

DAFTAR PUSTAKA

- Achiriani, M. P. A., & Hasbi, I. (2021). Pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, Perceived Risk, Perceived Cost Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Dompot Digital Dana Di Indonesia. *eProceedings of Management*, 8(1).
- Aditama, Martinus. (2022). PUBG PC Sukses Kumpulkan Lebih Banyak Pemain Setelah Diumumkan Gratis. Diakses dari <https://nextren.grid.id/read/013135566/pubg-pc-sukses-kumpulkan-lebih-banyak-pemain-setelah-diumumkan-gratis?page=all>
- Aditya, R. H., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2023). Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Sistem Surat Manajemen Elektronik Menerapkan Model Utaut. *Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 1040-1048.
- Alfianto, Felix (2018) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Dan Niat Beli Ulang Konsumen Pada Produk Bajakan (Studi Pada Pembelian Sepatu Olahraga Bajakan). S2 Thesis, Uajy.
- Amrullah, N. A. (2022). *Kebijakan China Dalam Industri Game Esport Sebagai Instrumen Soft Power Dalam Meningkatkan Perekonomian China Di Era Pandemic* (Doctoral Dissertation, Universitas Bosowa).
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain *Game Mobile Legends*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18-34.
- Andriyanto, I. (2019). Penguatan Daya Saing Usaha Mikro Kecil Menengah Melalui E-Commerce. *Bisnis: Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam*, 6(2), 87-100.
- Anggraeni, Farida Gusti. (2019). Pengaruh Trait Kepribadian, *Social Influence*, dan factor demografi terhadap Impulsive Buying melalui Internet Online. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Anita. (2018). Pengertian *Game* Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI. Diakses dari <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>.
- Aptika. (2017). Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. Diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.
- Aulia, M. R. (2023). *Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah* (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh).
- Deka Zainur Rahman (2017) Analisis Perbandingan Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Manajemen Menggunakan Metode Utaut. Skripsi Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Haoe, S., Ganiwidjaja, J. T., & Andreani, F. (2023). Peran Marketing Food Influencer Tiktok Terhadap Follower Engagement Dan *Purchase Intention* Para Pengikut Febryan Dio Ramadhan. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 9(1), 24-34.
- Mayang Fatihah, Sari (2022) Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut) Terhadap Behavioral Intentions Penggunaan E-Wallet Ovo Di Kota Bekasi (Studi Kasus Pengguna E-Wallet Ovo Kota Bekasi). Other Thesis, Unsada.
- Mustaqim, R. N., Kusyanti, A., & Aryadita, H. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce Xyz Menggunakan Model Utaut (Unified Theory Acceptance And Use Of Technology). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2584-2593.
- Noel, M. L. V., Setyawan, D., & Budiadi, N. A. (2020). Niat Perilaku Menggunakan Aplikasi Kesehatan Grab Health Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*, 13(2), 38-50.
- Putri, F. R. (2020). *Kebijakan Pemerintah Dalam Pengenaan Pajak Penghasilan Pelaku Usaha Asing Game Online* (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).

Septiani, Y. D. (2022). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Mobile Wallet Di Bandar Lampung.

Wulandari, T. (2019). The Influence Of *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, And Facilitating Condition On Intention To Use Toward Shopee Mart In Indonesia (Doctoral Dissertation, Widya Mandala Catholic University Surabaya).

