

Daftar rujukan

- Aji, C.Z. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Jakarta : bounabooks,2012
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Alam, M Fahrul *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka setia,2010
- Fajri, Em Zul dan Ratu. *kamus besar bahasa Indonesia*.T.T.P: Difa publisher, T.T
- Hermawan, Agus. *Hiburan Dunia Maya*. Bandun : Pustaka setia,2009
- J, W, Fisher , B. M Winn. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentsikan dalam *computergame technology conference*..Toronto, Canada 2004.
- Margaretha S, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online*. Jakarta : Bahana, 2008
- Mashadi, Muslikun. *Akuntabilitas Manajemen Organisasi Nirlaba*. Wonosobo : Gaceind, 2019
- Mukhit, Abd. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* . Surabaya: Pena Salsabila, 2013
- Tim Revisi. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pamekasan: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pamekasan, 2015.
- S. L. Chang & C. Y. Chen, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. 2008
- Siregar, Syofian . *Metode Penelitian kuantitatif* . Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Soewadji, Jusuf. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* . Bandung: Alfabeta
- Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016