

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Codashop .....	1
Gambar 1. 2 Logo Coda Payments .....	2
Gambar 1. 3 Indonesia Digital 2020 .....	3
Gambar 1. 4 Use of Mobile Apps By Category .....	4
Gambar 1. 5 Pengeluaran Konsumen untuk Game Ponsel 2015 – 2020 .....	6
Gambar 1. 6 Ratings Aplikasi Codashop di google store .....	8
Gambar 1. 7 Data Ulasan user Codashop di Google Play .....	11
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	51
Gambar 3. 2 Rumus Lemeshow.....	53
Gambar 3. 3 Rumus Pearson Product Moment.....	55
Gambar 3. 4 Rumus Alpha Cronbach .....	56
Gambar 4.1 Karakter Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	61
Gambar 4.2 Karakter Responden Berdasarkan Usia.....	62
Gambar 4.3 Karakter Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	63
Gambar 4.4 Karakter Responden Berdasarkan Pendapatan/Uang Saku .....	64
Gambar 4.5 Karakter Responden Berdasarkan Waktu Bermain Game .....	65
Gambar 4.6 Garis Kontinum Application Design.....	67
Gambar 4.7 Garis Kontinum Security & Privacy .....	69
Gambar 4.8 Garis Kontinum Fulfillment.....	70
Gambar 4.9 Garis Kontinum Customer Service .....	72
Gambar 4.10 Garis Kontinum E-Service Quality .....	73
Gambar 4.11 Garis Kontinum Customer Satisfaction .....	74
Gambar 4.12 Garis Kontinum Re Use Apps.....	76
Gambar 4.13 Struktur Keseluruhan Model .....	77
Gambar 4.14 Model Penelitian yang Telah di Uji Validitas dan Relibilitas .....	78

Gambar 4.15 T-Statiska model keseluruhan penelitian .....	87
Gambar 4.16 Nilai Path coefficient.....	88