

DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, F. (2018) Ini Jumlah Pemain Mobile Legends Di Indonesia Yang Diungkap Moonton. Diambil dari:<https://hai.grid.id/read/07900603/ini-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-yang-diungkapkan-moonton>. (Akses: 27 November 2021).
- Akbar, N. F., & Nurmahdi, D. A. (2019). Analysis of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Service Quality on User Satisfaction in Using Snaapp Communication Application in Ignatius Slamet Riyadi Karawang Elementary School.
- Alfarizi, M. (2021). Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. Diambil dari: <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>. (Akses: 25 Oktober 2021).
- Amalia, E. (2020). E-Sport Apa Dampak Dinyatakannya Esports Sebagai Cabang Olahraga Prestasi. Diambil dari:<https://hybrid.co.id/post/esports-dinyatakan-sebagai-cabang-olahraga-prestasi-lalu-kenapa>. (Akses: 28 November 2021).
- Ayu, I. (2021) Industri Game Lokal Hanya Kuasai 0,4 Persen Pasar. Diambil dari:<https://ekonomi.bisnis.com/read/20210803/257/1425334/industri-game-lokal-hanya-kuasai-04-persen-pasar>. (Akses: 28 November 2021).
- Azis, E., & Kamal, R. M. (2016). Adopsi teknologi belanja online oleh konsumen UMKM dengan model Unified theory of acceptance and use of technology 2. *CR Journal*, 2(1).
- Bamundo, P. J., & Kopelman, R. E. (1980). The moderating effects of occupation, age, and urbanization on the relationship between job satisfaction and life satisfaction. *Journal of Vocational Behavior*, 17(1), 106-123.
- Bayu, D. (2021). Masa Depan Cerah Gim Online Di Indonesia. Diakses dari: <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>. (Akses: 15 november 2021).
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.

- Dharmais, A. P., & Rubiyanti, R. N. (2019). Pengaruh Motivasi Hedonis Terhadap Minat Untuk Membeli Hero Dan Skin Pada Game Mobile Legend. *eProceedings of Management*, 6(3).
- Fajar, F. (2021) PUBG Mobile PON XX Papua 2021: DKI Jakarta Bawa Pulang Medali Emas. Diambil dari: <https://www.ligaolahraga.com/esports/pubg-mobile-pon-xx-papua-2021-dki-jakarta-bawa-pulang-medali-emas>.(Akses: 15 november 2021).
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif Dengan Partial Least Square (PLS), Dilengkapi Software Smartpls 3.0, Xlstat 2014, dan WarpPLS 4.0 Edisi 4*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haidar, Y., & Cahyani, L. (2018). Pengaruh Produk Optima Group Health Terhadap Minat Beli Nasabah Asuransi Bni Life Jakarta Tahun 2018. *eProceedings of Applied Science*, 4(3).
- Hamid, R. S., & Anwar, S. M. (2019). *Structural Equation Modeling (Sem) Berbasis Varian: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan Program SmartPLS 3.2*. 8 dalam Riset Bisnis. Jakarta Pusat: PT Inkubator Penulis Indonesia.
- Hardani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Haryono, S., & Wardoyo, P. (2012). *Structural equation modeling*. Bekasi: PT Intermedia Personalia Utama.
- Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of the academy of marketing science*, 43(1), 115-135.
- Hidajat, K., & Yogantari, M. V. (2021). Pengaruh E-Service Quality Dan Purchase Behavior Terhadap Kepuasan Konsumen Di Mediasi Loyalitas Konsumen Pengguna Game Online Mobile Legend Masa Normal Baru Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 7(4).

- Hutagol, B. (2018). Apa Itu Mobile Legends. Diambil dari: <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>. (Akes Oktober 2021).
- Jogiyanto, H. M. (2007). Sistem informasi keperilakuan. *Yogyakarta: Andi Offset*.
- Kotler, Philip dan Gerry Armstrong, (2016): *Principle Of Marketing*, edisi 16e. Global Edition. United Kingdom: Pearson Education.
- Lee, C. Y., Tsao, C. H., & Chang, W. C. (2015). The relationship between attitude toward using and customer satisfaction with mobile application services: An empirical study from the life insurance industry. *Journal of Enterprise Information Management*.
- Maharany, R. A., & Santika, I. W. (2019). Peran Gender Sebagai Variabel Moderasi Dalam Pengaruh Kepuasan Pelanggan Terhadap Loyalitas Pelanggan (Doctoral dissertation, Udayana University).
- Majalah Marketeers. (2021, September) *NEAR SALES: Revenue Acceleration Through Innovation*.
- Malik, M. (2018). Sejarah Game Online Di Industri Android. Diambil dari: <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>. (Akses: 10 Desember 2021).
- Mao. (2021) Bukan Sekedar Hobi Ada Potensi Menggiurkan DI balik E-E-Sports. Diambil dari: <https://www.nusabali.com/berita/104171/bukan-sekedar-hobi-ada-potensi-menggiurkan-di-balik-esports>. (Akses: 20 Oktober 2021).
- Marthiara, A (2021). Pendapatan Capai Rp 30 Triliun, industry E-Sport Punya Potensi Besar Di Indonesia. Diambil dari: <https://selular.id/2021/08/pendapatan-capai-rp30-triliun-industri-esports-punya-potensi-besar-di-indonesia/>. (Akses: 27 Novmber 2021).
- Muflihadi, I., & Rubiyanti, R. N. (2016). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Trust Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Pada Gojek Bandung). *eProceedings of Management*, 3(2).

- Nugraha, B. (2018) Pendapatan Industri Gaming DI Indonesia Mencapai Rp 13 Triliun. Diakses dari: <https://selular.id/2018/10/pendapatan-industri-gaming-di-indonesia-mencapai-rp-13-triliun/>. (Akses: 27 Novmber 2021).
- Nuriyanto, Z. (2021). Kenapa Mobile Legend Sering Error? Yuk, Ketahui Penyebabnya. Diambil dari: <https://dafunda.com/game/kenapa-mobile-legends-error/>. (Akses:10 Desember 2021).
- Pambudi, R. (2021). *Pengaruh Promotion, Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness Terhadap Customer Satisfaction Pengguna Transaksi GoPay (Studi Pada Pengguna Transaksi GoPay Di Kabupaten Kebumen)* (Doctoral dissertation, Universitas Putra Bangsa).
- Pangestu, A. (2020). Sejarah E-Sport Di Indonesia. Diambil dari: <https://www.phiradio.net/sejarah-esports-di-indonesia/>. (Akses: 3 November 2021).
- Pitchayadejanant, K., & Nakpathom, P. (2016). The effect of demographic information as moderator toward relationship between service quality, customer satisfaction, and customer loyalty in Thai Low cost carriers' passengers. *Journal of Marketing Management*, 4(1), 172-182.
- Pramudita, B. (2021). Pandemi Jumlah Mobile gamer di Indonesia Naik Dua Kali Lipat. Diambil dari: <https://www.wartaekonomi.co.id/read347940/pandemi-jumlah-mobile-gamer-di-indonesia-naik-dua-kali-lipat>. (Akses: 15 november 2021).
- Pratnyawan, A. (2021). Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak Di Pulau ini. Diambil dari: <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all>. (Akses: 27 Novmber 2021).
- Princessa, G. (2019). Perkembangan E-sport di Indonesia. Diambil dari: <https://bbs.binus.ac.id/management/2019/12/perkembangan-e-sport-di-indonesia/>. (Akses: 15 Oktober 2021).

- Putra, A. A., & Rachmawaty, M. (2021). Motivasi dan Kepuasan Gamers di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang. *Jurnal Komunikasi dan New Media (JKNM)*, 1(2), 41-53.
- Putri, A. (2019) Indonesia Menjadi Pemain Mobile Legends Terbanyak di Dunia. Diambil dari: <https://www.winnetnews.com/post/indonesia-menjadi-pemain-mobile-legends-terbanyak-di-dunia>. (Akses: 15 Oktober 2021).
- Rafiansyah, A. (2021). Tren Olahraga E-sport Di Indoneia. Diambil dari: <https://www.kompasiana.com/agil01909/60fc40a106310e55c0727232/tren-olahraga-e-sports-di-indonesia>. (Akses: 15 November 2021).
- Razak, A. (2018). Role of demography as moderating effects of satisfaction, trust and commitment on bank customer loyalty. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 9(7), 210-217.
- Rien. (2021). Kenapa Mobile Legends Error Okotber 2021. Diambil dari: <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/kenapa-mobile-legends-error-oktober-2021>. (Akses: 10 Desember 2021).
- Rifky, B. (2020). Berkarir Di E-Sport, Ini Pilihan Game Dengan Kejuaraan Dunia. Diambil dari: <https://esports.id/other/news/2020/02/621c090c3a61c6809130675a63897a0f/berkarir-di-esports-ini-pilihan-game-dengan-kejuaraan-dunia>. (Akses: 29 Oktober 2021).
- Rizan, M., Haro, A., & Rahmadhina, B. (2019). Pengaruh perceived ease of use dan service quality terhadap customer satisfaction dengan trust sebagai intervening (studi kasus pada pengguna grab di wilayah jakarta). *JRMSI- Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 10(2), 337-355.
- Saputro, M. D., & Setiawan, A. I. (2019). Kepuasan Gamers sebagai Penentu Kesuksesan Pemasaran Game Online (Studi pada Pemain PUBG dan Mobile Legend). In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ekonomi Untidar 2019*.
- Setiawan, R. A., & Oktaviani, P. (2021). Examining The Technology Acceptance Model In The Adoption Of Narcotic Precursor Reporting

- System (SIPPRE). *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 12(2), 158-163.
- Shah, F. A., & Tandon, V. (2020). Role Of Compulsive Buying Behaviour in Gaming Industry. *Delhi Business Review*, 21(2), 39-47.
- Shah, H. J., & Attiq, S. (2016). Impact of technology quality, perceived ease of use and perceived usefulness in the formation of consumer's satisfaction in the context of e-learning. *Abasyn J. Soc. Sci*, 9(1), 124-140.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 978-602-289-373-8
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, D., Ermansyah, E., & Alsukri, S. (2021). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness dan Trust Terhadap Kepuasan Pelanggan Gojek. *IJBEM: Indonesian Journal of Business Economics and Management*, 1(1), 11-19.
- Tjiptono, F. (2016). *Service, quality satisfaction*. Yogyakarta. Andi.
- Uly, Y. (2020). Gaji Rp2 Juta Masuk Kategori Orang Miskin. Diambil dari: <https://economy.okezone.com/read/2020/01/15/320/2153408/gaji-rp2-juta-masuk-kategori-orang-miskin>. (Akses: 26 Juni 2022).
- Yudi, B. (2021). Apa Itu E-Sport? Ini Sejarah Singkatnya. Diambil dari: <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-esport-ini-sejarah-singkatnya-1w6F1FkK6X6> (Akses: 15 Oktober 2021).
- Yusuf, A., Moeljadi, Y., Rohman, F., & Mintarti Rahayu, M. (2015). Customer income as the moderator on the relation of customer satisfaction, loyalty and switching intention (Study case through Telkomsel customers at Makassar City). *International Journal of Business and Management Invention*, 4(2), 16-24.
- Yol, S., Serenko, A., & Turel, O. (2006). Moderating roles of user demographics in the American customer satisfaction model within the context of mobile services. *AMCIS 2006 Proceedings*, 245.

- Widodo, A., Yusiana, R. (2021): Metodologo Penelitian – Penentuan Metode Dengan Pendekatan Partial Least Square – Structural Equation Modeling (PLS-SEM). Bandung:Refika.
- Widyastadi, A. H., & Wahyuningtyas, R. (2020). Pengaruh Perceived Of Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem E-learning (studi Pada Karyawan Tetap Pt. X Regional Iv Jawa Barat). *eProceedings of Management*, 7(2).
- Wijayanti, M. W., Suddin, A., & Sutarno, S. (2019). Pengaruh Perceived Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Terhadap Behaviour Intention To Use BRI Digital Banking Pada Agen Brilink PT Bank Rakyat Indonesia TBK Kantor Cabang Magelang. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 13.
- Wissanggeni, S. (2021). Ketahanan Industri Gim Dan E-Sport Yang Kian Berkesinambungan. Diambil dari; <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2021/04/26/ketahanan-industri-gim-dan-esports-yang-kian-berkesinambungan/>. (Akses: 25 Oktober 2021).
- Zaenudin, A. (2019) Rating Satu Bintang: Ketika Aplikasi Tumbang Karena Netizen. Diambil dari <https://tirto.id/rating-satu-bintang-ketika-aplikasi-tempo-tumbang-karena-netizen-eiE6>. (Akses: 10 Desember 2021).
- Zhang, Y., & Huang, W. (2019). The research on consumer behavior of online games and its influencing factors. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 267, p. 04010). EDP Sciences.
- Zhou, T. (2011). Examining the critical success factors of mobile website adoption. *Online information review*.