

DAFTAR PUSTAKA

- Anyang-Kaakyire, Stanley. 2018. "IS ESPORT, A SPORT."
- Azhar, Andi. 2015. *Manajemen Strategi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Devi, Yuliani. 2018. "Manajemen Strategi Sektor Publik." Pp. 3–15 in *Bandar Lampung*.
- Dinar Wahyuni. 2020. "Polemik Espot Dalam Keolahragaan Nasional." Vol. XII:3–5.
- Hendri, and Rifki. 2020. "Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)."
- Heru, Alfayet. 2022. "Peran Komite Olahraga Indonesia (KONI) Dalam Mewujudkan Elektronik Espot Di Wilayah Kota Jambi." Pp. 13–17 in *Yayasan pendidikan Jambi, Universitas Batanghari*.
- Indra, Wahyu Perdana. 2020. "Strategi Pencegahan Kenakalan Remaja Melalui Perkembangan Potensi Olahraga Futsal Di Sungai Bambu Jakarta Utara." Pp. 50–55 in *Skrpsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Khudzaifah, Khudzaifah, Agus Kristiyanto, Tri Aprilijanto, and Slamet Riyadi. 2023a. "ANALISIS E SPORT SEBAGAI CABANG OLAHRAGA BARU." *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)* 4:416.s doi: 10.31000/sinamu.v4i1.7923.
- Khudzaifah, Khudzaifah, Agus Kristiyanto, Tri Aprilijanto, and Slamet Riyadi. 2023b. "ANALISIS E SPORT SEBAGAI CABANG OLAHRAGA BARU." *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)* 4:416. doi: 10.31000/sinamu.v4i1.7923.
- Kurniawan, Faidillah. 2020. "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian." *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)* 15(2):61–66. doi: 10.21831/jorpres.v15i2.29509.
- Rainhard. 2020. "Implementasi Program Pembinaan E-Sports Di SMA 1 Perkumpulan Sekolah Kristen Djakarta." Pp. 3–4 in.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu Pratama. 2014. "Game Adventure Misteri Kotak Pandora." Pp. 2–15 in Vol. Vol. 7. *Jurnal Telematika*.
- Yudha Bela Persada. 2020. "Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, Dan Filosofi Olahraga)."