

DAFTAR PUSTAKA

- Biznet. (2020, November 12). *Biznet*. Retrieved from <https://www.biznethome.net/blog/mengenal-sekilas-video-on-demand>
- Bloomberg. (2021). *Parrot Analytics*. Retrieved from Global Platform Demand Share For All Digitals Originals: Bloomberg oleh Parrot Analytics
- CNBC. (2021, October 13). *CNBC Indonesia Berita*. Retrieved from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/news/20211013202637-4-283729/squid-game-gokil-ditonton-lebih-100-juta-pengguna-netflix>
- CNN. (2020, July 7). *CNN Indonesia*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200707135939-185-521803/telkom-resmi-buka-akses-netflix>
- Daryanto, S. (2019). *Konsumen dan Pelayanan Prima*. Yogyakarta: Gava Media.
- Databoks. (2016, August 8). *Databoks*. Retrieved from D Katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>
- Ghozali. (2015). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS) (Edisi 4)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Graham, E. A., Henderson, S., & Schloss, A. L. (2011). Mobile Application. *Using mobile phones to engage citizen scientists in research*, 313-315.
- Hutabarat, M. (2014). Pengaruh *User Experience* Terhadap Kepuasan Pengguna Jejaring Sosial Path Di Kota Bandung Pada Tahun 2014. *European Journal of Endocrinology*, 727-735.
- Jayani, D. H. (2020). Retrieved from databoks.katadata.com: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/08/13/berapa-pelanggan-streaming-netflix-di-indonesia>

- Kharis, S. P. (2019). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). . *The 10th National Conference on Information Technology and Electrical Engineering*, , 24–25.
- Kompas.com. (2020, September 12). *Skola*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/12/170000969/perkembangan-bioskop-dunia-berawal-dari-teater-film>
- Kotler, P. (2016). *Principle of Marketing, Global Edition*. North Carolina: Pearson.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller. (2019). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management 15th Edition*. United State of America: Pearson Education Limited.
- Kurniawan, A. (2014). *Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis: Teori, Konsep, dan Praktik Penelitian Bisnis (Dilengkapi Perhitungan Pengolahan Data dengan IBM SPSS 22.0)*. Bandung: Alfabeta.
- Manullang, M., & Hutabarat , E. (2016). *Manajemen pemasaran jasa*. Yogyakarta: Indomedia Pustaka.
- Merdeka. (2020, July 9). *Merdeka Jawa Timur*. Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/jatim/akhirnya-dibuka-setelah-4-tahun-diblokir-ini-4-fakta-perjalanan-netflix-yang-akhirny.html>
- Raharjo, S. &. (2017). Pengaruh User Experience terhadap Behavior Intention to Use Digital Music Streaming Services dengan Attitude Toward Behavior sebagai Media Intervening. . *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 1–11. .
- Republika. (2016, December 26). *Inovasi*. Retrieved from Republika: <https://www.republika.co.id/berita/koran/inovasi/16/12/26/ois64613-mengenal-generasi-millennial>
- Rezaldy. (2019). Pengaruh User Experience Terhadap Customer Satisfaction Pada Pengguna Aplikasi Iflix Effect of User Experience on Customer Satisfaction in Iflix. 491–496. .
- Sayre, S. (2008). *Entertainment marketing & communication : selling branded performance, people, and places*. New Jersey: Pearson/Prentice Hall.

- Schrepp, M. H. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). . *Germsny: International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, Vol. 4, No4.* , 41-42.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan Keahlian, Edisi 6*. Salemba Empat.
- Setianingsih, F. E., & Aziz, F. (2021). Pengaruh Media Sosial Marketing Tiktok terhadap Minat Beli.
- Shamim, A. &. (2013). A critical model of brand experience consequences. *Asia Pasific Journal of Marketing and Logistics*. 102-117. .
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Technopedia. (2017, February 1). *Technopedia Dictionary*. Retrieved from Technopedia: <https://www.techopedia.com/definition/29135/user-experience-ux>
- Thahjaningsih, Endang, & Soliha, E. (2015). *Manajemen Pemasaran: Tinjauan Teoretis Serta Riset Pemasaran*. Semarang: Universitas Stikubank Semarang.
- Tjiptono, F. (2010). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tjiptono, F. (2011). Pemasaran Jasa. In F. Tjiptono, *Pemasaran Jasa*. Malang : Bayumedia.
- Tjiptono, F., & Chandra, G. (2016). *Service, Quality & Satisfaction*. Yogyakarta: Andi.
- Widyananda, R. F. (2021, Maret Rabu). Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/jatim/apa-itu-vpn-serta-prinsip-dan-cara-kerjanya-yang-perlu-diketahui-simak-ulasannya-klm.html>