

DAFTAR PUSTAKA

- Belch, G. E., & Belch, M. A. (2018). *Advertising and promotion: An integrated marketing communications perspective*. McGraw-Hill Education.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital marketing* (7th ed.). Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Damayanti, A., & Kusumadewi, S. (2021). Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna aplikasi digital travel. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 9(1), 34–41.
- Hidayat, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh reputasi merek dan kecepatan layanan terhadap kepercayaan konsumen pada aplikasi pemesanan tiket online. *Jurnal Manajemen dan Inovasi*, 12(1), 22–35.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Kusumastuti, T. S., & Nugroho, D. (2020). Peran persepsi manfaat dalam loyalitas pengguna aplikasi travel digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi Digital*, 8(2), 134–145.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muniz, A. M., & O'Guinn, T. C. (2001). Brand community. *Journal of Consumer Research*, 27(4), 412–432.
- Nielsen, J. (2012). *Usability engineering*. Elsevier.

Norman, D. A., & Nielsen, J. (2020). The definition of user experience (UX). *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

Oliver, R. L. (1999). Whence consumer loyalty? *Journal of Marketing*, 63(Special Issue), 33–44.

PanelPlace. (2024). *Tiket.com Indonesia Reviews*. Diakses dari <https://www.panelplace.com/reviews/tiketcom-indonesia/4174>

Putra, H., & Rahardian, D. (2020). Analisis faktor yang mempengaruhi loyalitas pelanggan pada aplikasi Tiket.com. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 9(2), 123–135.

Ryan, D. (2021). *Understanding digital marketing*. Kogan Page.

Sari, L., & Alwi, N. A. (2019). Pengaruh visual design terhadap kepuasan pengguna aplikasi digital di Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 121–130.

Solomon, M. R. (2018). *Consumer behavior: Buying, having, and being*. Pearson.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, Y. (2020). Tantangan aksesibilitas digital di Indonesia: Analisis infrastruktur dan kesenjangan wilayah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 101–113.