

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). *Sampling and Sample Size Estimation*. World Health Organization Geneva, Switzerland.
- Amilia, S. (2017). Pengaruh Citra Merek, Harga, dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian Handphone Merek Xiaomi di Kota Langsa. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 6(1), 660-669.
- Andi. Link. (2019). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2019*. Diunduh tanggal 12 Februari 2019. <https://andi.link/hootsuite-we-are-socialindonesian-digital-report-2019/>
- Anwar, Sanusi. (2011). *Metode Penelitian Bisnis*, Salemba Empat, Jakarta.
- Anggraeni et. Al. (2016). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan. *Jurnal Administrasi Bisnis*. (JAB) Vol.37 No.1 Agustus 2016.
- APJII. (2017). *Info grafis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: APJII.
- APJII. (2017). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Diunduh tanggal 6 Maret 2019. <https://www.apjii.or.id/survei2017>.
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Berita Resmi Statistik*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: Diunduh 23 Januari 2019 <https://www.bps.go.id/statictable/2016/04/04/1904/penduduk-berumur-15-tahun-ke-atas-menurut-golongan-umur-dan-jenis-kegiatan-selama-seminggu-yang-lalu-2008---2018.html>
- Band, W.A. (1991). *Creating Value for Customers, Designing and Implementing A Total Corporate Strategy*. Jihnwiley and sons Inc. New York.
- Bensley, Robert J &Brokins-Fisher, Jodi. (2003). *Metode Pendidikan Kesehatan Masyarakat (Apriningsih& Nova S. Indah Hippy, Penerjemah)*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Cahyono, Melinda. (2008). *Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan brown salon di Tunjungan Plaza Surabaya*. Bachelor thesis, Petra Christian University.
- Chyi Lee, C., Yang, J., & Ming Yu, L. (2001). *The knowledge value of customers and employees in product quality*. *Journal of management development*, 20(8),691-706.
- Cruz, A. V. (2015). *Relationship between product quality and customer satisfaction*. *Walden Dissertations and Doctoral Studies*, 2(2), 95-124.
- David, W., &Djamaris, A. R. (2018). *Metode Statistik Untuk Ilmu dan Teknologi Pangan*. Jakarta: Penerbit Universitas Bakrie.
- Dewi, R. N., & Hidayat, R. (2015). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Bingka Nayadam Batam. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*. vol. 3, no. 1, 2015, 32-40.
- Gamebrott.com. (2019). *4 Alasan Mengapa Banyak Developer Game Mulai Melirik Mobile Platform*. Diunduh tanggal 12 Februari 2019.

<https://gamebrott.com/4-alasan-mengapa-banyak-developer-gamemulaimelirik-mobile-platform>

- Ghozali, I. (2009). Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis *Multivariate* dengan Program *IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. (2005). Aplikasi Analisis *Multivariate* dengan SPSS. Semarang: Badan Penerbit UNDIP
- Ghozali, Imam. (2012). Aplikasi Analisis *Multivariate* dengan Program *IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit – Universitas Diponegoro.
- Ghozali. (2001). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Griffin. (2004). Manajemen. Alih bahasa Gina Gania, Erlangga, Jakarta
- Grewal, D., Roggeveen, A. N., Compeau, L. D. & Levy, M. (2011). *Envolving Pricing Practices: The Role of New Business Models. Journal of Product and Brand Management*. Vol. 23 Issue 6, hlm. 397-400.
- Haryanto, E. (2013). Kualitas Layanan, Fasilitas dan Harga Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Pengguna Jasa Layanan Pada Kantor Samsat Manado. *Jurnal EMBA*. Vol.1 No.3 September 2013, Hal. 750-760.
- Hasibuan, H. (2010). Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heise, D. R. (2006). The semantic differential and attitude research. Di unduh tanggal 28 Mei 2019 <http://www.indiana.edu/~socpsy/papers/AttMeasure/attitude.htm>
- Idntime.com (2018). 10 Mobile Game Terbaik 2018 Versi IDN Times, Mainkan Selagi Masih Hits. Di unduh tanggal 4 Maret 2019. <https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/10gamemobileterbaik-tahun-2018-di-android-dan-ios/full>
- Issac, S. & Michael, W.B. (1984). *Hand book in research and evaluation*. San Diego: Edits.
- Kompas.com. (2019). Kriteria Ponsel Murah yang Bisa Jalan Lancar. Di unduh tanggal 19 Juni 2020. <https://tekno.kompas.com/read/2019/07/18/11550067/kriteria-ponsel-murah-yang-bisa-jalankan-pubg-mobile-dengan-lancar>
- Kotler, P. & Armstrong, G. (2011). *Principles of Marketing. 14th Edition*. North Carolina: Prentice Hall.
- Kotler, P. a. & Armstrong, G. (2014). Prinsip-prinsip Pemasaran. Edisi 13. Jilid 1. Jakarta: Salemba.
- Kotler, P. & Keller, K. Lane. (2012). *Marketing Management*. 15th Ed., Pearson Education, Inc.
- Kotler, P. and Kevin Lane Keller. (2009). Manajemen Pemasaran. Jilid 1 dan 2. Edisi ke 13. Diterjemahkan oleh Bob Sabran. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati, D. (2014). Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan (Studi Pada Pelanggan KFC Cabang Kawi Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 14(2).
- Lestari dan Yulianto. (2018). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Pelanggan dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Administrasi Bisnis*. (JAB) Vol. 54 No. 1 Januari 2018.

- Li, X. G., et al. 2011. *Corporate, Product, and User Image Dimensions and Purchas Intentions. Journal of Computers*,6(9):1875-1876
- Tjiptono Fandy. (1996). *Manajemen Jasa*. Yogyakarta: Andi.
- Madura, Jeff. (2007). *Pengantar Bisnis edisi 4* (Ali Akbar Yulianto& Krista, Penerjemah). Jakarta: Salemba 4.
- M.N Nasution. (2001). *Manajemen Mutu Terpadu (Total Quality Management)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Nindiani, A., Hamsal, M., & Purba, H. H. (2018). *Product and Service Quality Analysis: An Empirical Study of Customer Satisfaction in a Bakery. Binus Business Review*, 9(2), 95-103.
- Purwoto, A. (2007). *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*. Jakarta: Grasindo.
- Putro et. al. (2014). *Pengaruh Kualitas Layanan dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan dan Loyalitas Konsumen Restoran Happy Garden Surabaya. Jurnal Manajemen Pemasaran*. Vol 2, No.1, (2014) 1-9.
- Rina Kusniawati. (2010). Di unduh pada 17 April 2019. <http://rinakusniawati.blogspot.com/2010/03/hipotesis.html>.
- Roy. (2019). *Sabar Yah, Ini Jadwal Update Pubg Mobile*. Di unduh tanggal 14 November 2019. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20191015173017-37-107219/sabar-yah-ini-jadwal-update-pubg-mobile>
- Santoso, Singgih. 2010. *Statistik Parametrik: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Saladin, Djaslim, (2006, *Manajemen Pemasaran, Edisi Keempat*, Bandung: Linda Karya.
- Shanmugasundaram, & Vikram, P. (2015). *Total Quality Management, Process Analytical Technology, five basic principles and Pharmaceutical Industry: an overview. International Journal of Pharm Tech Research*, 178-185.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Supranto. (2006). *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan untuk Meningkatkan Pangsa Pasar, Cetakan Ketiga*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Sutanto, J.E., Hongdiyanto, C., Minantyo, H. (2014). *The Influence Service Quality Product Quality to Customer Satisfaction (A Case Study at Modern Riteil In East Java)*. *First Int. Conf. Entrep.* 89–100.
- Sun, Q., & Paswan, A. (2011). *Country branding using product quality. Journal of Brand Management*, 19(2), 143-157.
- Sukanto, R., & Lumintan, D. (2015). *The Impact of Marketing Mix towards Customer Loyalty Mediated by Customer Satisfaction of Blackberry Indonesia. iBuss Management*, 3(2).
- Silalahi, U. (2015). *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif* Bandung: PT. RefikaAditama.
- Suryanti, Lili. (2019). *Manajemen Pemasaran: Suatu Strategi Dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan*. Jakarta: Deepublish Publisher.

- Swastha, Basu dan Irawan. (2005). *Manajemen Pemasaran Modern*, Yogyakarta: Liberty.
- Tjiptono Fandy. (1996). *Manajemen Jasa*. Yogyakarta: Andi.
- Tjiptono, F. (2008). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: ANDI.
- Tjiptono, Fandy. & Gregorius Chandra. (2011). *Service, Quality & Satisfaction Edisi 3*. Yogyakarta: ANDI
- Tencent games. (2019). *What is Pubg Mobile?* Di unduh tanggal 14 Februari 2019. <https://tencentgames.helpshift.com/a/pubgm/?s=hot-topics&f=what-ispubgmobile&l=en>
- Waller, M. A., & Ahire, S. (1996). *Management perception of the link between product quality and customers' view of product quality*. *International Journal of Operations & Production Management*, 16(9), 23-33.
- Wibisono, D. (2003). *Riset Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Windarti, T., & Ibrahim, M. (2017). Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Produk Donat Madu. *Jurnal Online Mahasiswa*. Volume 4 No. 2 Oktober 2017.
- Zaenudin, ahmad. (2017). Saat Tencent lebih bernilai daripada Facebook. Di unduh tanggal 8 Maret 2019. <http://tirto.id/saat-tencent-lebih-bernilai-daripadafacebook-cAMJ>
- Zulian Yamit. (2005). *Manajemen Kualitas*. Yogyakarta: Ekonesia.