

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Johannes Fromme, Alexander Unger. *Computer Games and New Media Cultures A Handbook of Digital Games Studies*, 2002.

Heather Maxwell Chandler, Foreword by Tom Sloper. *The Game Production Handbook Second Edition*, 2006.

Jurnal

M. A. Ahdiyati dan Irwansyah, Analisis Keterlibatan Komunitas, Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia. ejournal.undip.ac.id (19 Februari 2020, 08:00 WIB)

Wanyi ,T. (2018) *Understanding Esports From The Prespective Of Team Dynamics*.
<https://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/#more-5856> (12 Maret 2020, 17:07 WIB)

Faidillah, K. (2019) E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509/12954> (15 Maret 2020, 21:00 WIB)

Daniel .K, Brandon D.S. (2017) *Recognizing ESports as a Sport*. Diakses pada
<https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/> (15 Maret 2020, 21:00 WIB)

W. Marlianti. (2015),
https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf?sequence=10&isAllowed=y_ (16 Maret 2020 , 23:08 WIB)

Diakses pada <http://e-journal.uajy.ac.id/11055/4/3TF07192.pdf> (16 Maret 2020, 16:50 WIB)

Abdul, N. (2013) Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website

Aria, A.R.. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer.
<http://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1549> (06 Juli 2020, 17:59 WIB)

Wirania, S. & Jiwa, U. (2018). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1294/1038> (06 Juli 2020, 19:00 WIB)

Wirania, S & Andreas, R.A. (2017). *Does Color Matter On Web User Interface Design?*.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/commit/article/view/2088> (06 Juli 2020, 19:47 WIB)

Website

Faisal, Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menjadi Panggung Dunia.

https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378_ (16 Maret 2020, 17:20 WIB)

NXL Esports. <http://teamnxl.com/> (23 Maret 2020, 09:50 WIB)