

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, L., & Lasmana, H. (2019). Pengaruh Review Oleh Sarah Ayu Pada Produk Kecantikan di Youtube dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Menggunakan Produk. *Scriptura*, 9(1), 26-34.
- Aqilah, F., & Ardina, M. (2021). Youtube Approach Sebagai Media Pembelajaran Komunikasi Digital Preschool di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Audiens*, 2(2), 166-173. Review Skincare Dalam @Tiktok Drrichardlee. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 106-113.
- Cahyaningtyas, R., & Wijaksana, T. I. (2021). Pengaruh Review Produk Dan Konten Marketing Pada Tiktok Terhadap Keputusan Pembelian Scarlett Whitening By Felicya Angelista. *Eproceedings Of Management*, 8(5).
- Debika. (2020). Pengaruh Content Marketing di Instagram Stories @Lcheesefactory Terhadap Minat Beli Konsumen. Universitas Riau.
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Ginting, C. R., & Sitepu, Y. S. (2019). Konten Gaming Dan Tindakan Membeli Aksesori Game Online (Studi Korelasi Antara Konten Gaming Youtuber Jess No Limit Dengan Tindakan Membeli Skin Mobile Legends di Kalangan Siswa/Siswi SMK TIK Darussalam Medan) (Doctoral Dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Galang, T. (2021). Pengaruh Youtube Beauty Vlogger Terhadap Minat Beli Konsumen dan Dampaknya Terhadap Keputusan Pembelian Produk (Studi pada viewers Youtube Wardah channel Suhay Salim) (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta).
- Husnul Abdi. (2022). Review Adalah Penilaian Terhadap Suatu Karya, Kenali Jenis dan Manfaatnya. *Liputan6.com*.

- Handayani. (2021). Mengenal *User General Content* (UGC) dan Manfaatnya Bagi Brand. Ekrut media.
- Irwan. (2009). Kamus Istilah Komputer Untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Nurohman, F., & Riptiono, S. (2021). Pengaruh Social Media *Influencer* Terhadap Brand Image dan Attitude yang Berdampak pada *Purchase Intention Skin Mobile Legends* Melalui Review di Youtube. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi (JIMMBA)*, 3(6), 1080-1092.
- Oktaviansyah, F. D., & Tutiasri, R. P. (2023). Keputusan Konsumen Dalam Pembelian *Virtual Items* pada Game Online *Mobile Legends*: Bang Bang. Da'watuna: *Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(2), 915-925.
- Panuntun, D. F., & Nurwindayani, E. (2019). Pengaruh Saat Teduh Dan Ibadah Terhadap Pengambilan Keputusan Dalam Memilih Pasangan Hidup. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika*, 2(2), 265-285.
- Pasaribu, A. F., Rahma, T. I. F., & Dharma, B. (2023). Pengaruh *Content Marketing*, Viral Marketing dan *Influencer* Terhadap Minat Beli Produk Skincare Pada Mahasiswa. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 10(2), 81-93.
- Prandini, L. D. Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual Dalam Online *Games Mobile Legends* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Prasetio, A. G. (2022). Pengaruh Konten Review Oleh Youtuber Gaming Terhadap Keputusan Pembelian Produk *Skin* Dalam Game Online.
- Priyono, P. E. (2022). Komunikasi Dan Komunikasi Digital. Guepedia.
- Putra, F. R., & Taufiqurahman, E. (2022). Pengaruh *Electronic Word of Mouth* (EWOM) dan Iklan Melalui YouTube Terhadap Minat Beli *Skin* Pada Game Online *Mobile Legends*: Bang Bang di Kabupaten Karawang Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 194-205.

- Rayinda, M. A. (2019). Pengaruh *User Generated Content* Terhadap Perilaku Para Foodie Pengguna Media Sosial Dalam Perspektif Komunikasi, Teknologi dan Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 3(2), 116-127.
- Riantiarno, R. F. (2022). Strategi *Content Marketing Skin Game* dalam Rangka Membangun *Awareness* Mengenai Genderless Beauty di Indonesia (Doctoral Dissertation, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta).
- Rahman, A. (2021). Pengaruh Konten Review Smartphone Samsung Galaxy A72 di Youtube Terhadap Minat Beli Masyarakat. *Ikon Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 26(2), 83-92.
- Risnawati, E. (2012). Analisis Faktor Atas Pengambilan Keputusan Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Akuntansi di STIE Perbanas Surabaya (Doctoral Dissertation, Stie Perbanas Surabaya).
- Savira, R., & Zuhri, S. (2022). Resepsi Penonton Terhadap Konten Review Skincare dalam Akun @Tiktok drrichardlee: Studi Analisis Resepsi Penonton Terhadap Konten Review Skincare dalam @Tiktok drrichardlee. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 106-113.
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana informatika*, 16(2).
- Sujarweni, V.W. (2022). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sinambela, L. P., & Sinambela, S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Teoritik dan Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2017). *Cara Mudah Belajar SPSS dan Lisrel Teori dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sarwono, J., & MSI, C. P. (2012). Mengubah Data Ordinal Ke Data Interval Dengan Metode Suksesif Interval (MSI). *Statistik Terapan Aplikasi Untuk Riset Skripsi, Tesis dan*

Disertasi, Menggunakan SPSS, AMOS dan Excel, 250-259. Diperoleh dari <https://scholar.google.co.id/>

Sarjono, H., & Julianita, W. (2011). SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset. Jakarta: Salemba Empat, 5(2), 23-34.

Wahyudi, (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Pada *Games Online Mobile Legends*. Sibatik Journal: *Jurnal Ilmiah* Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, 1(5), 563-578.

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game *Mobile Legends*). *Koneksi*, 3(1), 261-267.

Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan Moba (Studi Kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang!*). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566.

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). Diperoleh dari <https://scholar.google.co.id/>