

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Brand.....	3
Gambar 1.2 Jumlah <i>Gamers</i> di Indonesia	4
Gambar 1.3 Pengakuan itemku	6
Gambar 1.4 Tampilan awal itemku.....	7
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	28
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	36
Gambar 3.1 Persamaan Struktural	56
Gambar 4.2 Persamaan Struktural <i>E-service quality</i> terhadap <i>E-satisfaction</i> Pelanggan <i>aplikasi itemku</i>	58
Gambar 4.3 Persamaan Struktural Pemahaman <i>E-service quality</i> terhadap <i>E-loyalty</i> Pelanggan <i>aplikasi itemku</i>	59
Gambar 4.4 Persamaan Struktural <i>E-satisfaction</i> terhadap <i>E-loyalty</i> Pelanggan <i>aplikasi itemku</i>	60
Gambar 4.5 Persamaan Struktural <i>E-service quality</i> terhadap <i>E-loyalty</i> Pelanggan <i>aplikasi itemku</i> Melalui <i>E-satisfaction</i> Sebagai Mediasi.....	61