

DAFTAR PUSTAKA

- Alwafi, F. and Magnadi, R. H. (2016). *Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Bertransaksi, Kepercayaan Terhadap Toko dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Secara Online pada Situs Jual Beli Tokopedia.com. Diponegoro Journal Of Management.*
- Abdillah, Willy. Dan Jogiyanto. (2015). *Partial Least Square (PLS) Alternatif Structural Equation Modelling Dalam Penelitian Bisnis.* Ed.1. Yogyakarta: ANDI
- Bilsonsiamora.com. *Apa Itu analisis Multivariat.* Retrieved from <https://www.bilsonsiamora.com/apa-itu-analisis-multivariat/>
- Cnnindonesia.com. (2021, Oktober 15). *Kominfo catat kasus penipuan online terbanyak: jualan online* Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20211015085350-185-708099/kominfo-catat-kasus-penipuan-online-terbanyak-jualan-online>
- Dzulhaida, R. dan Giri, W, R. (2018). *ANALISIS MINAT MASYARAKAT TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN E-MONEY DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MODIFIKASI UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)*
- Ghozali, Imam. (2014). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif Dengan Partial Least Square (PLS).* Edisi 4. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam, Hengky Latan. (2015). *Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan SmartPLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris.* BP Undip. Semarang

- Raman, Arasu, and Viswanathan A. (2011). *Web Services and e-Shopping Decisions: A Study on Malaysian e-Consumer. IJCA Special Issue on "Wireless Information Networks & Business Information System"*. WINBIS
- Review.bukalapak.com. (2021, September 20). *Mengenal Valorant, Game FPS yang tengah hype* Retrieved from <https://review.bukalapak.com/techno/apa-itu-valorant-115114>
- Hayati, R. (2019, Juni 28). *Pengertian Metode Penelitian, Jenis, Tujuan, dan Cara Membuatnya.* Retrieved from https://penelitianilmiah.com/metode-penelitian/#Metode_Penelitian_Kausal_Komparatif
- Indrawati. (2015). *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis: Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi (cetakan 1)*. Indonesia: Refika Aditama
- Lidwina. (2019). *Penipuan Online, Kejahatan Siber yang Paling Banyak Dilaporkan.* Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/10/31/penipuan-online-kejahatan-siber-paling-banyak-dilaporkan>
- Newzoo. (2019). *Insights into the Indonesian Games Market* Retrieved from <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>
- Nonis, F, M (2019). Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Bertransaksi, dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Secara *Online* pada *Marketplace* Shopee. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yogyakarta
- Tekno.tempo.co. (2020, November 08). *Game Online, Gopay ungkap Modus Penipuan Jual Diamond Murah* Retrieved from

<https://tekno.tempo.co/read/1417159/game-online-gopay-ungkap-modus-penipuan-jual-diamond-murah/full&view=ok>

Trisnawati, E., Suroso, A., Kumorohadi, U. (2012). Analisis Faktor-Faktor Kunci dari Niat Pembelian Kembali Secara Online (*Study Kasus pada konsumen fresh shop*). Jurnal Bisnis dan Ekonomi, 19 (2): 126

Shaharudin, M., Mansor, S., Hassan, A., Harun, E. (2011). *he relationship between product quality and purchase intention: The case of Malaysia's national motorcycle/scooter manufacturer; African Journal of Business Management Vol. 5(20); 2011*

Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Indonesia: Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R7D)*. Indonesia: Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sweeney, J. And Soutar, G. (2001). "Consumer perceived value: the development of a multiple item scale". *Journal of Retailing*, Vol. 77, pp. 203-205

Yulia, R. (2017). “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Game Online*”. *Journal of Animation and Games Studies*, Vol.3 No.1 – April 2017

Zainuddin, D. (2018). *PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN BRAND IMAGE TERHADAP MINAT BELI MOTOR MATIK; SOSIO E-KONS* Vol.10; 2018