

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Zahraputeri and L. Kusdibyoy, “Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform : Studi Kasus Permainan Genshin Impact,” *Pros. 12th Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, pp. 1273–1278, 2021.
- [2] “BAB I (1).pdf.” .
- [3] S. Aisyah and D. I. Sari, “Efektivitas Penggunaan Platform Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. MathEdu (Mathematic Educ. Journal)*, vol. 4, no. 1, pp. 45–49, 2021.
- [4] P. M. Fauzi, E. Chumaidiyah, and N. Suryana, “Analisis Kelayakan serta Perancangan Aplikasi Website pada Startup Digital Creative Fotografi Berdasarkan Aspek Pasar, Aspek Teknis, dan Aspek Finansial,” *J. INTECH Tek. Ind. Univ. Serang Raya*, vol. 5, no. 2, pp. 60–66, 2019, doi: 10.30656/intech.v5i2.1589.
- [5] Ansori, “Pengertian analisis menurut KBBI,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 3, no. April, pp. 49–58, 2017.
- [6] Sugiyono, “Metode penelitian & pengembangan research and development. Bandung : Alfabeta.,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2015.
- [7] Sutha, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [8] Ansori, “DEFINISI ANALISIS,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 7–20, 2018.
- [9] Ansori, “Pengertian Kepuasan,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 3, no. April, pp. 49–58, 2017.
- [10] A. Supriyatna, “Perpustakaan Dengan Menggunakan Pieces Framework,” *Pilar Nusa Mandiri*, vol. XI, no. 1, pp. 43–52, 2018.
- [11] Sesaria, “Defenisi Kepuasan Menurut kotler & keller (2018),” *BISMA (Bisnis dan Manajemen)*, no. 1, pp. 6–25, 2020.
- [12] S. S. Hilabi and . P., “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP LAYANAN APLIKASI MEDIA SOSIAL WhatsApp MOBILE ONLINE,” *Buana Ilmu*, vol. 3, no. 1, pp. 119–136, 2018, doi: 10.36805/bi.v3i1.461.
- [13] A. Supriyatna and V. Maria, “Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi DJP Online dengan

Kerangka PIECES,” *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 88, 2018, doi: 10.23917/khif.v3i2.5264.

- [14] A. Wicaksana, “Kepuasan Pengguna,” *Https://Medium.Com/*, pp. 11–23, 2017, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- [15] A. Nurillah, *PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA AKHIR DENGAN MENGGUNAKAN END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) TERHADAP SISTEM ADMINISTRASI FUNDRAISING (SANDRA) PADA DOMPET DHUFAFA REPUBLIKA* Diajukan. 2019.
- [16] D. Astuti and F. N. Salisah, “Analisis Kualitas Layanan E-Commerce Terhadap Kepuasan Pelanggan Menggunakan Metode E-Servqual ( Studi Kasus : Lejel Home Shopping Pekanbaru ),” *J. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. Vol.2, no. No.1, Februari 2018, p. hal.44-49, e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/1784>.
- [17] Utami dan Hidayat, “Bab Ii Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2018.
- [18] R. Annisa, “Aplikasi Belajar Tata Surya Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendukung Kurikulum 2013 Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Inf. dan Komput. Politek. Sekayu*, vol. 9, no. 1, pp. 26–33, 2019.
- [19] A. Wicaksana, “Teori Aplikasi,” *Https://Medium.Com/*, pp. 6–21, 2016, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- [20] V. F. Dr. Vladimir, “Landasan Teori(Aplikasi),” *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2019.
- [21] L. Y. D. Pangau, S. T. Kaunang, and A. S. M. Lumenta, “Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 203–208, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/23995/23680>.
- [22] Arsyad, “Pengertian Game Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,” *BAB 2 Kaji. Teor.*, no. 1, pp. 16–72, 2017.
- [23] A. N. Asmiatun, S., & Putri, “Belajar Membuat Game 2d Dan 3d Menggunakan Unity.,” 2017.
- [24] A. Y. Budianto *et al.*, “Pengaruh kualitas produk dan kualitas pelayanan terhadap keputusan pembelian dengan citra merk sebagai variabel intervening,” no. 24, pp. 66–74, 2021.

- [25] B. Prasetyo, "Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Dan Keamanan Pada Twitter Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Menggunakan Metode Servqual," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018, [Online]. Available: <http://repository.unama.ac.id/1019/2/BAB II.pdf>.
- [26] D. Eka Pratiwi, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Kualitas Aplikasi MangaToon Menggunakan Metode Servqual," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2020.
- [27] K. Jiwantara, A. Sutrisno, and J. S. C. Neyland, "Penyuluhan Bahasa Indonesia Praktis Di Balai Bahasa Provinsi Sulawesi Utara," *Jur. Mesin Fak. Tek. Univ. Sam Ratulangi Manad.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2018.
- [28] A. Saryoko, M. Badrul, K. Kunci, and T. Kepuasan, "Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Pembelian Tiket Kereta Api Secara Online," *J. Ind. Serv.*, vol. 3, no. 8, pp. 162–167, 2019.
- [29] C. Tanuwijaya and H. Tannady, "Evaluasi Produk dan Pelayanan di Toko Buku Gramedia Emporium Pluit Mall Jakarta Utara Menggunakan Service Quality," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. Inf.*, pp. 25–28, 2019.
- [30] Y. Septiani, E. Arribe, and R. Diansyah, "( Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru )," *J. Teknol. dan Open Source*, vol. 3, no. 1, pp. 131–143, 2020.
- [31] B. Rakyat, I. Persero, and T. C. Sukoharjo, "Rachmat trimulya," 2018.
- [32] H. Winarno and T. Absor, "Analisis Kualitas Pelayanan Dengan Metode Service Quality (Servqual) Dan Importance Performance Analysis (Ipa) Pada Pt. Media Purna Engineering," *J. Manaj. Ind. dan Logistik*, vol. 1, no. 2, pp. 146–160, 2018, doi: 10.30988/jmil.v1i2.15.
- [33] et al. Nopriyanto Muhammad Adi, "ANALISIS KUALITAS LAYANAN WEBSITE SILACAK BKD PROVINSI JAMBI DENGAN METODE WEBQUAL 4.0 (STUDI KASUS : BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH PROVINSI JAMBI)," 2021.
- [34] F. S. Cynthia Angelia, Fauzi Akbar Maulana Hutabarat\*, Ngajudin Nugroho, Supriyanto Supriyanto, "KUALITAS PRODUK DAN CUSTOMER VALUE TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN DALAM MELAKUKAN PEMBELIAN ITEM PADA GAME GENSHIN IMPACT Cynthia," no. September 2021, pp. 142–148, 2022.
- [35] G. Pandusarani, A. H. Brata, and E. M. A. Jonemaro, "Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 940–950, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

- [36] A. Fransisca, "Implementasi Mett Ā Sutta Terhadap Metode Pembelajaran Di," *ilmu agama dan Pendidik. agama Buddha*, vol. 2, no. March, pp. 1–13, 2020.
- [37] Sugiyono, "Pengaruh Profitabilitas Dan Non Debt Tax Shield Terhadap Struktur Modal Pada Perusahaan Manufaktur Subsektor Otomotif Dan Komponen Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Selama Periode Tahun 2011-2015," "Metode Penelit. pada dasarnya merupakan cara Ilm. untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu." *Dalam*, vol. 1, no. 2, pp. 47–71, 2017.
- [38] M. K. T. Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, "Teknik Pengambilan Sampel," *Ekp*, vol. 13, no. 3, pp. 1576–1580, 2015.
- [39] D. A. Nadra, *ANALISIS KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA GRAB DENGAN MENGGUNAKAN METODE SERVQUAL*. 2021.
- [40] M. Angela, C. Yosefa, and A. Br, "ANALISIS KELAYAKAN APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK," 2022.
- [41] L. Lusiana, S. Pasda, M. Mustari, M. I. S. Ahmad, and M. Hasan, "Pengaruh Reliability, Responsiveness, Assurance, Empathy dan Tangibles Terhadap Kepuasan Konsumen GrabBike," *JEKPEND J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 34, 2020, doi: 10.26858/jekpend.v3i2.14307.
- [42] Purwohandoko Purwohandoko, "Pengaruh Tangible Resource Perusahaan Terhadap Kinerja Perusahaan Air Minum dalam Kemasan (AMDK) di Wilayah Sidoarjo, Surabaya & Pasuruan," *J. Manaj. dan Kewirausahaan*, vol. 11, no. 2, p. pp.134-143, 2019, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/view/17970>.
- [43] C. Mahendra, "Analisis Pengaruh Reliability Sistem Informasi Institusi XYZ Terhadap Kinerja Komisi Berbasis Web," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 837–847, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i2.943.
- [44] D. P. Mandala, "Uji Kelayakan Sistem Informasi Unit Kesehatan Sekolah Berbasis Website Di Smk Muhammadiyah 1 Bantul Dengan Faktor Kualitas Mccall," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.)*, vol. 2, no. 2, pp. 195–203, 2017, doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17314.
- [45] L. K. Baby Silvia Putri, "Kepuasan Pengguna Perspektif Dokter Rumah Sakit," *J. Ris. Manaj. dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2017, [Online]. Available: <http://jrmb.ejournal-feuniat.net/index.php/JRMB/article/view/24/20>.
- [46] H. Y. Langging, A. Tjitra Handayani, V. Diana, and A. Anggorowati, "Analisis Tingkat Kelayakan Layanan Transportasi Online Khususnya Go-

Ride Di Kotamadya Yogyakarta,” *Equilib*, vol. 01, no. 02, pp. 99–106, 2020.

- [47] R. Arif, “Pengaruh Karakteristik Perusahaan Terhadap Keputusan Penerapan Assurance Laporan Keberlanjutan (Studi Empiris pada Perusahaan yang Menerbitkan Laporan Keberlanjutan dan Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Tahun 2012 - 2014),” *Journal of Accounting and Finance*, vol. 1, no. 1, p. 43, 2017, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [48] Elisa Tjondro, “Pengaruh Level of Assurance, Reputasi Kantor Akuntan Publik, Struktur Modal Calon Debitur, Dan Ukuran Bank Terhadap Keputusan Pemberian Kredit Bank Di Indonesia,” *J. Akunt. dan Keuang.*, vol. 9, no. 2, pp. 52–64, 2007, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/aku/article/view/16816>.
- [49] E. Gunawan, G. O. Sebastian, and A. Harianto, “Analisa Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Menginap Di Empat Virtual Hotel Operator Di Surabaya,” *J. Indones. Tour. Hosp. Recreat.*, vol. 2, no. 2, pp. 145–153, 2019, doi: 10.17509/jithor.v2i2.20981.
- [50] D. Sinulingga, S. Safwati, and ..., “Hubungan Antara Kualitas Layanan Paramedik Dan Kepuasan Pasien Rawat Jalan Di Puskesmas Tanah Luas Aceh Utara Tahun 2019,” *J. Inov. ...*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JIKM/article/view/228>.
- [51] R. Stephen, “Perilaku Organisasi,” 2015.
- [52] Khaeryna Adam and Irwan, “Metode Partial Least Square (PLS) dan terapannya (Studi Kasus: Analisis Kepuasan Pelanggan terhadap Layanan PDAM Unit Camming Kab. Bone),” *J. Teknosains*, vol. 9, no. 1, pp. 53–68, 2015.
- [53] D. Aristanto, “Pengaruh Knowledge Sharing Terhadap Individual Innovation Capability Dan Kinerja Karyawan (Studi Pada Pt. Pln (Persero) Unit Induk Pembangunan Sulawesi Bagian Utara),” *J. Ris. Ekon. Manajemen, Bisnis dan Akunt.*, vol. 5, no. 2, pp. 1539–1545, 2017.
- [54] S. Assegaff, “Pengaruh Trust ( Kepercayaan ) dan Online Shopping Experiences ( Pengalaman Berbelanja Online ) terhadap Perilaku Konsumen dalam Berbelanja Online : Prespektif Konsumen di Indonesia,” no. 66, pp. 463–473, 2015.
- [55] P. D. S. H. Luh and S. D. Gede, “PENGARUH KEBIJAKAN PEMERIKSAAN, KEBIJAKAN AKSES INFORMASI KEUANGAN DAN FORENSIK DIGITAL TERHADAP KUALITAS PEMERIKSAAN PAJAK,” *Ilm. Indones.*, vol. 1999, no. December, pp. 1–6, 2006.

- [56] I. Kusna and E. Setijani, "Analisis Pengaruh Kinerja Keuangan, Growth Opportunity Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Struktur Modal Dan Nilai Perusahaan," *J. Manaj. Dan Kewirausahaan*, vol. 6, no. 1, pp. 93–102, 2018, doi: 10.26905/jmdk.v6i1.2155.
- [57] M. Fransisca and I. G. Adiputra, "Pengaruh Pengalaman Kerja dan Kompetensi Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Naga Samudera," *J. Manajerial Dan Kewirausahaan*, vol. 1, no. 4, p. 900, 2019, doi: 10.24912/jmk.v1i4.6588.
- [58] F. S. Lubis, A. P. Rahima, M. I. H. Umam, and M. Rizki, "Analisis Kepuasan Pelanggan dengan Metode Servqual dan Pendekatan Structural Equation Modelling (SEM) pada Perusahaan Jasa Pengiriman Barang di Wilayah Kota Pekanbaru," *J. Sains, Teknol. dan Ind.*, vol. 17, no. 1, p. 25, 2020, doi: 10.24014/sitekin.v16i2.9366.
- [59] N. Luh, A. Kartika, Y. Sarja, S. B. Jalan, and R. Puputan, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Dosen Menggunakan Metode Servqual," *J. Sist. Daninformatika*, vol. 12, no. 2, pp. 15–25, 2018.