

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Hidayatul and A. Tifatul, "Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa," *Biblio Couns J. Kaji. Konseling dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–7, 2025, doi: 10.30596.
- [2] T. A. Pratama and H. Nugroho, "Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)," *J. Kawistara*, vol. 13, no. 3, p. 402, 2023, doi: 10.22146/kawistara.75218.
- [3] M. Syas and U. S. Yahsy, "Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox," *J. InterAct*, vol. 11, no. 2, pp. 98–109, 2023, doi: 10.25170/interact.v11i2.3748.
- [4] S. P. Collins *et al.*, "Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar," vol. 3, no. 1, pp. 167–186, 2021, doi: 10.36232.
- [5] F. N. Ramadhayanti, Mulyadi, and E. Rasywir, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi TIX ID Di Kota Jambi Menggunakan Metode EUCS," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 143–151, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.792.
- [6] A. Yufri, "Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2415–2422, 2021, doi: 10.31004.
- [7] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, pp. 23–25, 2020.
- [8] Y. Septiani, E. Arribe, and R. Diansyah, "Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan metode Sevqual," *J. Septiani, Yuni Arribe, Edo Diansyah, Risnal*, vol. 3, no. 1, pp. 131–143, 2020, doi: 10.36378.
- [9] S. C. F. Alfisyahri, A. Fadli, E. H. Sihombing, and R. Septiani, *Relevansi antara Kualitas Pelayanan Dan Fasilitas Dengan Tarif (Biaya Tol) Sebagai Alternatif Pendukung Untuk Kepuasan Pengguna Jalan Tol*. Surabaya: Jurnal Transportasi dan Manajemen Maritim, pp. 52–55, 2023.
- [10] M. Siregar, "Analisis Kepuasan Pelanggan Ompu Gende Coffee Medan Customer Satisfaction Analysis Ompu Gende Coffee Medan," *J. Divers.*, vol. 7, no. 1, pp. 114–120, 2021, doi: 10.31289.
- [11] R. Setyawati, "Volume . 19 Issue 1 ( 2023 ) Pages 57-63 INOVASI : Jurnal Ekonomi , Keuangan dan Manajemen ISSN : 0216-7786 ( Print ) 2528-1097 ( Online ) Pengaruh kualitas pelayanan terhadap tingkat kepuasan konsumen The effect of service quality on the level of custome," vol. 1, no. 1, pp. 57–63, 2023, doi: 10.30872.
- [12] D. Hafiz Riyadli, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jorn. Científica Farmacol. y Salud I LAS*, vol. 28, no. 1, pp. 1–11, 2020, doi: 10.36774.
- [13] Sri Wahyuni, Viridyra Tasril, and J. Prayoga, "Desain aplikasi game edukasi pada siswa kelas 2 SD negeri 024777 Binjai," *War. Dharmawangsa*, vol. 16, no. 4, pp. 758–768, 2022, doi: 10.46576.

- [14] F. Aditya, A. D. Putra, and A. Surahman, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: PADA TOKO MURAH JAYA ALUMUNIUM)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 316–329, Oct. 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i3.2037.
- [15] Annisa Fitri Aulia, Takdir Alisyahbana, and Tata Sutabri, "Analisa Komponen IT Service Management (ITSM) Pada Aplikasi Roblox Menggunakan Framework ITIL V.4," *J. RESTIKOM Ris. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 68–74, 2024, doi: 10.52005/restikom.v6i1.315.
- [16] A. Rifky Rinaldi and S. D. Purnamasari, "Simulasi Metaverse Konser Musik Virtual Berbasis Roblox," *Cakrawala Repos. IMWI*, vol. 6, no. 2, pp. 988–1002, 2023, doi: 10.52851/cakrawala.v6i2.296.
- [17] P. A. F. P. Yulastika Tivani, Mayasari, "Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah Tivani Yulastika 1, Mayasari 2, Ana Fitriana Poerana 3 Universitas Singaperbangsa Karawang," vol. 9, no. 9, pp. 364–371, 2023, doi: 10.5281.
- [18] M. Z. Yang and J. I. Sihotang, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User Interface Aplikasi E-Commerce Shopee Menggunakan Metode EUCS di Jakarta Barat," *Informatics Digit. Expert*, vol. 4, no. 2, pp. 53–60, 2024, doi: 10.36423/index.v4i2.1110.
- [19] I. Pendahuluan, "Rekomendasi Perbaikan Website E-Makaryo Berdasarkan Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," vol. 6, pp. 465–474, 2022, doi: 10.33395.
- [20] M. T. Rahmawita, R. Riswandi, I. Maita, and Z. Zarnelly, "Analisis Kepuasan Mahasiswa Dengan Metode Eucs Dalam Penggunaan Siasy Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, p. 201, 2022, doi: 10.24014/rmsi.v8i2.18487.
- [21] K. Harefa, "Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," vol. 7, no. 4, pp. 896–905, 2022, doi: 10.32493.
- [22] W. S. Slamet Riyanto, *Metode Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan SmartPLS 4.0*. Sleman, D.I Yogyakarta: Deepublish, pp. 89–93, 2024.
- [23] A. H. Suasapha, "SSuasapha, A. H. (2020). SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK MENYUSUNNYA DENGAN BAIK. JURNAL KEPARIWISATAAN, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>KALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK," *J. Kepariwisata*, vol. 19, no. 1, pp. 26–37, 2020.
- [24] R. A. Permata, Syaidatussalihah, and Abdurahim, "Analisis Data Penelitian Kesehatan: Perbandingan Hasil antara SmartPLS, R dan IBM SPSS untuk Jumlah Sampel Kecil," *JSN J. Sains Nat.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–22, 2023, doi: 10.35746/jsn.v1i1.303.
- [25] W.R.Tiolinaevi and W. Rachbini, *Partial Least Square (Teori dan Praktek)*. Surakarta: Tahta Media Group, pp. 15–18, 2023.
- [26] L. K. Harahap, "Analisis SEM (Structural Equation Modelling) Dengan SMARTPLS (Partial Least Square)," *Fak. Sains Dan Teknol. Uin Walisongo*

*Semarang*, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.52436.

- [27] Teguh Iman Santoso and D. Indrajaya, “Penggunaan SEM – PLS dan Aplikasi SmartPLS Untuk Dosen dan Mahasiswa,” *J. Pengabd. Masy. Akad.*, vol. 2, no. 2, pp. 97–104, 2023, doi: 10.54099/jpma.v2i2.630.
- [28] F. Febrianti, T. K. Ahsyar, E. Saputra, M. Rahmawita, Munzir, and Zarnelly, “Analisa Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Menggunakan Metode EUCS,” *Repos. Politek. Kesehat. Kemenkes Semarang*, vol. 10, no. 1, pp. 656–69, 2023, doi: 10.35957.
- [29] H. Hozairi, L. Hakiem, and M. Makruf, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bakamla Messenger Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs),” *J. Mnemon.*, vol. 7, no. 2, pp. 266–272, 2024, doi: 10.36040/mnemonic.v7i2.10431.
- [30] Y. Afdila, V. Paramarta, and C. Wirawan, “Analisis Faktor EUCS Terhadap Kepuasan Pengguna RME di Klinik Pratama Mataram,” *J. Inspirasi Ilmu Manaj.*, vol. 4, no. 1, pp. 60–67, 2025, doi: 10.32897/jiim.2025.4.1.4734.
- [31] R. A. Syalasani and F. Fenando, “Analisis Kepuasan Pengguna E-Office Polda Sumsel Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS),” *Soc. Sci. Acad.*, vol. 2, no. 2, pp. 263–272, 2024, doi: 10.37680/ssa.v2i2.6176.
- [32] M. Jannah, Y. Wicaksono, A. Ratnasari, and E. Setiawan, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bantulpedia Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 2, pp. 2391–2398, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i2.13040.
- [33] E. S. Tupamahu, L. Leliyanah, and Dahlia, “Analisis Kepuasan Pengguna Game Online Mobile Legend Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM),” *J. Students’ Res. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 41–52, 2024, doi: 10.31599/32521n61.
- [34] A. AlHafidh and N. R. Oktadini, “Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi Game Clash Of Clans Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 2, p. 219, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i2.2694.
- [35] M. Ariandi and D. Marsolina, “Analisis Kepuasan Driver Terhadap Aplikasi Maxim Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction ( EUCS ),” vol. 10, no. 2, pp. 412–426, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.5819.
- [36] A. Muin, *Buku Ajar METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, pp. 67–69, 2021.
- [37] P. C. Merek, K. Produk, D. A. N. K. Produk, F. Ekonomi, J. Management, and U. Gunadarma, “Pengaruh citra merek, kualitas produk, dan kemasan produk terhadap minat beli produk skincare somethinc,” vol. 2, no. 2, pp. 135–149, 2023, doi: 10.56127.
- [38] R. A. Kartikasari and D. F. Suyatno, “Analisis Kepuasan Pengguna Live Shopping Aplikasi Shopee Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction ( EUCS ) dan Performance , Information , Economic , Control , Efficiency , and Service ( PIECES ),” vol. 04, no. 02, pp. 146–155, 2023, doi: 10.26740.
- [39] C. D. Sari and Y. Rahayu, “Pengaruh Likuiditas, Leverage, Ukuran

- Perusahaan dan Komisaris Independen Terhadap Agresivitas Pajak,” vol. 9, no. 2, pp. 1–19, 2020, doi: 10.34128.
- [40] R. Maisari *et al.*, “Analisis pengukuran tingkat kepuasan pengguna aplikasi ovo menggunakan metode end user computing satisfaction (eucs),” pp. 1405–1414, 2024, doi: 10.26740.
  - [41] J. Sistim, A. B. Pratomo, M. Ade, K. Harahap, T. Oswari, and P. M. Akhirianto, “The Application of End User Computing Satisfaction ( EUCS ) to Analyze the Satisfaction of MyPertamina User,” vol. 5, no. 1, pp. 78–83, 2023, doi: 10.37034/jsisfotek.v5i1.205.
  - [42] N. R. Pramudibyo, M. R. Muttaqin, and M. A. Sunandar, “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI REDBUS DENGAN MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION ( EUCS ),” vol. 12, no. 2, pp. 1099–1107, 2024, doi: 10.23960.
  - [43] J. Informatika and E. Bisnis, “Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis,” vol. 7, no. 3, pp. 613–618, 2025, doi: 10.37034/infeb.v7i3.1232.
  - [44] D. Pt, I. Tri, and D. Al-muhtadi, “Pengaruh Beban Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Metode Structural Equation Modeling ( SEM ),” vol. 2, no. 3, 2023, doi: 10.55606.
  - [45] M. Tam, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi DANA Menggunakan,” vol. 06, no. 01, pp. 65–76, 2023, doi: 10.37396.
  - [46] R. Agustina and L. A. Abdillah, “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI BINTANG CASH & CREDIT MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION ( EUCS ),” pp. 692–701, 2022, doi: 10.48550.