

DAFTAR PUSTAKA

- AA Effendy, D. S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan.
- Abrar, A. N. (2003). *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*. .
- Agustina, L. (2018). *Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*. Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi.
- Arianti. (2017). Kepuasan Remaja Terhadap Penggunaan Media Sosial Instagram dan Path. *Wacana Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*.
- Bründl, S. M. (2022). How synchronous participation affects the willingness to subscribe to social live streaming services: The role of co-interactive behavior on twitch. *European Journal of Information Systems*.
- Bungin, B. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Raja Grafindo.
- Chen, C. C. (2018). What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. *Telematics and Informatics*.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches Fourth edition*. Sage Publications.
- Daniel, B. (2011). *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena*. New York: Information Science Reference.
- Herdiansyah, H. (2019). *Metodologi Penelitian Kulitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hilvert-Bruce, Z. N. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>

- Hine, C. (2015). *Ethnography for Internet. Embedded, Embodied, and Every day(1st)*. New York: Bloomsbury Academic.
- Huberman, M. d. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Indahningrum, R. p. (2020). Penggunaan Aplikasi TikTok dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame. *Microbiology dan Biotechnology*.
- Kadir, A. (2006). *Dasar Aplikasi Database Mysql Delph*. Andi.
- Karisma, Y. (2018, Mei 19). *Selain Twitch dan Youtube, Inilah 3 Platform Streaming Game yang Lagi Naik Daun di Indonesia !* Retrieved from Duniagames: <https://duniagames.co.id/news/8014-selain-twitch-dan-youtube-inilah-3-platform-streaming-game-yang-lagi-naik-daun-di-indonesia>
- Kaytoue, M. S. (2014). Watch me playing, i am professional: a first study on video game live streaming. *ACM Digital Library*.
- Krisnani, F. d. (2021). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOCIAL TIKTOK : TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Social Work Journal* , 199.
- Kriyantono, R. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, .* Kencana.
- Li, Y. W. (2020). A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Manam. (2022). Optimasi Tiktok Sebagai Media Dakwah Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 108.
- Maulana, R. (2018, Maret 16). *11 Platform Live Streaming Populer untuk Android dan iOS*. Retrieved from Technasia: <https://id.technasia.com/rekomendasi-platorm-live-streaming>

- Mely. (2022, Juli 27). *Hasil Survei Mengungkapkan Media Sosial Paling Digemari di Indonesia*. Retrieved from Gatra.com: <https://www.gatra.com/news-548811-nasional-hasil-survei-mengungkapkan-media-sosial-paling-digemari-di-indonesia-.html>
- Mustaffa, R. Z. (2020). *TikTok Sebagai Konstruksi Identitas Pada Masa Pandemi*.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual. Riset Komunikasi, Budaya dan Sosio Teknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Needleman, S. E. (2015, May 19). *Twitch's Viewers Reach 100 Million a Month*. Retrieved from <https://blogs.wsj.com/digits/2015/01/29/twitchs-viewers-reach100-million-a-month/>
- Newzoo. Chiovato, L. (2021). *Game Live Streaming: What Is Live Streaming? How Big Is the Audience? How Did the Pandemic Impact Live Streaming?* Retrieved from <https://newzoo.com/resources/blog/what-is-game-live-streaming-how-big-is-the-audience-pandemic-impact-twitch-youtube>
- Ottelin, T. (2015). *Twitch and professional gaming: Playing video games as a career?* Degree Programme in Music and Media Management Business and Services. *jamk.fi*.
- Patton, M. (2009). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, A. (2020). *Kesuksesan Pak Harjojo dengan Kue Badoetnya*.
- Pratiwi, C. S. (2022). *Platform TikTok Sebagai Representasi Media Dakwah di Era Digital*. *JISAB The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*.
- Prayogi, A. d. (2021). *Analisa Penggunaan Video Game Sebagai Media Dakwah*. *Rumah Jurnal IAIN Padangsidempuan*.
- Richard West, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Palikasi (Edisi 5)*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Sari, A. C. (2018). *Komunikasi dan Media Sosial*. *Jurnal The Messenger*.
- Setiyadi, W. N. (2020). *Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra*. *Metafora Jurnal Pembelajaran Bahasan dan Sastra*.

- Solis, B. d. (2010). *Engage: The Complete Guide for Brands and Business to Build Cultivate and Measure Success on The Web*. New Jersey: John Wiley dan Sons.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tankard, J. W. (2011). *Teori Komunikasi (Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa)*. Jakarta: Kencana.
- Tassi, P. (2019). Talking livestreams, esports and the future of entertainment with twitch. *Forbes*.
- Tong, J. (2017). A study on the effect of web live broadcast on consumers willingness to purchase. *Open Journal of Business and Management*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Watson. (2009). *Twittering healthcare : Social Media and medicine Telemedicine and e Health*. .
- Wijaya. (2020). The Current Situation and Prospect Of Study Quality Evaluation Research in China in The Last 10 Years. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Wijaya, T. (2018). *Manajemen Kualitas Jasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Winarso, B. (2021, Juni 8). *Apa Itu TikTok dan Apa Saja Fitur-fiturnya?* Retrieved from <https://trikinet.com/post/apa-itu-tik-tok>
- YK Yuliana, A. S. (2021). Pemahaman dan Kepedulian Dalam Penerapan (Studi Kasus Pada Pabrik Kecap Lele Di Kabupaten Pati). *Green Accounting*.
- Zimmer, F. S. (2018). A Model for Information Behavior Research on Social Live Streaming Services (SLSSs). *Lecture Notes in Computer Science*.
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.