



DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2011). *Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. In Pemasaran dan Pemasaran Jasa.
- Amir, M. T. (2005). *Dinamika Pemasaran: Jelajahi & Rasakan* (Raja Grafi).
- Anderson, E. W., Fornell, C., & Lehmann, D. R. (1994). *Customer Satisfaction, Market Share, and Profitability: Findings from Sweden*. Journal of Marketing. <https://doi.org/10.2307/1252310>
- Anggraini, A. R., & Oliver, J. (2019). Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ardhianingga, I. M. (2016). *Escape Room, Wahana Permainan Otak yang Bikin Anda Ketagihan Artikel ini telah tayang di Tribunnews.com dengan judul Escape Room*, <https://www.tribunnews.com/regional/2016/11/05/escape-room-wahana-pe>. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 18.50 WIB.
- Basri, M. I. (2017). *Top 10 Favorit Jakarta Room Escape Games*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 19.24 WIB.
- Cronin, J. J., & Taylor, S. A. (1992). *Measuring Service Quality: A Reexamination and Extension*. Journal of Marketing. <https://doi.org/10.2307/1252296>
- Donald R.Cooper & Pamela S.Schindler. (2006). *Bussines Research Methods* (“Bussines, Vol. 9; McGraw-Hill International Edition., Ed.).
- Escape totem room. (2018). *totem room escape jakarta price*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 19.37 WIB.
- Faradina, Anissa dan Satrio, Budhi. 2016. “*Pengaruh Promosi dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan pada Rumah Cantik Alamanda*”. Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen : Volume 5, Nomor 7, Juli 2016. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya.
- Fardani, A. N. (2013). *Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga, Dan Promosi Terhadap Kepuasan Pelanggan Dyriana Bakery & Café Pandanaran Semarang*. Skripsi, 1–75.
- Fave. (2020). *Tiket Masuk untuk 1 Orang Freeing Indonesia Escape Room*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 20.22 WIB.
- Gading, summarecon mall kelapa. (2019). *things to do house of trap*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 20.25 WIB.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 25*. (Edisi 9 ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gulla, Rendy dkk. 2015. “*Analisis Harga, Promosi, dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Konsumen pada Hotel Manado Grace Inn*”. Jurnal EMBA Vol. 3 No. 1 Maret 2015, Hal. 1313-1322. Universitas Sam Ratulangi Manado.

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hanyauntukiseng. (2015). *Escape Game Chronosphere*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 20.45 WIB.

Hartono, I. (2009). *Prinsip Kepuasan Pelanggan, Paradigma Baru Merebut Hati Pelanggan Untuk Memenangkan Persaingan*. PT. Elex Media Komputindo. <https://doi.org/10.1080/00074918.2013.809844>

Hasan A. (2013). *Marketing Edisi ke 1*. Media Pressindo: Yogyakarta.

Id, E. R. (2015). *Real Room Escape Game Indonesia Community - EscapeRoomID*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 20.50 WIB.

Kotler dan Armstrong. (2008). *Prinsip-Prinsip Pemasaran Jilid I*. In Erlangga.

Kotler, P. (2012). *Kotler P. Marketing management/Philip Kotler, Kevin Lane Keller. Pearson Educ Int. 2012*. Pearson Education International.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2001). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jilid 1 Edisi ke-8. In Erlangga. Jakarta.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2013). *Principles in Marketing Chapter 1*. In Principles of Marketing.

Liu, Vivian. (2016). "Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga dan Suasana Café Terhadap Kepuasan Konsumen Studi Kasus Pada Konsumen di Goeboex Caffee Yogyakarta". *Jurnal The American Customer Satisfaction Index: Nature, Purpose, and Findings*.

Lupiyoadi dan Hamdani. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa Edisi kedua*. In Salemba Empat. <https://doi.org/10.1002/cb.84>

Mister aladin. (2018). *Escape Hunt Jakarta*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 21.15 WIB.

Ngatmo, & Bodroastuti, T. (2012). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan Pada PT . Sido Muncul Semarang The Factors Influence Customer Satisfaction at Sido Muncul Semarang*. *Kajian Akuntansi Dan Bisnis, 1*(1), 1–25.

Rakim. (2008). *Metode Penelitian*.

Reddoorz. (2018). *Escape Room di Jakarta yang Sajikan Pengalaman Penuh Teka-Teki*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 21.30 WIB.

Rizaldi, N. (2017). *Pengaruh Kualitas Produk, Kepuasan pelanggan dan Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan, Handphone Samsung (Studi Kasus di Fakultas Ekonomi UMS)*. Manajemen.

Rossiter, John R, Larry Percy. (1998). *Advertising Communication and Promotion Management*, Singapura ; McGraw-Hill.

Siregar & Syofian. (2015). *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. In Statistika Parametrik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17.

Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. In Bumi Aksara.

Statistik, U. P., & Dinas Komunikasi, I. dan S. (2018).

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Sugiyono, & Susanto, A. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS dan LISREL: Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. In Cara Mudah Belajar SPSS dan LISREL: Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian.

Tjiptono, F., & Chandra, G. (2004). Tjiptono, Fandi. & Chandra, Gregory. (2004). *Service, Quality dan Satisfaction*. Yogyakarta; Andi. *Jurnal of Business and Management Sciences*. <https://doi.org/10.12691/jbms-4-4-1>

Tjiptono, Fandy. (2015). *Strategi Pemasaran*, edisi keempat. Edisi I. Yogyakarta: Andi.

Trap, M. H. O. *Data Pengunjung House Of Trap*. , (2017). Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 21.40 WIB.

Trap, M. H. O. *Data Pengunjung House Of Trap*. , (2019). Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 21.47 WIB.

Uruguay. (2016). *Escape Hunt Jakarta*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 21.50 WIB.

Vagansza. (2016). *Kini "Escape Room" Bisa Dimainkan Di Atas Meja*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 21.55 WIB.

Xperience, P. (2019). *pandora experience*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 22.14 WIB.

Yuniar, N. (2019). *Mencoba sensasi Escape Room di Jakarta*. Diakses tanggal 25 September 2020 pukul 22.27 WIB.

Zeithaml & Bitner, 2004 dalam, & 2009., R. (2013). *Manajemen Pemasaran Internasional Jilid II Salemba Empat*. PhD Proposal. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>