

DAFTAR PUSTAKA

- Giandi, Ahmad Fajar, 2018. *Perilaku Pecandu game online dengan menggunakan game online*. Bandung : Universitas Pajajaran.
- Moonton,IOS,Android,Tiongkok,indonesia,<http://IOSserver> Global.com
2016/07/11,
- KumparanTECH, Pengguna Mobile Legends, Kumparan.com, diakses dari
<https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia>.
- Aktivis Kaskus, coc vs mobile legends, <https://aktiviskaskus.com/coc-vs-mobile-legends/>,
- Alif,Hasan, 2011 Jago Bikin Game Online Jakarta: Media Kita, hal 40
- Mandi, Utomo, Riandanu, 2020 Teknologi, jakarta Metrotvnews.com,
<http://teknologi.metrotvnews.com/game/VNnxzQEk>.
- Rita, Dwi, Lindarwati, 2014 “Komunikasi Interpersonal Sebagai Pondasi Komunikasi Interpersonal”. Jakarta, hal.74-78
- J. Meolong, Lexy 2000. *Metedeologi Penelitian Kualitatif*, Bandung PT Remaja Rosdakarya. Hal. 3
- J Moleong, Lexy 2000, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, hlmn 135
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta hlmn 204

Husaini, Usman & Setiadi, Akbar, Purnomo, 2009 Metodeologi Penelitian Sosial,
Jakarta, PT Bumi Aksara, hal. 85-89

Moonton.IOS,Android.Tiongkok.Indonesia,<http://IOSserver Global.com>2020/09/10.

<http://www.total.or.id/info.php?kk=virtual20.communication/17/09/2020>.