

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zainal Abidin., dan Ida, Rachma. (2018). The Journal of Society & Media. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian*, Vol. 2(2) 130-145.
- Adam, Stenly, Celsiaa, Fini & Katuuka, Nadila. (2021). Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi. *Aplikasi Pelelangan Ikan Online (E-Lelang) Berbasis Mobile*, Vol 09, No.2.
- Al Fariz, Ibnu. (2018). UNIKOM. *Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @PARBASASUNDA*.
- Andreyano, Dimas. 2018. JOM FISIP. *Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player GAME Dota 2 Dalam Menerapkan Strategi Psywar*, Vol. 5 No. 1.
- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. 2018. Pengertian Penelitian Kualitatif. Lestari, Ella. *Metode Penelitian Kualitatif* (pp 7-9). Sukabumi : CV Jejak.
- Anjasmara, Jodi & Purnomo, Hindriyanto. (2019). Artikel Ilmiah Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. *Perancangan Sistem Lelang Ikan Cupang Online Berbasis Web Dengan Penerapan Teknologi Responsive Web Design*.
- Arif, Moch Choirul. (2012). Jurnal Ilmu Komunikasi ISSN: 2088-981X. *Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual*, Vol.2, No.2.
- Barlian, Eri & Jumiarti, Sari (2016). Hakikat Penelitian Ilmiah. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (pp 21-22). Padang : Sukabina Press.
- Bensa, Cheryl Pricilla. (2015). *Tipologi Komunikasi Virtual : Studi Kasus pada Facebook Parenting Indonesia*, Volume VII, Nomer 1.
- BKIPM. (2020, Desember 13). *Cupang Primadona Ikan Hias di Masa Pandemi*. Kkp.go.id.<https://kkp.go.id/bkipm/artikel/25787-cupang-primadona-ikan-hias-di-masa-pandemi>
- B, Cut Nadya Nanda., dan Destiwati, Rita. (2018). Jurnal Manajemen Komunikasi. *Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur "HAMURinspiring" Di Media Sosial Line*, Volume 3 No. 1, 34-50
- C. C. Cheston, Tabor E. Flickinger, Margaret S. Chisolm. (2013). Academic Medicine 88. *Social Media Use in Medical Education: A Systematic*

Review : Academic Medicine, no. 6, 893–901.

- Djoni. (2017). *Jursitek ISSN 2301-704X. Strategi Pengembangan Bisnis Ikan Hias Cupang (Betta SP) di Pangkalan Bun Kotawaringin Barat*, Vol.5.
- Kusumastuti, Ardhi., dan Khoiron, Ahmad Mustamil. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo*. Kota Semarang
- Mekarisce, Arnild Augina. (2020). *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat*. Vol. 12 Edisi 3.
- Mujahidah. (2013). *Pemanfaatan Jejaring Sosial (Facebook) Sebagai Media Komunikasi*, Vol. XV, No. 1
- Nazillah, Fera. (2019). *UIN Syarif Hidayatullah. Nilai Budaya khalayak Digital dalam Komentar pada Pemberitaan Kali Sentiong di Kanal Youtube DETIKCOM*.
- Nurkamid, Mukhamad., Dahlan, Moh., Susanto, Arief., dan Khotimah, Tutik. (2017). *ISSN : 1979-6870. Pemanfaatan Aplikasi Jejaring Sosial Facebook Untuk Media Pembelajaran*.
- Nurhaliza, Wa Ode & Fauziah, Nurul. (2020). *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah. Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community*, Volume 10, pp. 18-38.
- Oktavia, Wahyu & Hayati, Nur. 2020. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya. Pola Karakteristik Ragam Bahasa Istilah Pada Masa Pandemi Covid 19 (Corona Virus Disease 2019)*, Vol 1, No. 1.
- Prayugo, Dede Widian. (2018). *eJournal Ilmu Komunikasi. Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda*, 6(1), 143– 157.
- Prasetya, Hendri. (2013). *Wacana. Virtual Ethnography (Kajian Etnografi Komunikasi pada Media Sosial Facebook di Indonesia)*, Volume XII No.4.
- Putrayasa, I Gusti Ngurah Ketut. (2018). *Ragam Bahasa Indonesia*. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana
- Pudyastawa, Baggas. 2020. *Implementasi E-Auction (Lelang Internet) Terhadap Pelaksanaan Dan Pengumuman Lelang Eksekusi Atas Barang Sitaan Pajak Di KPKNL Kota Tegal*. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Pancasakti Tegal

- Purbohastuti, Arum Wahyuni. 2017. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi*, Vol. 12, No. 2.
- Rijali, Ahmad. (2018). UIN Antasari Banjarmasin. *Analisis Data Kualitatif*, Vol. 17, No. 33.
- Sari, Ratna. (2012). Jurnal Komunikasi ISSN 1907-898X. *Fandom dan Konsumsi Media: Studi Etnografi Kelompok Penggemar Super Junior, ELF Jogja*, Vol 6, 2.
- Sasmito, Mayasari. (2015). Core.ac.uk. *Pemanfaatan Media Sosial Facebook Untuk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol 1, No 2.
- Setiadi, Ahmad. (2012). *Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi*. AMIK BSI Karawang
- Setiawan, Kodrat Eko Putra & Zyuliantina, Wixke. (2020). Tabasa : Jurnal Bahasa, Sastra dan pengajarannya. *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Pada Status Dan Komentar Facebook*, Vol.1, No 1.
- Sitorus, Jonter Pandapotan. (2018). A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT. *Ragam Bahasa Dalam Perspektif Alkitab [Language Variety From a Biblical]*, Vol. 14, No. 2.
- Soemitro, Rochmat. (1987). *Peraturan dan Instruksi Lelang*. Eresko. Bandung. H 106
- Tista, Adwin. (2013). Al' Adl. *Perkembangan Sistem Lelang Di Indonesia*, Volume V, Nomor 10.
- Triantoro, Dony Agung. (2019). *Konflik Sosial Dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Triyantama, Alvi Rosalino & Santoso, Edi. (2019). Universitas Jendral Soedirman ISSN : 2303 - 0194. *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Mobile RPX E-Sport*, Volume 7, Nomor 1.
- Puntoadi, Danis. (2011). Grasindo. *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, p.1.
- Ulin, P.R., Robinson, E.T. and Tolley E.E. (2005) *Qualitative Methods in Public Health. A Field Guide for Applied Research*. Jossey-Bass, San Francisco.
- Wahyudewantoro, Gema. (2017). Warta Iktiologi. *Mengenal Cupang (Betta SP)*

Ikan Hias yang Gemar Bertarung, Vol.1, 28-31.

Wati, Mardiana & Rizky, A. R. (2009). CV Yrama Widya. *5 Jam Menjadi Terkenal Lewat Facebook*. Bandung.

Watie, Erika Dwi Setya. (2011). The Messenger. *Komunikasi dan Media Sosial (Communication and Social Media)*, Volume III, Nomor 1.

Wijaya, Caroline & Paramita, Sinta. (2019). Koneksi. *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*, Vol. 3, No. 1, Hal 261-267.

Wijaya, Hengki & Arismunandar. (2018). JURNAL JAFFRAY. *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial*, Vol. 16, No. 2 : 175-196.

Zahara, Nurbela. (2018). Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Peran Pengelola Fanpage facebook Info Sukoharjo terhadap Partisipasi Online Warga Sukoharjo*.