

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Zahraputeri and L. Kusdiby, "Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform : Studi Kasus Permainan *TOP ELEVEN*," *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 TOP ELEVEN* Dengan Logika Fuzzy Tsukamoto," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 71–75, 2022, doi: 10.35329/jiik.v8i2.226.
- [3] A. Tobagus, "PENGARUH E-SERVICE QUALITY TERHADAP E-SATISFACTION PADA PENGGUNA DI SITUS TOKOPEDIA," 2018.
- [4] R. I. Haikal, D. P. Agustino, I. M. Pasek, and P. Wijaya, "Evaluasi User Experience pada kepuasan pengguna 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>.
- [5] A. S. Maulana, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Kepuasan *Jurnal Ekonomi Volume*, vol. 7, no. 2, pp. 113–125, 2016.
- [6] Komaruddin, "active learning," *Bandung*. 2020.
- [7] R. Maulana, "ANALISA & PERANCANGAN SISTEM INFORMASI," 2021.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.," p. 335, 2018.
- [14] I. D. Armanto, "Pengaruh Dimensi Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Indihome Triple Play," *E-Jurnal Manaj. Univ. Udayana*, vol. 7, no. 3, p. 1282, 2018, doi: 10.24843/ejmunud.2018.v7.i03.p06.
- [15] Niken Nanincova, "Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Noach Cafe and Bistro," *Agora*, vol. 7, no. 2, pp. 1–5, 2019.
- [16] D. M. I. Meilina Boediono, Sonata Christian, "Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Sealantwax," *J. Manaj. dan Start-Up Bisnis*, vol. 3, no. April, p. 94, 2018.
- [6] I. Tawakal and N. Untarini, "Pengaruh Kualitas Layanan, Harga, Dan Kemudahan Terhadap Kepuasan Pelanggan Tri Di Surabaya," *J. Ilmu Manaj.*, vol. 4, pp. 103–108, 2016.

- [7] A. Sabillah, S. Widiyanesti, and G. Goniah, "Pengaruh Dimensi Web Quality Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Shopee Di Bandung the Effect of Web Quality Dimensions on Customer Satisfaction in Shopee in Bandung," *e-Proceeding Manag.*, vol. 8, no. 4, pp. 3172–3181, 2021.
- [8] A. Aditia, A. T. Komara, N. Y. Roslina, and L. Jatmika, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen," *Acman Account. Manag. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 104–114, 2021, doi: 10.55208/aj.v1i2.25.
- [9] B. A. R. Tulodo and A. Solichin, "Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan (Studi Kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.)," *J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 25–43, 2019.
- [10] 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.
- [11] Jogiyanto, "Sistem teknologi informasi : pendekatan teritegrasi : konsep dasar , teknologi , aplikasi , pengembangan dan pengelolaan .," 2017.
- [12] B. T. Mahardika, D. Program, S. Teknologi, I. Universitas, and D. Persada, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI," vol. X, no. 2, pp. 30–39, 2020.
- [13] S. R. Adi Widarma, "JurTI-Adi Widarma (1)." 2019.
- [14] S. Widiyanti, "Pengantar Basis Data." 2000, [Online]. Available: <https://fliphtml5.com/mynw/cedg/basic>.
- [15] Tjiptono, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall," *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [16] Slochin, "Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, p. 9, 2018, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259>.
- [17] Mahardika, "Pembuatan Game Platform Berggenre Side Scroll Bertema Sejarah Hari Pahlawan Berjudul 'Sutomo,'" *Pap. Knowl. . Towar. a Media*

- Hist. Doc.*, pp. 7–18, 2016, [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1790/>.
- [18] Adi Darma, “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang,” *Univ. Negeri Yogyakarta*, vol. Unknown, no. Unknown, pp. 1–18, 2015, [Online]. Available: http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001.
- [19] sri widiyanti, “SERVQUAL: A Multiple-Item Scale for Measuring Consumer Perceptions of Service Quality,” 2022, doi: 10.1049/el:19850169.
- [20] D. P. Sari and A. Harmawan, “Upaya Perbaikan Kualitas Layanan Pada Instalasi Rawat Jalan Rumah Sakit Muhammadiyah Roemani Dengan Metode Servqual Dan Triz,” *Pros. Semin. Nas. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–18, 2014, [Online]. Available: https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/view/1010.
- [21] H. Winarno and T. Absror (Universitas Serang Raya), “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, p. 162, 2017, doi: 10.30988/jmil.v1i2.38.
- [22] S. S. Putro, “Implementasi Metode E-Servqual Dan Saw Untuk Analisa Kepuasan Pasien Berdasarkan Kualitas Pelayanan Poli Rawat Jalan,” *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–9, 2017, doi: 10.31504/komunika.v6i2.1119.
- [23] M. Hamid, I. Sufi, W. Konadi, Y. Akmal, and . Jamaluddin Iddris, “Analisis Jalur Dan Aplikasi Spss Versi 25 Edisi Pertama,” p. 165, 2019.
- [24] 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.
- [25] F. Trigono, “REGISTER PADA FORUM PENGGUNA GAME ONLINE TOP ELEVEN DI INDONESIA Oleh,” no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2013.
- [27] M. K. dr. Febri Endra Budi Setyawan, “PENGANTAR METODOLOGI

PENELITIAN : (Statistika Praktis),” p. 97, 2017.

- [28] A. Nurrahmah, “Pengantar Statistika 1,” p. 36, 2021.
- [29] I. W. Susanti, “MELALUI KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING,” 2021.
- [30] N. M. Janna and Herianto, “Artikel Statistik yang Benar,” *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [31] Jupri Eka Pratama, “penelitian sejenis Analisis Kepuasan Pengguna *Game Multiplayer Online Battle Arena Mobile Legends* dan *Arena of Valor* Metode *PIECES Framework*,” *J. Sains Manaj. dan Bisnis Indones.*, vol. 8, no. 2, 2018, doi: 10.32528/jsmbi.v8i2.1792.
- [32] 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>.
- [33] Isaac dan Michael sampel rumus untuk menentukan berapa jumlah responden yang akan di teliti *Fundam. Manag. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–51, 2019.
- [34] M. K. dr. Febri Endra Budi Setyawan, “PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN : (Statistika Praktis),” p. 97, 2017.
- [35] A. Nurrahmah, “Pengantar Statistika 1,” p. 36, 2021.
- [36] I. W. Susanti, “MELALUI KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING,” 2021.
- [37] N. M. Janna and Herianto, “Artikel Statistik yang Benar,” *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [38] 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.
- [39] 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.
- [40] 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.

- [41] I. Fanani, "PENGARUH KEPUASAN KERJA DAN KOMITMEN ORGANISASI TERHADAP ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR (OCB)," *Fundam. Manag. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–51, 2019.
- [42] 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.