



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 9015-9023

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Nilai Pengalaman Dan Diskon Terhadap Minat Pembelian Voucher Game Online (Studi Kasus Mahasiswa Asrama Undhari)

Neneng Rika Wulandari<sup>1✉</sup>, Eka Ermawati, Fenisi Resty<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen, Fakultas Hukum Dan Ekonomi Bisnis,

Universitas Dharmas Indonesia

Email: [rneng372@gmail.com](mailto:rneng372@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Bermain game online biasanya dilakukan oleh para pemainnya untuk tujuan tertentu. Seperti mengisi waktu luang, mengisi kekosongan atau juga bisa menjadi ladang bisnis menghasilkan uang. Seperti halnya fenomena yang terjadi pada mahasiswa asrama Universitas Dharmas Indonesia yang gemar memainkan berbagai aplikasi game online untuk mengisi waktu luang di sela-sela kegiatan mereka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian analisis kuantitatif dan menyebarkan kuisisioner kepada mahasiswa asrama Universitas Dharmas Indonesia yang masih aktif bermain game online. Peneliti juga menggunakan SPSS 20. Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data t- hitung sebesar 2,849 dan t – tabel 1,98197, sehingga  $2,849 > 1,98197$  dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,005$  hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat diketahui bahwa variabel nilai pengalaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap Variabel minat pembelian voucher game online. Analisis variabel Diskon secara Parsial berpengaruh signifikan terhadap Minat Pembelian Voucher Game Online di asrama mahasiswa Universitas Dharmas Indonesia. Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data t- hitung sebesar 2,474 dan t – tabel 1,98197 sehingga  $2,474 > 1,98197$  dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,005$ , hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat diketahui bahwa variabel Diskon berpengaruh positif dan signifikan terhadap Variabel Minat Pembelian Voucher Game Online. Berdasarkan hasil uji F diperoleh hasil bahwa Nilai Pengalaman dan Diskon berpengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap Minat Pembelian Voucher Game online dengan nilai F – hitung dengan F – tabel karena F – hitung lebih besar dari F – tabel ( $9,665 > 3,93$ ). Nilai F 9,665 dengan tingkat signifikan ( $0,000 < 0,005$ ).

Kata kunci : *Nilai pengalaman, diskon, dan minat*

## Abstract

Playing online games is usually done by the players for a specific purpose. Like filling free time, filling in the blanks or it can also be a business field to make money. As is the case with the dormitory students at Dharmas University Indonesia who like to play various online game applications to fill their free time between their activities. In this study the researchers used quantitative analysis research methods and distributed questionnaires to dormitory students at Dharmas Indonesia University who were still actively playing online games. the researchers also used SPSS 20. It was shown by the results of data processing t-count of 2.849 and t-table of 1.98197, so that  $2.849 > 1.98197$  with a significant value of  $0.000 < 0.005$  this shows  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be seen that the experience value variable has a positive and significant effect on the interest in purchasing online game vouchers. Analysis of the discount variable partially has a significant effect on the Intention to Purchase Online Game Vouchers at the student dormitories at Dharmas University Indonesia. Shown by the results of data processing t-count of 2.474 and t-table 1.98197 so that  $2.474 > 1.98197$  with a significant value of  $0.000 < 0.005$ , this shows that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be seen that the Discount variable has a positive and significant effect on the Interest in Purchasing Online Game Vouchers Variable. Based on the results of the F test, it was found that Experience Value and Discount had a positive and significant simultaneous effect on Interest in Purchasing Online Game Vouchers with a value of F - calculated with F - table because F - calculated is greater than F - table ( $9.665 > 3.93$ ). The F value is 9.665 with a significant level ( $0.000 < 0.005$ ).

Keywords : *Experience value, discount, and interest.*

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi ditandai dengan kemunculan internet. Pada saat ini internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, seperti untuk kebutuhan komunikasi. Inernet tidak hanya untuk browsing dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial atau untuk kebutuhan informasi saja, kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana yang bersifat hiburan (entertainment) atau game online, yaitu sekumpulan orang bermain game secara bersamaan (multiplayer).

Selain itu banyak aplikasi saat ini berkembang sangat pesat termasuk aplikasi game online yang saat ini sangat diminati oleh masyarakat Indonesia terutama kalangan anak-anak dan dewasa. Saat ini penggunaan game online dalam beberapa tahun ini terus meningkat Berbagai pelayanan aplikasi yang tersedia di Playstore dan Appstore sangat membius dan memanjakan para pengguna terutama pada aplikasi game online. Game online mengaccu pada realitas virtual dimana para dua atau lebih pemain melakukan interaksi atau bersing satu sama lain menggunakan perangkat internet mereka masing-masing (Hokroh dan Green,2019). Permainan game online saat ini sangat

digemari oleh berbagai kalangan di Indonesia. Para pengguna internet mempunyai alasan untuk terus menggunakan internet selain mengikuti perkembangan zaman mereka juga tidak mau diberi sebutan "gaptek" atau "gagap teknologi" melekat pada dirinya. Pada akhirnya kita pun mau tidak mau harus mengikuti perkembangan zaman agar tidak ketinggalan dengan menggunakan teknologi yang ada saat sekarang ini contohnya game online.

Privater game online semakin banyak bermunculan dengan kehadiran game online yang semakin banyak bermunculan dengan kehadiran game online yang semakin banyak peminatnya di Indonesia tetapi tidak sedikit provider game online hanya muncul satu jenis game online dan tidak memunculkan game terbaru lagi. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi minat gamers terhadap jenis game online. Semakin tinggi teknologi komputer, sehingga grafis terhadap game online semakin bagus dan baik dari tahun ke tahun. Provider game online di Indonesia masih membeli license dari luar yaitu Korea Selatan, China, Jepang, Thailand yang terbilang jenis game online dan grafisnya bagus dan menarik minat gamers.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, hand phone serta perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain game online para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut

Perkembangan internet yang sangat cepat saat ini dapat menjadi peluang bisnis yang di jalankan oleh masyarakat seperti warung internet atau warnet hal ini juga menjadi penyebab berkembangnya game online di Indonesia. Saat ini jumlah pengguna internet setiap tahunnya meningkat, bahkan melesat dengan negara-negara lain.

Menurut Steeman (dalam Adisusilo,2013) nilai pengalaman adalah sesuatu yang memberikan makna dalam hidup, yang memberi acuan, titik tolak dan tujuan hidup. Nilai adalah sesuatu yang di junjung tinggi, yang dapat mewarnai dan menjiwai tindakan seseorang. Nilai itu lebih dari sekedar keyakinan, nilai selalu menyangkut pola pikir dan tindakan, sehingga ada hubungan yang amat erat antara nilai dan etika. Nilai pengalaman ditentukan ditentukan oleh manfaat keseluruhan yang di peroleh dari pengalaman belanja online , atau dari sumber hiburan termasuk escapism (pelarian dari kenyataan), daya tarik visual, interaktivitas, dan rangsangan sosial, dalam istilah spesifik, atribut fisik dan game

online, terutama penampilan estetika sangat penting untuk keberhasilan, karena atribut-atribut ini memberikan daya tarik visual yang cukup besar bagi pengguna game online .

Menurut (Febriana 2012). Pada saat ini kebanyakan dari orang yang bermain game online adalah remaja karena remaja lebih sering menghabiskan waktu luang. Terdapat dua 3 sudut pandang dalam game online yaitu keuntungannya misalnya digunakan untuk menghilangkan stres dan juga bisa mendapatkan uang akan tetapi sangat merugikan apabila menjadi kecanduan yang akan berpengaruh pada psikologi. Banyaknya peminat game online menjadikan pihak developer ataupun pemilik warnet mengadakan perlombaan atau bisa dibilang e-sport (olahraga elektronik) agar para pemain juga tidak bosan. Para pemain game online pada umumnya bermain di komputer.

Hal ini menimbulkan peluang bisnis seperti untuk menyediakan tempat bagi para pemain yang tidak mempunyai komputer atau bisa disebut game canter atau warnet. Semenjak beberapa tahun terakhir usaha warnet di Indonesia terlihat sangat pesat dengan bermunculannya warnet-warnet baru di kota pekalongan, banyaknya pesaing warnet baik dilihat konsep tempat atau dari segi kenyamanan dan dari harga yang diberikan, sehingga menjadikan tolak ukur pengguna menjadi banyak menjadikan sedikit peluang para pengusaha. Sekarang ini banyak kita jumpai warnet di kota ataupun desa dan mereka memfasilitasi akan game-game online dan juga komputer yang mempunyai spesifikasi untuk game bukan komputer biasa harga komputer tersebut juga biasanya lebih mahal, terlebih lagi koneksi internet yang harus memadai.

Warnet tidak hanya diisi kalangan anak kecil maupun dewasa, akan tetapi biasanya mayoritas pengguna yaitu remaja. Remaja yang ikut serta bermain, selain untuk menjadi proplayer juga untuk mencari teman atau pun silaturahmi pencinta game online. Diawali dari memainkan game online dengan teman atau dari ajakan teman untuk bermain bersama di warnet.

Adapun menurut Lin and Sun (2007) barang virtual adalah barang yang ada dalam game yang dapat didapat dengan membelikan uang virtual yang digunakan dalam game online. Perkembangan Game online juga dapat dilihat yaitu, sekarang menyediakan fitur penjual voucher dimana dapat ditukarkan dengan uang virtual yang dapat digunakan untuk bertansaksi dalam game online yang bertujuan untuk menambah keuntungan dan ketertarikan pengguna. Dalam perkembangan game online tersebut ada yang dinamakan microtransaction atau dapat disebut jualbeli dalam game.

Secara umum jual beli dalam game dapat membantu memainkan game lebih mudah alasan utama player melakukan microtransaction adalah mereka menginginkan agar karakter mereka menjadi lebih kuat atau menginginkan barang langka yang ada pada saat periode tersebut. Barang langka yang dimaksud tersebut adalah jenis barang virtual

yang di perjual belikan oleh pengembang game 4 dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Jual beli dalam ekonomi islam adalah transaksi yang tidak akan sah apabila tidak dilakukan beserta akad yang baik dan benar dengan tertulis, lisan, maupun perbuatan dan saling ridha untuk kedua belah pihak

Diskon adalah kompoen dari harga yang diberikan penjual. Harga merupakan suatu komponen dalam pemasaran yang menganugrahkan pendapat perusahaan. Dari pandangan konsumen harga merupakan pemicu yang berkaitan dengan manfaat yang dirasakan. dengan begitu dappat disimpulkan bahwa tingkat harga yang konsumen rasakan naik maka nilai juga naik, begitu juga sebliknya. Diskon adalah potongan harga yan di berikan kepada konsemen.

Jenis-Jenis Diskon Berikut merupakan jenis jenis dalam diskon yaitu Diskon Tunai Penurunan harga untuk melunasi tagihannya dengan ontime. Misal "2/10, net 30" diartikan pelunasan dalam waktu 30 hari, dengan pembelian bisa berkurang 2% apabila melunasi paling lama 10 hari. Lalu Diskon jumlah Penurunan harga untuk konsumen yang belanja banyak. Ada pula Diskon Musiman Pengurangan harga pada konsumen untuk membeli diluar musim. selanjutnya Diskon Fungsional Potongan harga yang diberikan oleh atasan apabila mereka melakukan tertentu. Dan yang terkhir adalah Potongan (allowance), Potongan harga atas tukar tambah suatu barang.

Tujun pemberian potongan, adalah Mengerakkan konsumen agar membeli dalam jumlah banyak yang berimbas pada volume penjualan suatu produk menjadi naik serta Pembelanjaan dapat di pusatkan kepeduliannya terhadap produk tersebut, yang hal ini dapat mengakibatkan mempertahankan dan bertambahnya atau menambahnya konsumen baru untuk tertarik dan membeli dalam jumlah besar.

Banyaknya para gamers yang sering memainkan game online terutama di kalangan mahasiswa ini membuat peneliti ingin melihat nilai pengalaman yang di dapatkan selama bermain game online dengan diskon-diskon yang di berikan kepada mereka sebagai gamers. dan hal ini pun dapat menjadi kemungkinan apakah dengan adanya nilai pengalaman dan di berikannya diskon kepada para gamers bisa menimbulkan minat para pemain untuk tetap memainkan game online yang mereka mainkan saat sekarang ini.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dijabarkan di atas, maka kami telah memberikan untuk masalah-masalahnya yang telah dipaparkan sebelumnya layak untuk di angkat sebagai tema karya tulis serta pembelian identitas pada karya tulis yang berjudul "PENGARUH NILAI PENGALAMAN DAN DISKON TERHADAP MINAT PEMBELIAN VOCER GAME ONLINE".

## METODE PENELITIAN

Menurut Sugiono (2013), penelitian kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui pernyataan yang terstruktur terbentuk angka yang sifatnya dapat dihitung dan diukur jumlahnya untuk diolah. Sedangkan penelitian kuantitatif merupakan metode yang datanya berbentuk kata, kalimat atau gambar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian menggunakan penelitian data kuantitatif dan dibantu dengan mengumpulkan data yang menggunakan kuisioner. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa asrama Universitas Dharmas Indonesia dengan jumlah 604 mahasiswa. Dengan melakukan survey lapangan dan wawancara kepada mahasiswa asrama Undhari maka sampel yang peneliti dapatkan adalah 112 orang yang masih aktif bermain game online.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

### A. Analisis keterkaitan Variabel Nilai Pengalaman Terhadap Minat Pembelian Voucher Game Online

Variabel Nilai Pengalaman secara parsial (uji-t) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data SPSS 20 yaitu, nilai t hitung 2,849 dan t tabel 1,98197 dimana t hitung lebih besar dari t tabel ( $2,849 > 1,98197$ ) serta tingkat nilai signifikansi lebih kecil dari alpha ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat diperoleh  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya nilai pengalaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Jadi nilai pengalaman berpengaruh kepada minat pembelian voucher game online bagi setiap pengguna game online dengan nilai signifikansi  $0,001 (< 0,005)$ .

Penelitian ini juga hampir sama dengan penelitian terdahulu oleh (Asep Rifk, Nono Wibisono, 2012). Hasil penelitiannya diperoleh bahwa Nilai pengalaman memiliki efek total yang lebih besar pada kepuasan dan loyalitas pengguna aplikasi online mobile game. Temuan ini menyiratkan bahwa dengan menawarkan lebih banyak nilai pengalaman, mengelola kualitas layanan dengan baik, dan memberikan biaya transaksi yang dapat diterima, merupakan kunci efektif dalam meningkatkan kepuasan dan mempertahankan loyalitas pengguna.

### B. Analisis keterkaitan Variabel Diskon Terhadap Minat Pembelian Voucher Game Online

Variabel pelatihan diskon secara parsial (uji-t) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data SPSS 20 yaitu, nilai t hitung 2,474 dan t tabel 1,98197 dimana t hitung lebih besar dari t tabel ( $2,474 > 1,98197$ ) serta tingkat nilai signifikansi lebih kecil dari alpha ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat diperoleh  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima, artinya diskon berpengaruh positif dan

signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Jadi ini menunjukkan bahwa jika diskon bernilai positif dan meningkat, dengan adanya pemberian diskon kepada pengguna game online sangat mendukung minat para pengguna untuk membeli voucher game online. jadi diskon berpengaruh kepada minat pembelian voucher game online bagi setiap pengguna game online dengan nilai signifikansi  $0,001 (< 0,005)$ .

Penelitian ini juga hampir sama dengan penelitian terdahulu oleh (Dimas Pandu Syahrangga,2019) yaitu dengan Kesimpulan dari hasil penelitian "Pengaruh Kompetensi karakter, diskon, kepuasan game terhadap minat pembelian voucher Game online dalam perspektif ekonomi islam studi kasus pengguna warnet pratama e-sport arnea.

Dalam penelitian Syahrangga dan Dimas Pandu juga hampir sama pada tahun 2020 yaitu dengan hasil penelitian Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kompetensi karakter berpengaruh secara signifikan terhadap minat pembelian voucher game online dibuktikan dengan tingkat signifikan sebesar  $0,01 < 0,05$ , variabel diskon berpengaruh secara signifikan terhadap minat pembelian voucher game online di buktikan dengan tingkat signifikan sebesar  $0,00 < 0,05$ , dan variabel kepuasan berpengaruh secara signifikan terhadap minat pembelian voucher game online dibuktikan dengan tingkat signifikan sebesar  $0,04 < 0,05$ .

## SIMPULAN

Variabel nilai pengalaman (X1) secara parsial (uji-t) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data SPSS 20 yaitu, nilai t hitung 2,849 dan t tabel 1,98197 dimana t hitung lebih besar dari t tabel ( $2,849 > 1,98197$ ) serta tingkat nilai signifikansi lebih kecil dari alpha ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat diperoleh  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya nilai pengalaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Jadi ini menunjukkan bahwa jika nilai pengalaman bernilai positif terhadap minat pembelian voucher game online bagi mahasiswa asarama UNDHARI. Sehingga semakin banyak pengalaman seorang pemain game online maka akan semakin besar pula minat para gamers untuk bermain game online dan membeli voucher game online.

Variabel diskon (X2) secara parsial (uji-t) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data SPSS 20 yaitu, nilai t hitung 2,474 dan t tabel 3,93 dimana t hitung lebih besar dari t tabel ( $2,474 > 1,98197$ ) serta tingkat nilai signifikansi lebih kecil dari alpha ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat diperoleh  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima, artinya diskon berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Jadi ini menunjukkan bahwa jika diskon

bernilai positif dan meningkat, Jadi semakin banyak diskon yang diberikan di aplikasi game online kepada para pemain game online maka akan minat bermain para gamers..

Variabel nilai pengalaman dan diskon secara simultan (uji-f) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelian voucher game online.

Ditunjukkan dengan hasil pengolahan data SPSS 20 yaitu, nilai f hitung lebih besar dari nilai f tabel ( $9,665 > 3,93$ ) dan tingkat signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Maka diperoleh  $H_0$  ditolak dan  $H_3$  diterima, yang berarti hal ini dilakukan secara bersama-sama antara nilai pengalaman dan diskon berpengaruh signifikan terhadap minat pembelian voucher game online. Pengaruh yang diberikan variabel nilai pengalaman dan diskon terhadap minat pembelian voucher game online adalah sebesar 96,07%, sedangkan 3,93% dipengaruhi faktor lain

#### DAFTAR PUSTAKA

- P. E. Setyo, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen 'Best Autoworks,'" *PERFORMA J. Manaj. dan Start-Up Bisnis*, vol. 1, no. 6, pp. 755–764, 2017.
- B. Mustikasari, D. Setiawan, and I. Ari Pratiwi, "Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto," *J. Didika Wahana Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 181–190, 2020, doi: 10.29408/didika.v6i2.2846.
- D. A. Kuswandiro and C. Kartika, "PENGARUH CITRA PERUSAHAAN DAN GAYA HIDUP TERHADAP NIAT PEMBELIAN MELALUI KEPUASAN PELANGGAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING (Studi Kasus pada pelanggan Samsung Smartphone di Universitas Wijaya Putra Surabaya)," *Develop*, vol. 3, no. 2, pp. 48–67, 2019, doi: 10.25139/dev.v3i2.1789.
- "perilaku pengguna aplikasi game online - Google Cendekia."
- "Banyak para pengguna aplikasi perilakunya berubah akibat dari kecanduan dari game online akibat dari bermain game online secara terus."
- N. R. Anwar and E. Winingsih, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi," *J. BK UNESA*, vol. 12, no. 1, pp. 559–571, 2021.
- M. Mudjahidin, "ANALYSIS OF THE EFFECT OF ADDICTION AND LOYALTY IN ONLINE MOBILE GAMES TOWARDS IN-GAME FEATURES PURCHASES INTENTION USING THE STRUCTURAL EQUATION MODELING METHOD ----- AN .... ANALYSIS OF THE EFFECT OF ADDICTION AND LOYALTY IN ONLINE MOBILE GAMES TOWARDS," no. January, 2021, doi: 10.13140/RG.2.2.29708.13448.

- N. M. Fauzan and B. Saiful, "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung," pp. 85–91.
- H. Judul, R. R. Suryono, D. Pembimbing, P. Magister, J. S. Informasi, and F. T. Informasi, "PERILAKU PEMAIN GAME ONLINE TERHADAP THE BEHAVIOR OF ONLINE GAMER TOWARD THE PURCHASING OF ITEM VIRTUAL," 2016.
- A. Rifky and N. Wibisono, "Pengaruh Kualitas Layanan, Biaya Transaksi dan Nilai Pengalaman terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pengguna Aplikasi Online Mobile Game," *Pros. Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, vol. 10, no. 1, pp. 1264–1273, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/1438>
- J. Manajemen and F. Ekonomi, "Vony Nindyawati dan Sri Setyo Iriani; Pengaruh Gaya Hidup," *J. Ilmu Manaj. I*, vol. 2, 1593, [Online]. Available: [www.lensaindonesia.com](http://www.lensaindonesia.com),
- M. R. Febliansa, T. F. Melinda, and D. R. Sari, "Gaya Hidup Gamer Online: Pengguna Voucher Top UP Garena," *EKOMBIS Rev. J. Ilm. Ekon. dan Bisnis*, vol. 10, no. 1, pp. 37–48, 2022, doi: 10.37676/ekombis.v10i1.1756.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil, "Nilai-Nilai Budaya Dalam Sastra," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.
- L. Saniyyah, D. Setiawan, and A. Ismaya, "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus," vol. 3, no. 4, pp. 2132–2140, 2021.