



## DAFTAR PUSTAKA

- Adixio, F. (2013). Pengaruh Kualitas Layanan dan Nilai yang Disarankan Terhadap Niat Pembelian Ulang melalui Mediasi Kepuasan Pelanggan Restoran Solaria di Surabaya. *Journal of Business and Banking*, Vol. 3, No. 2.
- Aisah, S. (2021). *Ekspresi Diri Fujoshi Terhadap Konten Boys Love di Twitter = Fujoshi's Self-Expression Of Boys Love Content On Twitter*. Universitas Hasanuddin.
- Alfandry R. (2021). *Pengaruh Suasana Toko, Promosi, dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Janji Jiwa di Wilayah Bekasi*. Jakarta: IBI Kwik Kian Gie.
- Aninsi, N. (2021, Oktober 1). *Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh Terbanyak di PlayStore*. Diambil kembali dari Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore>
- Baron, R., & Kenny, D. (1986). The Moderator-Mediator Variable Distinction In Social Psychological Research: Conceptual Strategic and Statistical Considerations. *Journal of Personality and Social Psychologi*, Vol. 51, No. 6.
- Chin, W. (2000). Partial Least Squares for Researcher: An Overview and Presentation of Recent Advances Using the PLS Approach.
- Didik, S., & Dehora, P. (2015). Analisis Penggunaan Sistem Informasi Persediaan Farmasi di RSUD Dr. Moewardi. *Menuju Era Crypto Economic*.
- Fakaubun, U. F. (2017). Pengaruh Citra Merek Terhadap Minat Beli Ulang Sepatu Adidas di Malang melalui Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Toko Sport Station Dinoyo, Malang). *JIMMU*, Vol 2, No. 2.
- Fuchs, C., & Diamantopoulos, A. (2009). Using single-item measures for construct measurement in management research. *DBW*.
- Ho, C. S., & Wu, T. Y. (2012). Factors Affecting Intent To Purchase Virtual Goods in Online Games. *International Journal of Electronic Business Management*. *International Journal of Electronic Business Management*, Vol. 10 No. 3.
- Kaufman, D., Sauve, L., Renaud, L., & Duplaa, E. (2019). Benefits of Digital Gameplay for Older Adults: Does Game Type Make a Difference? *International Journal of Aging Research*, Vol. 2 No. 4.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Edisi 15e. Harlow : Pearson.
- Lawren, C. (2020). Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Restoran McDonald's Kelapa Gading, Jakarta Utara.
- Lee, N., & Kotler, P. (2020). *Social Marketing Behavior Change for Social Good Sixth Edition*. Sage Publication.
- Leung, L. (2002). Loneliness, Self-Disclosure, and ICQ ("I Seek You") Use. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, Volume 5, Number 3.

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.



- Lim, R. (2021, Maret 31). *Melirik Jumlah Pemain Aktif Mobile Legends, Masih Populer?* Diambil kembali dari Esports.id: <https://esports.id/mobile-legends/news/2021/03/a822554e5403b1d370db84cfbc530503/melirik-jumlah-pemain-aktif-mobile-legends-masih-populer>
- Mardikawati, W., & Naili, F. (2013). Pengaruh Nilai Pelanggan dan Kualitas Layanan Terhadap Loyalitas Pelanggan, Melalui Kepuasan Pelanggan Pada Pelanggan Bus Efisiensi (Studi PO Efisiensi Jurusan Yogyakarta-Cilacap). *Jurnal Administrasi Bisnis*, Vol. 2, No.1.
- Maria, G. A., & Raharjo, S. T. (2020). Adaptasi Kelompok Usia Produktif Saat Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode Reality Therapy. *Kolaborasi Resolusi Konflik*.
- Nurdani, R. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, dan Kepercayaan Terhadap Nilai Kesenangan dan Minat Beli Ulang*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Numala, S. (2016). Pengaruh Utilitarian Value dan Hedonic Value. *Ekonologi*, Vol 3, No. 2.
- Puspitasari, D. (2006). Analisis Pengaruh Persepsi Kualitas dan Kepuasan Pelanggan Terhadap Minat Beli Ulang.
- Rifki, B. (2020, September 14). *Esports.id*. Diambil kembali dari Mobile Legends Resmi Rilis Logo Baru, Sarat Makna & Filosofis: <https://esports.id/mobile-legends/news/2020/09/ca172e964907a97d5ebd876bfdd4adbd/mobile-legends-resmi-rilis-logo-baru-sarat-makna--filosofis>.
- Riyanto, G. P. (2021, Februari 23). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>
- Saputro, M., & Setiawan, A. (2019). *Kepuasan Gamers Sebagai Penentu Kesuksesan Pemasaran Game Online (Studi pada Pemain PUBG dan Mobile Legend)*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ekonomi Untidar.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis. Edisi 6*. Jakarta: Salemba Empat.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian. Edisi 1*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Udin, B., AgusSalim, M., & ABS, M. K. (2020). Pengaruh Nilai Hedonik Dan Nilai Utilitarian Terhadap Minat Beli Ulang Online Shop Shopee (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Islam Malang). *Jurnal Riset Manajemen*, Vol. 09, No. 3.
- Umar, H. (2019). *Metode Riset Manajemen Perusahaan Langkah Cepat dan Tepat Menyusun Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Yuni, F. (2017). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, dan kesenangan Terhadap Keputusan Menggunakan E-Cash dengan Mediasi Niat Menggunakan Pada Nasabah Bank Mandiri di Surabaya*. STIE Perbanas Surabaya.

1. Disarankan menulis sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipannya 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.