

## 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] Muhammad Rafli Aulia Rojani Lutfi, Humam Maulana Tsubasanofa Ramadhan, and Wahyu S. J. Saputra, "Penerapan Kecerdasan Buatan Dalam Pemilihan Artifact Pada Game Genshin Impact Dengan Logika Fuzzy Tsukamoto," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 71–75, 2022, doi: 10.35329/jiik.v8i2.226.
- [3] R. I. Haikal, D. P. Agustino, I. M. Pasek, and P. Wijaya, "Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona," *Jsi.Stikom-Bali.Ac.Id*, vol. 16, no. September 2020, pp. 17–25, 2021, [Online]. Available: <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/385>.
- [4] Google Play Store, "Genshin Impact," 2022. .
- [5] S. Aisyah, D. I. Sari, and P. Matematika, "Efektivitas Penggunaan Platform Google Meet," *J. Mathedu*, vol. 4, no. 1, pp. 45–49, 2021.
- [6] I. Magdalena, "ANALISIS BAHAN AJAR," 2020.
- [7] U. Husein, "Metode riset bisnis." p. 147, 2016.
- [8] Hardani *et al.*, "*Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*," no. March. 2020.
- [9] I. Indrawati, P. Lestari, L. Belluano, H. Harlinda, F. A. R. Tuasamu, and D. Lantara, "ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN PIECES FRAMEWORK," vol. 11, no. 28, 2019.
- [10] Ramadhini and S. Nur, "PENGARUH HARGA DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN

PELANGGAN E-COMMERCE SHOPEE PADA JASA PENGIRIMAN BARANG SICEPAT HALU DI JAKARTA,” p. 11, 2022.

- [11] B. R. T. Putri, *Manajemen Pemasaran*. 2017.
- [12] Candrianto, *KEPUASAN PELANGGAN SUATU PENGANTAR*. 2021.
- [13] L. Utami and R. Hidayat, “Pengolahan Data Keuangan Dengan Menggunakan Zahir Accounting 5 . 1,” *Perspektif*, vol. XVI, no. 1, pp. 99–106, 2018.
- [14] B. Huda and P. Bayu, “Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce,” vol. 1, no. 2, pp. 81–88, 2019.
- [15] N. K. Dewi *et al.*, “Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta penting dalam menyiarkan agama Islam . Dengan media dakwah yang tepat maka akan bisa menyiarkan agama Islam dengan maksimal dengan media dakwah yang tepat suatu konsep dalam berdakwah dengan E-Dakwa,” vol. 5, no. 2, pp. 26–33, 2021.
- [16] D. Syifani and A. Dores, “Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung,” *Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, 2018.
- [17] L. Yeremia *et al.*, “Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa,” vol. 14, no. 2, pp. 203–208, 2019.
- [18] S. A. Pramuditya, M. S. Noto, D. Syaefullah, and T. Pustaka, “Game edukasi rpg matematika,” vol. 6, no. 1, 2017.
- [19] F. Yulianto, Y. T. Utami, I. Ahmad, and F. Teknik, “GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 243,” vol. 7, pp. 242–251, 2018.
- [20] M. Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. 2018.
- [21] K. Surbakti, “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP

REMAJA,” 2017.

- [22] O. R. Payangan, “Pemasaran jasa pariwisata,” 2016.
- [23] A. Fatmah Cahyani, Woro Isti Rahayu, and N. Siti, “Panduan Pembuatan dan Penggunaan Aplikasi Implementasi Metode Servqual Untuk Mengetahui Kepuasan Pelanggan Berdasarkan Hasil Penanganan Menggunakan Metode Wighted Product Pada PT. CDA,” p. 33, 2020.
- [24] M. M. Ulkhaq and M. P. Br. Barus, “Analisis Kepuasan Pelanggan dengan Menggunakan SERVQUAL: Studi Kasus Layanan IndiHome PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk, Regional 1 Sumatera,” *J. Sist. dan Manaj. Ind.*, vol. 1, no. 2, p. 61, 2017, doi: 10.30656/jsmi.v1i2.365.
- [25] D. Wahyu Hidayat, “Kebangkitan Angkutan Umum di Indonesia,” p. 191, 2022.
- [26] M. Simanjuntak, “Riset Pemasaran,” p. 110, 2022.
- [27] Wasis, “Pedoman Riset Praktis,” p. 53, 2015.
- [28] Djaali and P. Muljono, “Pengukuran dalam bidang pendidikan,” p. 64, 2015.
- [29] A. Irwansyah and R. Mappadeceng, “Pengaruh E-Service Quality Terhadap Customer Loyalty Melalui Customer Satisfaction Pada Toko on Line Buka Lapak,” *J-MAS (Jurnal Manaj. dan Sains)*, vol. 3, no. 2, p. 128, 2018, doi: 10.33087/jmas.v3i2.50.
- [30] M. Asqia and T. Nabarian, “Pemanfaatan Google Sheets dan Google Form untuk Layanan Administrasi Mahasiswa Menggunakan Konsep Electronic Service Quality,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 7, no. 1, pp. 15–22, 2021, doi: 10.54914/jtt.v7i1.339.
- [31] A. F. Amel, “Pengaruh Promosi Penjualan Dan E-Service Quality Terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Ovo,” *JRMSI - J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 11, no. 2, pp. 201–223, 2020, doi: 10.21009/jrmsi.011.2.01.
- [32] H. Ririn, *Metodologi Penelitian Sosial*. 2020.

- [33] B. Sumargo, *TEKNIK SAMPLING*. 2020.
- [34] M. Hamid, I. Sufi, W. Konadi, Y. Akmal, and . Jamaluddin Iddris, “Analisis Jalur Dan Aplikasi Spss Versi 25 Edisi Pertama,” p. 165, 2019.
- [35] Rahmadi, *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. 2011.
- [36] H. Ririn, *Metodologi Penelitian Sosial*. 2020.
- [37] B. Sumargo, *TEKNIK SAMPLING*. 2020.
- [38] C. Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS*. 2020.
- [39] J. E. Pratama and A. P. Keputusan, “Analisis Kepuasan Pengguna Game Multiplayer Online Battle Arena Mobile Legends dan Arena of Valor,” vol. 2, pp. 79–85, 2019.
- [40] Cynthia Angelia, F. A. M. Hutabarat, S. Ngajudin Nugroho, and . F. S., “KUALITAS PRODUK DAN CUSTOMER VALUE TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN DALAM MELAKUKAN PEMBELIAN ITEM PADA GAME GENSHIN IMPACT,” no. September 2021, pp. 142–148, 2022.
- [41] A. Nurfitriya and T. C. Kusumandyoko, “Analisis user experience pada game among us dengan menggunakan game-design factors questionnaire,” *J. Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 148–162, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42314>.
- [42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2015.
- [43] M. K. dr. Febri Endra Budi Setyawan, “PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN: (Statistika Praktis),” p. 97, 2017.
- [44] A. Nurrahmah, “Pengantar Statistika 1,” p. 36, 2021.
- [45] I. W. Susanti, “MELALUI KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING,” 2021.
- [46] N. M. Janna and Herianto, “Artikel Statistik yang Benar,” *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.

- [47] I. Sofiati, N. Qomariah, and H. Hermawan, "Dampak Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Konsumen IMPACT OF SERVICE QUALITY ON CONSUMER LOYALTY," *J. Sains Manaj. dan Bisnis Indones.*, vol. 8, no. 2, 2018, doi: 10.32528/jsmbi.v8i2.1792.
- [48] R. Ekasari, M. S. Pradana, G. Adriansyah, M. A. Prasnowo, A. F. Rodli, and K. Hidayat, "Analisis Kualitas Pelayanan Puskesmas Dengan Metode Servqual," *J. Darussalam J. Pendidikan, Komun. dan Pemikir. Huk. Islam*, vol. 9, no. 1, p. 82, 2017, doi: 10.30739/darussalam.v9i1.118.
- [49] R. D. Wicaksono, "Pengaruh E-Service Quality dan Trust Terhadap Keputusan Penggunaan Layanan Syariah LinkAja Serta Dampaknya Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Wilayah Kota Bekasi).," p. 134, 2022.
- [50] I. Fanani, "PENGARUH KEPUASAN KERJA DAN KOMITMEN ORGANISASI TERHADAP ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR (OCB)," *Fundam. Manag. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–51, 2019.
- [51] A. A. Gunawan, "Pengaruh Kompensasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt Gesit Nusa Tangguh," *J. Ilm. Manaj. Bisnis Ukrida*, vol. 16, no. 1, p. 98066, 2017.
- [52] D. Agustyaningsih, B. Utami, and M. S. Hidayat, "Pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan konsumen," 2018.
- [53] D. I. Rahayu and D. Nasichah, "Pengaruh Karakteristik Sistem Pengendalian Intern," *Gema Ekon. J. Fak. Ekon.*, vol. 8, no. 2, pp. 162–174, 2019.
- [54] Y. Sutopo and A. Slamet, "STATISTIKA INFERENSAL," pp. 1–374, 2017.
- [55] Sihombing O. Sabrina, "Pengantar Metode Analisis Multivariat," 2022.
- [56] WahyonoTeguh, "25 Model Analisis Statistik," 2013.
- [57] S. Novita, E. Luthan, and N. Syafriyeni, "Pengaruh Profitabilitas, Leverage, Komisaris Independen, Kepemilikan

Institusional, dan Ukuran Perusahaan terhadap Penghindaran Pajak pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia pada Tahun 2014-2018,” *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 20, no. 2, p. 376, 2020, doi: 10.33087/jiubj.v20i2.913.

- [58] F. M. Purnawijaya, “Pengaruh Disiplin Kerja Dan Fasilitas Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Kedai 27 Di Surabaya,” *J. Agora*, vol. 7, no. 1, p. 287221, 2019.
- [59] P. Harga *et al.*, “SONDER INFLUENCES OF PRICE , LOCATION AND FACILITIES TOWARDS A DECISION USING,” vol. 3, no. 1, 2019.
- [60] dkk Andika Rindi, “Pengaruh Motivasi Kerja Dan Persaingan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Melalui Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Pegawai Universitas Pembangunan Panca Budimedan,” *J. Manaj. Tools*, vol. 11, no. 1, pp. 189–204, 2019, [Online]. Available: <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/513/485>.
- [61] B. Syah, L. Marnisah, and F. Zamzam, “Pengaruh Kompetensi, Kompensasi Dan Motivasi Terhadap Kinerja,” *Integritas J. Manaj. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–26, 2021, doi: 10.35908/ijmpro.v2i2.76.
- [62] Y. Aryani, “Sistem Informasi Metode Regresi Linear Berganda,” *J. Ris. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 39–51, 2020, doi: 10.52005/jursistekni.v2i2.47.
- [63] J. S. Lestari, U. Farida, and S. Chamidah, “Pengaruh Kepemimpinan, Kedisiplinan, Dan Lingkungan Kerjaterhadap Prestasi,” *ASSET J. Manaj. dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 38–55, 2020, doi: 10.24269/asset.v2i2.2388.
- [64] R. Sianturi, “Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis,” *J. Pendidikan, Sains Sos. dan Agama*, vol. 8, no. 1, pp. 386–397, 2022, doi: 10.53565/pssa.v8i1.507.