeng, S. Y. (2020). Analisis Perbandingan Pendapatan Ojek Konvensional dan Ojek Online di Kota Manado. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi Vol. 20 No. 03*, 128.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan, dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan e-Wallet di Depok. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan, Volume 7 No. 1*, 62.
- Wijaya, A. N., & Alamanda, D. T. (2016). Kajian Teori Nilai Konsumsi terhadap Pembelian Barang Virtual. *e-Proceeding of Management*, 8-9.
- Wulandari, K. (2018). Pengaruh Kecanduan Internet dan Materialisme terhadap Perilaku Pembelian Kompulsif Online. *E-Jurnal Manajemen Unud, Vol. 7, No. 2*, 1043.
- YourDictionary.com. (n.d.). *Video-Game Definition*. Retrieved from YourDictionary.com: <https://www.yourdictionary.com/video-game>
- Yuwono, W. (2020). *Pengertian ISP (Internet Service Provider)*. Retrieved from AnzDoc: <https://adoc.pub/pengertian-isp-internet-service-provider.html>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Loot boxes are again linked to problem. *Plos One*, 11.