

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, J. (2025, Agustus 29). Pixelated Profits: Terrorist Financing Through In-Game Economies in Indonesia. *Global Network: on Extrimism and Technology*. <https://gnet-research.org/2025/08/29/pixelated-profits-terrorist-financing-through-in-game-economies-in-indonesia/>
- Andrian, Putra, C. I. W., Jumawan, & Nursal, M. F. (2022). *Perilaku Konsumen*. Rena Cipta Mandiri.
- Anjelina, J., Fadhil, M., Albahi, M., & Syahpawi. (2024). Prinsip Dasar Dan Aspek Filosofis Dalam Konsumsi Ekonomi Syariah. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 317–328.
- Aprillia, N. R., Nugroho, A., & Rahmawati Hidayanti, A. (2024). Uang Saku Sebagai Faktor Penentu Status Gizi Siswa Di Smp Muhammadiyah 2 Minggir: Pocket Money As A Determining Factor Of Students' Nutritional Status At Smp Muhammadiyah 2 Minggir. *Media Gizi Pangan*, 31(2), 174–180.
- Ash-Shawi, A.-S. (2004). *Fiqh Ekonomi Keuangan Islam*. Pt. Grasindo.
- BPS. (2026). Penduduk, Laju Pertumbuhan Penduduk, Distribusi Persentase Penduduk Kepadatan Penduduk, Rasio Jenis Kelamin Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Banjarmasin, 2025. <https://banjarmasinkota.bps.go.id/id/statistics-table/3/V1ZSbFRUY3lTbFpEYTNsVWNGcDZjek53YkhsNFFUMDkjmWw==/jumlah-penduduk--laju-pertumbuhan-penduduk--distribusi-persentase-penduduk--kepadatan-penduduk--rasio-jenis-kelamin-penduduk-menurut-kecamatan-di-kota-banjarmasin--2025.html?year=2025>
- Colecchia, A., Ker, D., Köksal-Oudot, E., & Panizza, A. de. (2019). *Measuring the Digital Transformation: A Roadmap for the Future*.
- Dardo, D. D. H. (2023). Konsumsi Dalam Kajian Ekonomi Islam. *Ejesh: Jurnal of Islamic Economics and Social*, 1(2), 63–73.
- Dharma, R. A. (2025). Fear Of Missing Out Dan Repurchase Decisions Dalam Gacha Games: Perspektif Indonesia. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 10(6).
- Digdowiseiso, K. (2017). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU-UNAS).

- Firmansyah, M. A. (2018). *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*. Deepublish.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (9 ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginta, Y. V. S., & Harfiyanto, S. (2024, Oktober 12). Kemenkominfo Sebut 35 Juta Penduduk Indonesia “Gamer” Online Aktif, tapi Perputran Uang yang Masuk Sedikit. *Kompas*.
- Hartina, S., Hafiz, A. P., & Fufita, N. (2024). Pengaruh Perilaku Teman Sebaya, Penggunaan Media Sosial, dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa-Siswi SMKN 1 Tanjung Jabung Barat Tahun Ajaran 2023/2024. *Journal Economic Excellence Ibnu Sina*, 2(1), 266–280.
- Hidayatullah, S. (2018). Masalah Mursalah Menurut Al-Ghazali. *al-Mizan*, 2(1).
- Huang, J. (2024). Reasons For Impulsive Buying Behavior Among Adolescents in The Digital Age. *Highlights in Business, Economics and Management*, 31.
- Ibrahim, A. (2021). *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Bisnis Islam*. Ar-Raniry Press.
- Ibrahim, A., Amelia, E., Nashr, A., Kholis, N., Utami Aprilliani Suci, & Nofrianto. (2021). *Pengantar Ekonomi Islam*. Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah - Bank Indonesia.
- Koeder, M., Tanaka, E., & Mitomo, H. (2018). Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games. *Jurnal DHU*, 5, 16–28.
- Lakić, N., Bernik, A., & Čep, A. (2023). Addiction and Spending in Gacha Games. *Information*, 14(7), 399. <https://doi.org/10.3390/info14070399>
- Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2021). *E-Commerce 2020–2021: Business, Technology and Society*.
- Luthfan, G. F. F. (2021). Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games. *Jurnal Ilmu Hukum*, 12(2), 357–375.
- Mankiw, N. G. (2019). *Principles of Economics*, 9th ed.
- Megawati. (2025). *Potensi Kecanduan Game Online Pada Siswa Di Sma Negeri 12 Banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press.

- Nabila, N., Wardhani, R. A. N., & Epriliyana, N. N. (2025). Pengaruh Diskon Dan Cashback terhadap Frekuensi Pembelian Pada Aplikasi Shopeefood Di Wilayah Kabupaten Jember. *Jurnal Partisipatoris*, 7(1), 1–13.
- Nicholson, W., & Snyder. (2012). *Microeconomic Theory: Basic Principles and Extensions* (12th ed.). Cengage Learning.
- Nugraha, J. P., Alfiah, D., Sinulingga, G., Rojiati, U., Saloom, G., Rosmawati, Fathihani, Johannes, R., Batin, M. H., Kristia, Lestari, W. J., Khatimah, H., & Beribe, M. F. B. (2021). *Teori Perilaku Konsumen*. PT. Nasya Expanding Management.
- Pradhipta, A. Y. (2021). Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ pemain gim seluler. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 215. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>
- Priyangga, R. Y., & Salehudin, I. S. (2025). Engagement and Consumption Behavior in Gacha Games A PLS-SEM Study on Generation Z in Indonesia. *journal of games, game art, and gamification*, 10(2).
- Qardhawi, Y. (2001). *Peran Nilai Dan Moral Dalam Perekonomian Islam*. Robbani Press.
- Rahiem, V. A., & Fitrananda, C. A. (2021). Persepsi Gamers tentang Aktivitas Microtransactions di Virtual Goods Marketplace Itemku.com. *Journal of Strategic Communication*, 11(2), 103–112.
- Rasyid, J. A. (2024). Identifikasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Smp Negeri 23 Banjarmasin. *Universitas Lambung Mangkurat*.
- Rizki, A. (2022). Pengaruh Pemahaman Etika Konsumsi Islam, Konformitas, Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah Febi Uin Ar-Raniry Banda Aceh. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Shibuya, A., Teramoto, M., Shoun, A., & Akiyama, K. (2019). Long-Term Effects of In-Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan. *Simulation & Gaming*, 50(1), 76–92. <https://doi.org/10.1177/1046878118819677>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suharyono. (2018). Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Al-Intaj : Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 4(2), 308–327.
- Syahmaulana, M. R., & Indriani, F. (2022). PENGARUH Microtransaction Yang Disebabkan Oleh Kecanduan Dan Berdampak Perilaku Pembelian (Studi

Kasus Pada Game Mobile Legend Di Kota Jawa Tengah). *Diponegoro Journal Of Management*, 11(5).

Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2008). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.

Taufiq, M. F., & Sobari, N. (2023). Driving Factors Of Loot Box Impulse Purchases On Indonesian Fps And Moba Generation Z Players. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(5).

Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 14(3).

Zulfiah, R. I., & Amalia, S. N. A. (2022). Pola Perilaku Konsumsi Mahasiswa Muslim. 2.