

## DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Anang Firmansyah Dan Budi Mahardika. (2018). *Pengantar Manajemen*. Sleman: CV Budi Utama

Apiaty Kamaludin. (2017). *Administrasi Bisnis*. Makasar: CV Sah media

Bodenheimer, Bobby. (2014). *Computer Animation And Simulation*. Eurographics.

Edy Dwi Kurniati. (2015). *Kewirausahaan Industri*. Sleman: CV Budi Utama

Harmaizar Z. (2016). *Menangkap Peluang Usaha*. Bekasi: CV Dian Anugerah Prakasa

Malayu S.P Hasibuan (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Askara

Muchson, M. (2017). *Entrepreneurship (Kewirausahaan)*. Jakarta : Guepedia.com

Priyatno, Duwi. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta : Andi.

Ridhotullah, Subekti dan Jauhar, Mohammad. (2015). *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Sarah Dezaky. (2014). *I Owe You Love*. Jakarta: PT Gramedia Pusataka Utama

Sarfilianty Anggiani, (2018). *Kewirausahaan Pola Pikir, Pengetahuan dan Keterampilan*. Jakarta: Prenadamedia Group..

Sarinah Madalena. (2017). *Pengantar Manajemen*. Sleman: CV Budi Utama.

Simamora, Henry (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Bagian Penerbit Sekolah Tinggi YKPN

Sri Larasati. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Sleman: CV Budi Utama

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

\_\_\_\_\_ (2015). *Metode penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

\_\_\_\_\_ (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

\_\_\_\_\_ (2018). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung : Alfabeta.

Sumber Jurnal dan Skripsi :

- Bayu, Brahmantya, 2011. *Esport Community Center Di Semarang*, Repositori Universitas Diponogoro Semarang.
- Faridha, Nurazizah. 2013. *Pengaruh Motivasi Dan Peluang Usaha Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Pada Peserta Didik SMK Purnawarman Purwakarta)*. Repositori Univesitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Raden Muhammad Satria, Putra 2017. *Perkembangan eSport Di Mata Internasional Dan Pengakuan Serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Di Indonesia*. Repositori Universitas Katolik Parahyangan Bandung.
- Teuku Romy, Syahputra. 2017, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. Jurnal, Universitas Syiah Kuala Banda Aceh
- Yuliani Silvana, Putri. 2018. *Hubungan Hobi Dengan Pola Makan Camilan Pada Siswi Sekolah Menengah Atas Di Indonesia*. Repositori Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Sumber Internet :

- Dunia games blog, 2017. *Perkembangan eSport*. (<https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-esport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>, diakses tanggal 20 maret 2019)
- Widtama Blog, 2017. *Hobi*. (<http://www.widtama.com/hobi.html>, diakses tanggal 3 maret 2019)