



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol x (x) Maret-Mei 2026: xxx-xxx

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



PENGARUH DAYA TARIK KONTEN *STREAMER* WINDAH BASUDARA SEBAGAI *INFLUENCER MARKETING* TERHADAP MINAT BERMAIN *GAME* ROBLOX PADA PENGGUNA MEDIA SOSIAL X

Haliza Indah Kusumawardani¹

*Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang, Kota
Tangerang Selatan, Indonesia¹
E-mail: halizaeri16@gmail.com¹*

ABSTRAK

Abstrak penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh daya tarik konten *streamer* Windah Basudara sebagai *Influencer Marketing* terhadap minat bermain *game* Roblox pada pengguna media sosial X. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Populasi dalam penelitian ini adalah penonton *streamer* Windah Basudara yang juga memiliki ketertarikan terhadap *game* Roblox. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 120 responden. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner online menggunakan Google Form, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi pustaka. Variabel independen dalam penelitian ini adalah daya tarik konten (X1), sedangkan variabel dependen adalah minat bermain *game* Roblox (X2). Analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana, koefisien korelasi, koefisien determinasi, uji hipotesis parsial (uji t) dengan menggunakan program SPSS versi 27. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik konten *streamer* Windah Basudara (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain *game* Roblox dengan persamaan regresi $Y = 0.053 + 0.966 X$. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,769, nilai koefisien determinasi sebesar 0.591 (R^2 : 59,1%), berpengaruh signifikan terhadap minat bermain *game* roblox dengan hasil t hitung ($13.056 > 1,980$) dan tingkat signifikansi 0.000.

Kata Kunci: Daya tarik konten, Minat Bermain, *Game* Roblox

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the appeal of content created by streamer Windah Basudara as an influencer marketing on the interest in playing Roblox among users of social media platform X. This study employs a quantitative method using a survey approach. The population in this study consists of viewers of streamer Windah Basudara who also have an interest in the Roblox Game. The sampling technique used purposive sampling, with a sample

size of 120 respondents. Primary data was collected via an online questionnaire using Google Form, while secondary data was obtained through literature review. The independent variable in this study is content appeal (X1), while the dependent variable is interest in playing the Roblox Game (Y). The data analysis used is simple linear regression analysis, correlation coefficient, coefficient of determination, partial hypothesis testing (t-test) using SPSS version 27. Based on the research results, it was found that the content appeal of streamer Windah Basudara (X1) has a positive and significant effect on interest in playing Roblox with the regression equation $Y = 0.053 + 0.966 X$. The correlation coefficient is 0.769, the coefficient of determination is 0.591 (R^2 : 59.1%), and it has a significant effect on interest in playing Roblox, with a calculated t-value ($13.056 > 1.980$) and a significance level of 0.000.

Keywords: Content Appeal, Intention to Use, Roblox Game

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital era modern ini telah mendorong peningkatan penggunaan media internet, termasuk konten hiburan seperti video gaming. Platform seperti YouTube menjadi sarana utama bagi konten kreator untuk menyajikan konten yang menarik dan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian penonton dari berbagai kalangan, terutama generasi muda. Konten gaming tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mempengaruhi perilaku dan preferensi pengguna terhadap suatu permainan digital. Beberapa game online yang populer di kalangan pemain antara *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Point Blank*, *Roblox*, *PUBG* Mubaroq, et al. (2025). Dalam penelitian ini, fokus utama diarahkan pada game Roblox.

Salah satu game populer di kalangan pengguna internet adalah Roblox, yaitu platform game online yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkreasi. Di dalam game Roblox, anak-anak dapat menjalankan misi, berpetualang hingga bermain peran dan menjalankan kehidupan dalam dunia virtual bersama teman-temannya, termasuk pada pemilihan karakter pada profil pengguna juga dapat menunjukkan bagaimana pemain berekspresi melalui bentuk seperti wajah, pakaian, rambut dan lain-lain (Yuliastika & Poerana, 2023).

Daya tarik konten menjadi salah satu faktor penting dalam mempengaruhi minat bermain. Konten yang menarik biasanya ditandai dengan aspek hiburan, keunikan, interaktivitas. Sementara itu, minat bermain game Roblox dapat diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan dalam bermain game Roblox tanpa adanya paksaan orang lain dan memusatkan perhatiannya terhadap game Roblox. Tujuan Daya tarik konten adalah untuk mengiklankan atau memperkenalkan produk kepada pelanggan. Dengan menciptakan konten yang sangat menarik, diharapkan dapat menarik perhatian pelanggan dan menumbuhkan minat untuk membeli (Uljannah dalam Soendoro et al., (2024)

Menurut Arbi (2024) Selain itu, banyak konten kreator lokal yang berhasil menarik perhatian, seperti Windah Basudara yang memiliki jutaan pengikut dan telah menjadi selebritas di ranah digital. Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa channel YouTube Windah Basudara memiliki 19,3 juta subscriber, melalui platform YouTube, streamer game ini menyajikan berbagai konten game online dengan penyampaian yang interaktif dan menghibur, sehingga mampu menarik perhatian audiens dalam jumlah besar dan berpotensi mempengaruhi pengguna terhadap game yang dimainkan, termasuk Roblox.



Gambar 1 Channel YouTube Windah Basudara (Sumber: YouTube, diakses pada 3 April 2026)

Windah Basudara dikenal sebagai Youtuber jenaka dan ekspresi saat menyiarkan langsung konten *game* yang sedang dia mainkan. Berbagai ekspresi dan emosi yang dilakukan membuat penonton ikut merasakan keseruan Windah dalam menyelesaikan suatu *game*. Dia juga menyisipkan bumbu-bumbu komedi saat permainan terasa menegangkan membuat penonton tertarik untuk selalu menyimak konten yang dibuat atau disiarkan secara langsung (Ivan & Gregorius, 2024).

Windah Basudara tidak memiliki akun resmi di media sosial X, konten klip permainan Roblox nya tetap menjadi viral dan ramai dibicarakan di platform tersebut. Berbagai akun komunitas *gaming* seperti @roblox_fess @tanyakanrl, serta akun individu sering membagikan cuplikan menarik dari *streaming* Windah Basudara, reaksi lucu saat bermain, dan *challenge* Roblox yang ia ikuti. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh konten YouTube Windah Basudara mampu menyebar melalui *word of mouth digital* di X, mempengaruhi persepsi dan minat audiens terhadap *game* Roblox. Oleh karena itu, penelitian secara khusus memfokuskan objek penelitian pada pengguna media sosial X di Indonesia yang aktif mengikuti dan membahas konten *gaming* Windah Basudara.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas penggunaan *game* Roblox dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya, penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh Daya tarik konten *streamer gaming* terhadap minat bermain *game* masih terbatas, terlebih lagi fenomena konten *gaming* dari kreator populer seperti Windah Basudara menunjukkan adanya potensi pengaruh yang signifikan terhadap perilaku audiens, namun belum banyak diteliti secara akademis. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Daya tarik konten *game* online Windah Basudara terhadap minat bermain *game* Roblox.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Daya Tarik Konten

Daya tarik konten merujuk pada cara untuk menarik perhatian masyarakat dan mempengaruhi minat mereka terhadap suatu produk atau jasa (Uljannah dalam Kartika, 2024). Menurut Rezkyanda (2024) Daya tarik konten adalah pendekatan untuk memahami bagaimana dan mengapa konten tertentu dapat menarik perhatian audiens. Daya tarik konten terletak pada kombinasi yang efektif antara elemen visual yang menarik, narasi yang kuat, dan interaksi personal yang responsif dengan audiens dengan melalui konten yang kreatif dan interaktif.

Minat Bermain

Minat merupakan tingkah laku individu yang bersifat dinamis untuk melakukan segala keinginannya terhadap sesuatu. Keinginan berasal dari diri sendiri, seperti menginginkan sesuatu atau keinginan masa depan yang ingin dicapai (Ardianto dalam Jogiyanto et al., 2021). Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam-macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang, pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak selama bermain. (Hayati dalam Elfiadi et al., 2021).

Game Roblox

Game Roblox adalah *platform game* dan sistem pembuatan permainan yang memungkinkan pengguna memprogram dan memainkan permainan yang dibuat oleh pengguna lain, dikembangkan dan diterbitkan oleh Roblox Corporation, sebuah perusahaan *game* asal Amerika (Ramdhani dan Imanda, 2024). Di dalam *game* Roblox, anak-anak bisa menjalankan misi, bermain peran, berpetualang, dan berinteraksi di dunia virtual bersama teman. Pemilihan karakter dalam profil pengguna menjadi cara mereka mengekspresikan diri melalui fitur seperti wajah, pakaian, atau rambut. Dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, Roblox cocok untuk anak-anak, bahkan pemula. Selain sebagai sarana hiburan, Roblox memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena fitur-fiturnya yang mendukung eksplorasi, kreativitas dan interaksi sosial antar pemain. *Game* online Roblox memfasilitasi pengguna untuk berkomunikasi secara *online* melalui *room chat*, karena pada umumnya *game online* di desain sebagai permainan multimedia yang tidak mengharuskan kehadiran pemain dalam satu tempat yang sama. (Azzahra et al., 2025). *Game online* Roblox dapat diakses secara gratis di berbagai *platform*, termasuk *Android*, *Windows*, *iOS*, *MacOS*, dan *Xbox One* (Yuliastika et al., 2023).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Menurut Rusydi et al., (2024) metode kuantitatif melibatkan pengumpulan dan analisis pengumpulan dan analisis data berdasarkan angka, yang memungkinkan peneliti untuk menyelidiki fenomena dan hubungan antara variabel dengan pendekatan ilmiah yang terstruktur. Di sini juga dijelaskan bahwasanya penelitian kuantitatif ialah metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik

Penelitian ini memiliki jumlah sampel yang tidak diketahui secara pasti serta berubah-ubah, maka penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini adalah rumus Lemeshow dengan tingkat kepercayaan 95% ($Z = 1,96$) dan *margin of error* 10% ($d = 0,10$). Rumus Lemeshow dapat digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan total populasi yang tidak diketahui secara pasti (Riyanto & Hatmawan dalam Rofiudin et al., 2022). Rumus Lemeshow adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

p = maksimal estimasi 5% = 0,5

d = tingkat kesalahan 10% adalah 0,10

Sehingga:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{0,10^2}$$

$n = 96,04$ atau dibulatkan menjadi 97

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, maka jumlah sampel digunakan minimal 97 responden. Dengan over-sampling 30% untuk mengatasi *dropout*, maka target sampel menjadi 120 responden dan aktual terkumpul 126 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan

purposive sampling yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yaitu:

1. Penonton konten *streamer* Windah Basudara
2. Aktif atau pernah bermain *game* Roblox
3. Pengguna media sosial X

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui google form dengan skala likert 1-5 yang disebarakan melalui media sosial X. Variabel X (Daya tarik konten *streamer* Windah Basudara) diartikan sebagai daya tarik konten *streamer* Windah Basudara dalam konteks *influencer marketing*. Variabel Y (Minat bermain *game* Roblox) diartikan sebagai minat responden untuk bermain *game* Roblox. Kedua variabel diukur dengan skala 1-5 (1= Sangat Tidak Setuju, 5= Sangat Setuju). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Regresi, Uji Koefisien Korelasi, Uji Koefisien Determinasi, Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t) dengan menggunakan IBM SPSS versi 27.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Regresi

		Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
Model		Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1	(Constant)	.053	3.221		.016	.987
	Daya Tarik Konten Streamer Windah Basudara (X1)	.966	.074	.769	13.056	.000

a. Dependent Variable: Minat Bermain *Game* Roblox pada pengguna media sosial X (Y)

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan hasil analisis regresi linier diperoleh persamaan $Y = 0.053 + 0.966 X$. Nilai koefisien regresi (*Unstandardized Coefficient B*) untuk variabel X sebesar 0.966 menunjukkan bahwa arah pengaruhnya positif. Artinya, setiap peningkatan 1 satuan pada daya tarik konten *streamer* Windah Basudara akan meningkatkan minat bermain *game* Roblox sebesar 0.966, dengan asumsi variabel lain dianggap konstan. Nilai signifikansi (Sig.) pada variabel X adalah < 0.001 , yang berarti lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel X terhadap Y adalah signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa daya tarik konten *streamer* Windah Basudara benar-benar memiliki pengaruh nyata terhadap minat bermain *game* Roblox. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan tabel koefisien, variabel daya tarik konten *streamer* Windah Basudara (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain *game* Roblox (Y).

Koefisien Korelasi

Correlations^b

Daya Tarik	Minat Bermain
Konten Streamer Windah Basudara (X1)	<i>Game</i> Roblox pada pengguna media sosial X (Y)

Daya Tarik Konten Streamer Windah Basudara (X1)	Pearson Correlation	1	.769**
	Sig. (2-tailed)		.000
Minat Bermain Game Roblox pada pengguna media sosial X (Y)	Pearson Correlation	.769**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

b. Listwise N=120

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,769 dimana nilai tersebut berada pada interval 0,600 s/d 0,799 yang artinya menunjukkan bahwa hubungan antara daya tarik konten *streamer* Windah Basudara terhadap minat bermain *game* Roblox bersifat positif dan kuat. Semakin tinggi daya tarik konten *streamer* Windah Basudara, maka semakin tinggi pula minat bermain *game* Roblox pada pengguna media sosial X.

Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.769 ^a	.591	.587	3.84449

a. Predictors: (Constant), Daya Tarik Konten Streamer Windah Basudara (X1)

Sumber: Data Diolah, 2026

Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0.591 atau 59,1%. Hal ini berarti bahwa variabel Daya tarik konten *streamer* Windah Basudara mempengaruhi 59,1% variasi dari minat bermain *game* Roblox pada pengguna media sosial X. Sementara 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	.053	3.221		.987
	Daya Tarik Konten Streamer Windah Basudara (X1)	.966	.074	.769	.000

a. Dependent Variable: Minat Bermain Game Roblox pada pengguna media sosial X (Y)

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan pada hasil pengujian pada tabel di atas diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(13.056 > 1,980)$. Hal tersebut juga diperkuat dengan nilai signifikansi $< 0,050$ atau $(0.000 < 0,050)$. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Daya tarik konten *streamer* Windah Basudara terhadap Minat Bermain *Game* Roblox pada pengguna media sosial X.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel daya tarik konten *streamer* Windah Basudara memiliki pengaruh yang kuat dan signifikan terhadap minat bermain *game* Roblox pada pengguna media sosial X. Berdasarkan hasil analisis regresi linier, diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 0.053 + 0.966X$, yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif. Artinya, semakin tinggi daya tarik konten yang disajikan, maka semakin meningkat pula minat pengguna untuk bermain Roblox. Nilai koefisien regresi sebesar 0.966 memperkuat bahwa pengaruh tersebut cukup besar dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen.

Hasil uji korelasi menunjukkan nilai Pearson sebesar $(r = 0.769)$ berada pada interval $0.600 - 0.799$ yang termasuk dalam kategori hubungan kuat dan positif. Hal ini menandakan adanya hubungan erat antara daya tarik konten dengan minat bermain. Semakin menarik konten *streamer*, semakin tinggi minat pengguna untuk bermain *game* Roblox.

Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0.591 menunjukkan bahwa 59,1% terhadap variasi minat bermain *game* Roblox, sementara itu sisanya sebesar 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti faktor lingkungan, sosial, pengaruh teman, tren *game*, atau fitur *game* Roblox itu sendiri.

Hasil uji hipotesis (uji t) juga memperkuat temuan ini, di mana nilai t hitung sebesar 13.056 lebih besar dari t tabel 1.980 dan nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, uji hipotesis parsial menolak H_0 dan menerima H_1 , yang berarti daya tarik konten *streamer* Windah Basudara berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain *game* Roblox terhadap perilaku konsumen digital khususnya pada pengguna yang aktif di media sosial X. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa kualitas dan daya tarik konten *streamer* Windah Basudara memiliki peran penting dalam membentuk minat audiens terhadap suatu *game*.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa daya tarik konten *streamer* Windah Basudara memiliki peran penting dalam membentuk minat bermain *game* Roblox pada pengguna media sosial X. Konten yang disajikan secara menarik, interaktif, penuh humor yang dapat menghibur mampu mendorong keterlibatan penonton serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap *game* yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam era digital, konten kreator tidak hanya berfungsi sebagai fungsi penyedia hiburan, tetapi juga sebagai pihak yang dapat mempengaruhi preferensi dan perilaku pengguna.

Selain itu, fenomena penyebaran konten melalui media sosial, termasuk melalui komunitas dan interaksi antar pengguna, turut memperkuat pengaruh tersebut. Penonton tidak hanya mengonsumsi konten secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam menyebarkan informasi dan membentuk opini kolektif terhadap suatu *game*. Dengan demikian, daya tarik konten menjadi salah satu faktor strategis dalam menarik perhatian dan membangun minat audiens di tengah persaingan industri *game* yang semakin kompetitif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembangan konten yang kreatif dan relevan cukup penting bagi kreator ataupun pelaku industri *game* untuk meningkatkan minat pengguna. Oleh karena itu, strategi pemasaran berbasis konten digital

yang memanfaatkan figur influencer atau streamer menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam menjangkau dan memengaruhi penonton, khususnya generasi muda sebagai pengguna yang aktif di media sosial.

6. KETERBATASAN DAN SARAN

Penelitian ini menyarankan agar konten kreator seperti Windah Basudara untuk terus meningkatkan kualitas konten yang kreatif, interaktif dan relevan agar mempertahankan serta meningkatkan minat penonton terhadap *game* Roblox, serta bagi pelaku industri *game* untuk memanfaatkan media sosial seperti X sebagai strategi pemasaran yang efektif. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan satu variabel independent dan berfokus pada pengguna media sosial X, sehingga belum mampu menjelaskan secara menyeluruh faktor-faktor lain yang memengaruhi minat bermain serta memiliki keterbatasan dalam hasil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti faktor sosial, tren maupun karakteristik pada *game* serta memerlukan objek dan metode penelitian agar diperoleh hasil yang lebih mendalam.

REFERENSI

- Arbi O. (2024).. Pengaruh Terpaan, Efektivitas, dan Kualitas Konten terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Pada Youtube Windah Basudara. *Jurnal Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*. Vol. 1 No. 4. 1(4), 96–108. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v1i4.342>
- Ardianto K., Azizah N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Pengguna di Kota Surabaya (*The Analysis of Intention to Use E-Wallet with Technology Acceptance Model (TAM) Approach on Users in Surabaya*). *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, Vol. 23 No.01.
- Azzahra F., Murjainah., & Suriadi A. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox *Game* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV Di SD Negeri 68 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10 (2).
- Ivan J., & Gregorius G. (2024). Strategi Kreatif Windah Basudara dalam Membangun Personal Branding melalui Youtube. *Jurnal Untar Koneksi. Koneksi*, 8(2), 407–416. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i2.27634>
- Mubaroq, P., Suharjuddin., & Yohamintin. (2025). Dampak *Game* Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus di SD Negeri Setia Darma 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10 No. 03, ISSN: 2477-2143, ISSN Online: 2548 – 6950.
- Ramdhani, R., & Imanda, R. (2024). Analisis Visualisasi Data *Game Online RMT (Real Money Trading)* di Indonesia Dengan Metode *Business Intelligence* Menggunakan *Dashboard Tableau*. *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 5(1), 214-239.
- Rezkyanda Y. (2024). Analisis Daya Tarik Konten Pada Akun Media Sosial TikTok @mursid241 Dalam Perspektif Audiens [Skripsi, Universitas Dian Nuswantoro]. Semarang: Ilmu Komunikasi.
- Rofiudin M., Shabry M., Juniarsa N. (2022). Pengaruh Harga dan Fitur Layanan Terhadap Minat Beli Konsumen Tokopedia Pasca COVID 19 di Malang Raya. *INSPIRASI; Jurnal-jurnal Ilmu Sosial*. Vol.19, No.2.

- Rusydi A. Siroj., et al. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 7 No 3.
- Uljannah P., & Santoso A. (2024). Pengaruh Daya Tarik Konten, Keamanan Informasi, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli Ulang Pengguna Aplikasi Shopee. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol. 3, No. 4.
- Yulastika T., Mayasari., & Poerana F. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (9), 364-371, p- ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>.