

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambardy, P. I. (2014). *Analisis Pengaruh E-Service Quality Terhadap E Satisfaction Dan Dampaknya Terhadap E- Loyalty*, 1(1), 7–26.
- Anggraini, & Hermaini, N. (2018). *Analisis Kualitas Layanan Opac Terhadap Kepuasan*, 4(1), 67–72.
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2d Dan 3d Menggunakan Unity*. Yogyakarta: deepublish.
- Desagita, F. (2018). *Fenomena Game PlayerUnknown's BattleGrounds Di Kalangan Mahasiswa Bandung*, 2(2), 7–8.
- Enterprise, J. (2010). *20 Bisnis IT Dari Hobi Menjadi Rezeki* (pp. 121–185). Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Fauzi, A. U. R. (2017). *Pengaruh Harga dan Free Wifi Terhadap Keputusan pembelian Produk Pada Angkringan Di Kecamatan Keras Kabupaten Magetan*, 17(2), 62–74.
- Gani, I., & Amalia, S. (2015). *Alat Analisa Data Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi & Sosial*. Yogyakarta: ANDI.
- Gazor, H., Mirashrafi, S. N., & Ameleh, K. N. (2012). *Management Science Letters*, 2, 727–734. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2011.12.002>
- Habiby, N. W. (2017). *Statistika Pendidikan* (pp. 1–266). Surakarta: muhammadiyah university press.
- Hantono. (2018). *Konsep Analisis Laporan Keuangan Dengan Pendekatan Rasio dan SPSS* (pp. 1–83). Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayah, R. T., & Utami, E. M. (2017). *E-Service Quality And E-Recovery Service Quality On E- Satisfaction Lazada.Com. E-Service Quality And E-Recovery Service Quality On E- Satisfaction Lazada.Com*, 8(2), 257–274.
- Hidayat, W. Z., & Wicaksono, P. S. (2015). *Motivasi Orang Tua Terhadap Keikutsertaan Anak Dalam Kejuaraan Renang. Motivasi Orang Tua Terhadap Keikutsertaan Anak Dalam Kejuaraan Renang*, 3(3), 123–134.
- Irawan, C. (2012). *Evaluasi Kualitas Website Pemerintah Daerah Dengan Menggunakan Webqual (Studi Kasus Pada Kabupaten Ogan Ilir)*, 4(2), 488–502.
- Jonathan, H. (2013). *Analisis Pengaruh E-Service Quality Terhadap Customer Satisfaction Yang Berdampak Pada Customer Loyalty Pt Bayu Buana Travel Tbk. Journal The WINNERS*, 14(2), 104–112.
- Juliandi, A., Irfan, & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Medan: UMSU Press.

- Komara, A. T. (2014). *Keterkaitan E-Service Quality Dan E-Recovery Service Quality Maskapai Penerbangan Air Asia Dengan Menggunakan Structural Equation Modelling*, 8(2), 101–111.
- Laricha, L., Saryatmo, A., & Avilla, L. (2017). *Analisis Kualitas Layanan Pada Perusahaan Jasa Travel Agent Berbasis E-Commerce Dengan Metode E-Servqual Dan Quality*, 13, 177–192.
- Maharama, R. A., & Kholis, N. (2018). *Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Pembelian Jasa Gojek Di Kota Semarang yang DiMediasi Minat Beli Sebagai Variabel Intervening*, 19, 203–213.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). *Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online*, 03(1), 153–169. <https://doi.org/10.24042/KONS.V3I2.575>
- Melinda. (2017). *Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Loyalty Pelanggan Go-Jek Melalui E-Satisfaction Pada Kategori Go-Ride*, 5(1).
- Morrisan. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Natanael, Y., & Sufren. (2013). *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak* (pp. 1–208). JAKARTA: PT Elek Media Komputindo.
- Pianda, D. (2018). *Kinerja Guru* (pp. 1–208). Jawa Barat: CV Jejak.
- Prasetyo, D. H., & Purbawati, D. (2016). *Pengaruh E-Service Quality Dan E-Security Seals Terhadap E-Satisfaction Melalui Keputusan Pembelian Konsumen* Pendahuluan, 5, 127–134.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran* (pp. 1–412). Jakarta: Kencana.
- Pratama, W. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*, 7(2), 13–31.
- Pratiwi, A. S., & Dewi, K. C. (2016). *Pengaruh E-Service Quality Terhadap Behavior Intentions Dengan E-Satisfaction Sebagai Mediator*, 10(2), 59–71.
- Primyastanto, M. (2015). *Pengelolaan Sumberdaya Perikanan Melalui Kelembagaan Lokal Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kearifan Lokal Di Pesisir Selat Madura* (pp. 1–113). Malang: Gunung Samudera.
- Ragatantya, C. V., & Soesanto, H. (2016). *Analisis Pengaruh Kualitas Produk dan Brand Images Terhadap Behavioural Intention Pada Konsumen Antimo Di Kota Semarang*. *Diponegoro Journal Of Marketing*, 5, 1–11.
- Ratih, T. A. I., & Astiti, P. D. (2016). *Impulsif Pada Remaja Putri Di Denpasar*, 3(2), 209–219.
- Revita, A. (2016). *E-Satisfaction Dan E-Trus T Mempengaruhi E-Loyalty*. E-

*Satisfaction Dan E-Trust T Mempengaruhi E-Loyalty Konsumen Wanita Dalam Sosial Media, 1.*

- Ridoi, M. (2018). *Cara Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2* (pp. 1–124). Malang: Maskha.
- Riza, S., & Sutopo. (2017). *Analisis Pengaruh E-Service Quality , Kualitas Informasi Dan Persepsi Kemudahan Terhadap E- Intervening*, 6, 1–13.
- Saidani, B., & Arifin, S. (2012). *Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Konsumen Dan Minat Beli Pada Ranch Market. Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 3(1), 1–22.
- Sampurno, pribadi toto. (2016). *Pengaruh Motivasi Hedonis, Browsing Dan Gaya Belanja Terhadap Pembelian Impulsif Pada Toko Online Shop*, 1–96.
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar* (pp. 1–276). Jakarta: Kencana.
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika* (Pp. 1–70). Surabaya: Airlangga University Press.
- Sawlani, D. K. (2015). *Pengaruh Kualitas Website , Keamanan Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Online Oleh Konsumen Zalora Di Jakarta*, 1–67.
- Setyaningsih, O. (2014). *Pengaruh Persepsi Kualitas Pelayanan E-Commerce Terhadap Kepuasan Pelanggan, Kepercayaan Dan Loyalitas Pada Produk Fashion*, 14(1), 67–80.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D* (pp. 1–96). yogyakarta: Mediakom.
- Situmorang, H. S. (2010). *Analisis Data Untuk Riset Manajemen Dan Bisnis*. Medan: USU Press.
- Suryadi, A. (2017). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi*, 3(32), 8–13.
- Sutopo, Y. E., & Slamet, A. (2017). *Statistika Inferensial* (pp. 1–374). yogyakarta: ANDI.
- Tobagus, A. (2018). *Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Satisfaction Pada Pengguna Di Situs Tokopedia*. Agora, 6(1), 1–10.
- Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). *Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I*, 5(2), 473–478.
- Wijiutami, S. S., Octavia, D., Telkom, U., & Satisfaction, E. (2017). *Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Satisfaction Serta Dampaknya Pada E-Loyalty Pelanggan E- Commerce C2c Di Kota Jakarta Dan Bandung The Influence Of E-Service Quality To E-Satisfaction And Its Impact To E-Loyalty Of C2c E-Commerce Customer In Jakarta* , 4(3), 2212–2220.

Yanto, R. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, (1), 1–13.

zulfikar. (2016). *Pengantar Pasar Modal Dengan Pendekatan Statistika*.  
yogyakarta: deepublish.