

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Willy and Hartono, J. (2015). *Partial Least Square (PLS)*. Yogyakarta: Andi.
- Adams, D., Nelson, R., and Todd, P. (1992). Perceived Usefulness, Ease of Use, and Usage of Information Teknologi : A Replication. *Management Information Sistem Quarterly*, 16(2), 227-247.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*, Arlington, VA
- Ariyanto, A. (2017). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja di Surakarta*. Publikasi Ilmiah. Surakarta: Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Augusty, F. (2006). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk skripsi, Tesis dan Disertai Ilmu Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Bank for International Settlements. (1996). *Implications for central banks of the development of electronic money*. Retrieved from November 13, 2021 <http://www.bis.org/publ/bisp01.htm>.
- Bejkovsky, J. (2016). *The current generation: The baby boomers, X, Y, and Z in the context of human capital management of 21st century in selected corporations in Czech Republic*. *Litera Scripta*, 9(2): 25-45.
- Andrea, B., Gabriella H.C. and Timea. J. (2016). *Y and Z Generation at Workplace*, 8(3), 90 – 106.
- Brand, J. E., Todhunter, S., and Jervis, J. (2017). *Interactive Games & Entertainment Association Digital Australia Report 2018*. Everleigh, NSW. Retrived from September 2 2021 <https://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Busby, M. (2018, 29 May). Easy trap to fall into: Why video-game loot boxes need regulation, Retrieved from Desember 2, 2021 The Guardian website: <https://www.theguardian.com/games/2018/may/29/gamerspoliticians-regulation-video-game-loot-boxes>
- Chaplin, James P. (1999). *Kamus Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, p 430
- Chauhan, S. (2015). *Acceptance of mobile by poor citizens of India : Integrating trust into the teknologi acceptance model*. *Emerald Insight*, 17(3), 58-68

- Davis, Fred D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived ease of use of Information Teknologi. *Management Information Sistem Quarterly*, 13(3), 319-339. Retrived from https://www.researchgate.net/publication/200085965_Perceived_Usefulness_Perceived_Ease_of_Use_and_User_Acceptance_of_Information_Teknologi
- Dewi L.G.K., Herawati N.T., dan Adiputra I.M.P. (2017). *Penggunaan E-money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri*, *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 5(11). 13-16
- Elizabeth T. S. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fitri, E., Erwinda, L. dan Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3). 211– 19.
- Fung, H. P. dan Ramasamy, S. (2015). *The Impact of Leadership Roles on Team Satisfaction, Team Effectiveness and Project Performance – A Study of Project Managers in Malaysia*. Proceedings of 1st Asia e University Postgraduate Research Conference (AeU-PRC) 2015, Kuala Lumpur
- Griffiths, M. (2005). *Video games and health*. *BMJ*, 331(7509), 122-123.
- Harnum, D. (2011). *Hubungan antara Teknik Kontrol Diri dengan Kecenderungan Perilaku Konsumtif pada mahasiswi di Ma'ad Sunan Ampel Al-Aly*. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Haryani, I. dan Herwanto, J. (2015). *Hubungan Konformitas dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Produk Kosmetik pada Mahasiswi*. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*. 11(1): 5–11.
- Haryono. (2017). *Metode SEM untuk Penelitian Manajemen AMOS LISREL 8.8 PLS*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Hellen C P. (2012). *Cyber Smart Parenting*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia.
- Indrawati. (2015). *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis: Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Indonesia: Refika Aditama.
- Iorgulescu, M. C. (2016). *Generation Z and Its Perception of Work Case Study*. *Cross-Cultural Management Journal*. 18(1): 47–54.
- King, D. L. dan Delfabbro, P. H. (2018). *Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and Internet gaming disorder*. *Addiction*. 113(11), 1967-1969.

- Kulviwat, S., Bruner, G. C., Kumar, A., Nasco, S. A., dan Clark, T. (2007). *Toward a Unified Theory of Consumer Acceptance Teknologi*. *Psychology & Marketing*. 24(12): 1059–1084.
- Kumalasari, D. dan Soesilo, Y. H. (2019). *Pengaruh Literasi Keuangan, Modernitas Individu, Uang Saku Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12(1), 61–71.
- Kurniawan C. (2017). *Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi pada Mahasiswa*, *Jurnal Media Wahana Ekonomika*. 13 :107-118
- Lina dan Rosyid, H.F. (1997). *Perilaku Konsumtif berdasar Locus Of Kontrol pada Remaja Putra*. *Jurnal Psikologika*, 4(5), 13.
- Masya H. dan Candra D. A. (2016). *Faktor Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)* 3 :103-118
- Nasution, M. N. (2004). *Manajemen Jasa Terpadu*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nirwanda, C.S. dan Edianti, A. (2012). *Adiksi Game online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial*. *Jurnal Empati*. 5(1). 19–23.
- Novis, F. (2016, Juli 31). *Perwujudan Smart Money Oleh Bank Indonesia Bagi Smart Nation Indonesia*. Kompasiana. Diperoleh tanggal 15 November 2021, <https://www.kompasiana.com/novisfourandi/579e0a801197739c1a7bc1e4/perwujudan-smart-money-oleh-bank-indonesia-bagi-smart-nationindonesia?page=all>
- Osathanunkul, C. (2015). *A classification of business models in video game industri*. *International Journal of Management Cases*, 17(1): 35-44.
- Pertiwi, N. (2018). *Analisis Minat Perilaku Penggunaan Youtube Sebagai Sumber Pembelajaran Pada Dosen Universitas Telkom dengan Pendekatan TAM*. Skripsi Strata 1 Universitas Telkom, Bandung.
- Puteri, B. N. (2018). *Pengaruh Electronic Word Of Mouth Terhadap Brand Image Dan Purchase Intention Nike Incorporation Di Indonesia Pada Pengguna Instagram Dengan Structural Equation Modeling*. Skripsi Strata 1 Universitas Telkom, Bandung.
- Qurotaa'yun, Z. Krisnawati, A. (2019). *Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Di Kota Bandung*. *JAF (Journal of Accounting and Finance)*, 3(1), 46-53. Retrived from </journals.telkomuniversity.ac.id/jaf/article/view/2167>.

- Ramadani, L. (2016). *Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (EMoney) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Studi Pembangunan*, 8(1), 1–8.
- Rini, D. (2018). *Pengaruh Financial Literasi, Financial Behaviour, Financial Attitude, dan Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Pada Mahasiswa Strate I Fakultas Ekonomi Universitas 17 Agustus 1945)*. Skripsi Program S1 Fakultas Ekonomi Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya.
- Risnawati, R. dan Ghufron, M.N. (2010). *Teori Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Tapscott, D. (2008). *Growing up digital: the rise of the net generation*. D. Buckingham, *Introducing Idenfity*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, 13.
- Salwa. (2019). *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa*. (Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2019) Diakses dari <https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/25178/160523007.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sekaran, Uma. (2007). *Metodologi Penelitian untuk Bisnis* (4th ed). Buku 2. Jakarta: Salemba Empat.
- Statista. (2019). *In-game consumer spending worldwide in 2015 and 2020 (in billion U.S. dollars)*. Retrieved December 17, 2021, from <https://www.statista.com/statistics/558952/in-game-consumerspending-worldwide>
- Statista. (2019). *Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions)*. Retrieved Desember 22, 2021, from <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> 14 Januari 2022 (14.48)
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Indonesia: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Manajemen*. 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.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sullivan, P. & Hyun, S.Y. J. (2016). *Clothing Retail Channel Use and Digital Behavior: Generation and Gender Differences*. *Journal of Business Theory and Practice*, 4(1), 125.
- Suminar, E. dan Meiyuntari, T. (2016). *Konsep Diri, Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada Remaja*. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(2), 145 – 152.
- Sutiyono, J. (2020). *Apakah literasi keuangan memengaruhi perilaku konsumsi generasi-Z?*. *Imanensi: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi Islam*, 5(1), 25-34.
- Ulayya, S. dan Mujiasih, E. (2020). *Hubungan Antara Self Kontrol Dengan Perilaku Komsumtif Pengguna E-money Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*. *Jurnal EMPATI*, 9(4), 271-279
- Venkatesh, V. and Davis, F.D. (2000). *A Theoretical Extension of the Teknologi Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. *Management Science*. 46. 186-204.
- Wiyono, N. dan Oktabrianto. (2021). *Implementasi dan Evaluasi Moodle dalam Menunjang Pembelajaran Daring Menggunakan Teknologi Acceptance Model*. *Jurnal Basicedu. STMIK Insan Pembangunan Indonesia*. 5(6): 5916-5928
- Putra, Y.S. (2016). *Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi*. *Among Makarti* 9(2),
- Young, Kimberly S. (2007). *Cognitive Behavior Therapy with Internet Addicts: Treatment Outcomes and Implications*. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 671–679.
- Yuniarti, Vinna S. (2015). *“Perilaku Konsumen Teori dan Praktik”*. Bandung: Pustaka Setia.
- Zhang, Y., & Huang, W. (2019). *The Research on Consumer Behavior of Online Games and Its Influencing Faktors*. *MATEC Web of Conferences*, 267, 2.