

DAFTAR PUSTAKA

- ActivePlayer. (2022). *Most Played Games*. Dari activeplayer.io: (<https://activeplayer.io/most-played-games/>, diakses 22 November 2022)
- Assauri, S. (2015). *Manajemen Pemasaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, L. N. G. D. N., Jatra. M. (2013). *Pengaruh Atribut produk Terhadap Keputusan Pembelian handphone di kota Denpasar*.
- Dihni, V. A., (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Dari databoks.katadata.co.id: (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses 08 Oktober 2022)
- Gaffar, & Vanessa. (2007). *Costumer Relationship Management and Marketing Public Relation*. Bandung: Alfabeta.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: BP Universitas Diponegoro.
- Griffin. (2005). *Customer Loyalty*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, R. (2009). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Produk, dan Nilai Pelanggan terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan Nasabah Bankmandiri. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*.
- Hurriyati, R. (2010). *Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*. Bandung: Alfabeta.
- Indrasari, M. (2019). *Pemasaran dan Kepuasan Pelanggan*. Surabaya: Unitomo Press.
- Ilmaya, F., & Hidayati, R. (2011). Analisis Pengaruh Interaksi Harga dan Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Batik di Eka Batik Semarang. *Undergraduate thesis*, Universitas Diponegoro.
- Ishak, Asmai & Luthfi, Z. (2011). *Pengaruh Kepuasan dan Kepercayaan Pelanggan Terhadap Loyalitas: Studi Tentang Peran Media Switching Cost*. Jogjakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Keller, & Keller. (2010). *Manajemen Pemasaran, Jilid I, Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2007). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 12. Jakarta: Indeks.

- Kotler, P. (2008). *Identifikasi Kepuasan Pelanggan, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2012). *Prinsip-Prinsip Pemasaran, Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2017), *Principles of Marketing, Edisi 17*. United States of America: Pearson Education.
- Marconi, J. (2002). *Beyond Branding*. Malaysia: Prentice Hall.
- Matantu, R. N., Tampi, D. L., Mangindaan, J. V. (2020). Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Hotel Gran Puri Manado. *Jurnal Productivity*, 1(4).
- Newzoo. (2022). *Most Popular PC Games – Global*. Dari Newzoo.com: (<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games>, diakses 08 Oktober 2022).
- Musanto, T. (2017). Faktor-Faktor Kepuasan Pelanggan dan Loyalitas Pelanggan : Studi Kasus pada CV. Sarana Media Advertising Surabaya. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*, 6(2), 76-138.
- Oliver, R. (2010). When Consumer Loyalty. *Journal of Marketing*.
- Prandini, L.D.Y., Telagawathi, N.L.W.S. (2021). Faktor-Faktor yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual dalam Online Games Mobile Legends. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 7(2).
- Quintania, M., Sasmitha. (2020). Pengaruh Desain dan Inovasi Produk Terhadap Kepuasan Konsumen dan Dampaknya pada Loyalitas Konsumen (Studi Kasus pada Konsumen Lipstik Wardah Kosmetik Jabodetabek). *Jurnal Media Ekonomi*, 20(1), 26-38.
- Ramdhan, D., Udjaja, Y. (2021). *Valorant – Pendatang Baru Game FPS Penuh Taktis*. Dari socs.binus.ac.id: (<https://socs.binus.ac.id/2021/11/16/valorant-pendatang-baru-game-fps-penuh-taktis/>, diakses 28 September 2022).
- Robinette, S. (2001). *Emotion Marketing*. Jakarta: McGraw-Hill Book Company.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suminar, A. (2020). *Kill The Last Jadi Wadah Penggila Esport Surabaya*. Dari suarasurabaya.net: (<https://www.suarasurabaya.net/olahraga/2020/kill-the-last-jadi-wadah-penggila-esport-surabaya/>, diakses 28 Desember 2022)
- Surbakti, C. W. (2022). *Berapakah jumlah pemain Valorant di seluruh dunia?*. Dari www.oneesports.id: (<https://www.oneesports.id/valorant/jumlah-pemain-valorant-di-seluruh-dunia/>, diakses 28 September 2022).
- Tjiptono, F., & Diana, A. (2003). *Total Quality Manajemen, Edisi Revisi*.

Yogyakarta: Andy.

- Tjiptono, F. (2008). *Strategi Pemasaran, Edisi Kedua Cetakan I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tjiptono, F. (2012). *Pemasaran Strategik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Umar, H. (1997). *Study Kelayakan Bisnis, Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyuni, E. (2019). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Loyalitas Konsumen dengan Kepuasan Konsumen Sebagai Variabel Intervening Pada Toko Roti Aroma Medan. *Accumulated Journal (Accounting and Management Research Edition*, 1(2), 171-182.
- Wicaksono, A. C., & Nurseto, E. (2017). Pengaruh Kualitas Produk, Fitur Produk dan Harga terhadap Niat Beli Ulang Melalui Kepuasan Konsumen sebagai Variabel Intervening (Studi pada Konsumen Smartphone Xiaomi di Kota Semarang). *Departemen Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Universitas Diponegoro.
- Valorant. (2022). *Riot Games' competitive 5v5 character-based tactical shooter*. Dari playvalorant.com: (<https://playvalorant.com/en-us/>, diakses 28 September 2022).
- Yuliana, A., & Pratama, A. (2019). Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Konsumen Game Of Valor (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Indonesia Pontianak). *Jurnal Integra*, 9(2), 144-161.