

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Artaya, I. P. (2019). Uji Rank Spearman. *Uji Rank Spearman*.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki, S. (2004). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, I. R. (2021, Oktober Kamis). *bangga 2 atlet esport indonesia berlaga di the international 10*. Retrieved from <https://techno.okezone.com/:https://techno.okezone.com/read/2021/10/14/326/2485999/bangga-2-atlet-esport-indonesia-berlaga-di-the-international-10#:~:text=ADA%20salah%20satu%20hal%20yang%20membanggakan%20dari%20turnamen,pertama%20yang%20tampil%20di%20ajang%20esport%20bergengsi%20ini>
- Erdinaya, A. d. (2004). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Fadden, M. (1999). *Konsep dan Tuntunan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Gamewerk. (2021, October 18). *Jadi Kuda Hitam, Team Spirit Sukses Raih Juara The International 10 DOTA 2*. Retrieved from [gamewerk.com:https://gamerwk.com/jadi-kuda-hitam-team-spirit-jadi-pemenang-the-international-10-dota-2/](https://gamerwk.com/jadi-kuda-hitam-team-spirit-jadi-pemenang-the-international-10-dota-2/)
- Indrawan, R. d. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Lee, E. J. (2011). Acase study of internet game addiction. *Journal of Addiction Nursing*, 208-213.
- Lometti, R. d. (1977). *Investigating the Assumptions of Uses and Gratifications Research*, 321.

- McQuail. (2002). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Erlangga.
- Morissan. (2014). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Kencana.
- Olympics. (2021, September 9). *Asian Games 2022: Esports to make debut; FIFA, PUBG, Dota 2 among eight medal events*. Retrieved from <https://olympics.com/en/news/fifa-pubg-dota-2-esports-medal-events-asian-games-2022>
- Prijana, W. Y. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Bandung: Unpad Press.
- Purbo, O. W. (2005). *Buku Pegangan Internet Wireless dan Hotspot*. Jakarta: PT Elex media komputindo.
- puspitadewi, I. (2016). PEMANFAATAN “TWITTER TMCPOLDAMETRO” DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI PARA PENGGUNA JALAN RAYA.
- R West, L. T. (2004). *Communication theory: Analysis and application*. New York.
- Rahmadana, M. F. (2021). *ekonomi digital*. Nilacakra.
- Rakhmat, J. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan, A. (2005). *PHP 5 & Mysql*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sheskin, D. J. (2004). *Handbook of Parametric and Nonparametric Statistical Procedures Third Edition*. Florida: Chapman & Hall/ CRC Press.
- Subiakto, H. (2000). *Hand-out Penelitian Agenda Setting dan Uses and Gratification*. Surabaya: Fisip Unair.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- SUgiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelian*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sultoni, A. (2013). Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Sejarah Terhadap Mootivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2011/2012. In *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Semarang.
- Suyanto. (2007). *Membangun Jaringan Komputer Dengan Server Linux dan Client Windows*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Syafril, M. (2004). Perilaku Pencari Informasi Melalui Koleksi Surat Kabar Untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi. 18-19.
- Taylor. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambrige: MIT Press.
- Thiborg, K. J. (2010). *Electronic sport and its impact on future sport*.
- Triton, M. h. (2008). *Pedoman Penulisan Ilmiah: Proposal dan Skripsi*. yogyakarta: Tugu Pubhlisher.
- Witowski, E. (2012). *On the Digital Playing Field: How We “Do Sport” With Networked Computer Games*.
- Yusup, P. (1995). *Pedoman Praktis Mencari Informasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.