

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin, G., Budisetyorini, B., & Sopian, T. (2022). Yogyakarta City as a Smart Destination Tourist. *International Journal of Sustainable Competitiveness on Tourism*. Vol 1. No. 02. Hlm. 41–52. <https://doi.org/10.34013/ijscot.v1i02.1014>
- Boentoro, A. G. (2020). LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR E-SPORTS ARENA DI YOGYAKARTA. S1 thesis, *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. <https://ejournal.uaajy.ac.id/23177/>.
- COŞKUNER, M., & ÇETİN, A. (2021). A Conceptual Overview of *E-sports* Tourism as a New Trend in the Tourism Industry. *Türk Turizm Arastirmalari Dergisi*, Vol. 3. No. 1. Hlm. 28–34. <https://doi.org/10.26677/tr1010.2021.723>
- Dilek, S. E. (2019). *E-sport Events* within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. *International Journal of Contemporary Tourism Research*. Vol. 3. Hlm. 12–22. <https://doi.org/10.30625/ijctr.525426>
- Hlee, S. & Lee, H. (2023). “Spatial agglomeration effects on eSports events: An intra- and inter-industry and regional analysis approach”. *Information Processing & Management*. Vol.60. No. 2. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2022.103246>
- Lee, J. S & Steinkuehler, C. (2019). “Esports as a catalyst for connected learning: the North America Scholastics Esports Federation”. *XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students*. Vol. 25. Hlm 54-59. doi: [10.1145/3331075](https://doi.org/10.1145/3331075)
- Leon, M., et al. (2022). “eSports Events Trend: A Promising Opportunity for Tourism Offerings”. *Sustainability*. Vol. 14. No. 21. <https://doi.org/10.3390/su142113803>
- Lohmann, G & Netto, A. P. (2017). Tourism Theory Concepts, Models and Systems. *Inggris: CPI Group*.
- Listyanto, M. C., Purnomo, A. H., Nirawati, M. A. (2023). “PENERAPAN FLEKSIBILITAS RUANG PADA ESPORT ARENA DI YOGYAKARTA”. *Jurnal Imiah Mahasiswa Arsitektur*. Vol 6. No. 2. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1642>
- Lokhman, N., et al. (2018). “Analysis of eSports as a commercial activity”. *Problems and Perspectives in Management*. Vol. 16. No. 1. Hlm. 207-213. doi: [10.21511/ppm.16\(1\).2018.20](https://doi.org/10.21511/ppm.16(1).2018.20)

- Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal). *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UPN "Veteran" Yogyakarta Press*. ISBN 978-623-7840-32-9
- Nikas, I. A., & Poulaki, I. (2021). "eSports Tourism: Sports Tourism in a Modern Tourism Environment" dalam Katsoni, V & C. van Zyl (Eds.), *Culture and Tourism in a Smart, Globalized, and Sustainable World: 7th International Conference of IACuDiT, Hydra, Greece*. Springer International Publishing. Hlm. 105-115.
- Pambudi, D. K. (2020). "Analisis standarisasi fasilitas gedung olahraga Universitas Negeri Yogyakarta". *Medikora: Jurnal Ilmiah Kesehatan Olahraga*. Vol. 19. No. 1. <http://dx.doi.org/10.21831/medikora.v19i1.30887>
- Pramoda, A. D. (2021). YOGYAKARTA INTERNATIONAL ESPORTS CENTER. S1 thesis, *Universitas Gadjah Mada*. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/202239>
- Rahmat, A., Novianti, E., Khadijah, U., Tahir, R., & Yuliawati, A. (2021). A LITERATURE REVIEW ON SMART CITY AND SMART TOURISM. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol 1. No. 10. Hlm. 2255-2262. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i10.507>
- Ramadhan, F. I. (2022). "DIPLOMASI KOREA SELATAN MELALUI ELECTRONIC SPORTS (ESPORTS) PADA TAHUN 2015-2020". S1 thesis, *Universitas Islam Indonesia*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/39976>
- Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang *Keolahragaan*.
- Shone, A. & Parry, B. (2019). "Successful *Event Management*: A Practical Handbook". *Cengage*.

Daftar Acuan Internet

- Amalia, E. I. (2019). “Jumlah Penonton Esports Tahun Ini Hampir Capai 1 Miliar” dalam <https://hybrid.co.id/post/jumlah-penonton-esports-tahun-ini-hampir-capai-1-miliar>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2023.
- Asfar, Y. A. (2018). “MPL Grand Final Season 2 Tunjuk Surabaya Sebagai Tuan Rumah, Catat Tanggalnya!” dalam <https://revivaltv.id/berita/mpl-grand-final-season2>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2024.
- Hendriyani, I. G. A. D. (2022). “Siaran Pers: Menparekraf Dukung Penyelenggaraan Indonesia Esports Summit 2022 di Bali” dalam <https://www.kememparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-dukung-penyelenggaraan-indonesia-esports-summit-2022-di-bali>. Diakses pada tanggal 21 April 2023.
- Hidayah, A. (2022). “Esport Indonesia Peringkat 17 Dunia, Sumbang Rp 30 T Setahun” dalam <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221120065129-37-389569/esport-indonesia-peringkat-17-dunia-sumbang-rp-30-t-setahun>. Diakses pada tanggal 17 April 2023.
- Kememparekraf/Baparekraf RI. (2021). “Strategi Digital Tourism dalam Menggaet Wisatawan” dalam <https://kememparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Strategi-Digital-Tourism-dalam-Menggaet-Wisatawan>. Diakses pada tanggal 15 April 2023.
- , (t.t). “5 Destinasi Super Prioritas” dalam <https://info5dsp.kememparekraf.go.id/#:~:text=Sepuluh%20destinasi%20wisata%20prioritas%20di,Utara%2C%20dan%20Tanjung%20Kelayang%20di>. Diakses pada tanggal 1 Juni 2023.
- Meodia, A. (2012). “PB ESI Paparkan Potensi *E-sport* Dalam KTT *E-sport* Dunia” dalam <https://mataram.antaranews.com/berita/222513/pb-esi-paparkan-potensi-esport-dalam-ktt-esport-dunia> . Diakses pada tanggal 17 April 2023.
- Pratama, R. A. (2019). “31 juta orang di Indonesia main Mobile Legends” dalam <https://www.oneesports.id/mobile-legends/31-juta-orang-di-indonesia-main-mobile-legends/> . Diakses pada tanggal 31 Mei 2023.
- Priyambodo, A. D. (2022). “IESF World Esports Championship 2022 di Bali Pecahkan 3 Rekor MURI” dalam <https://www.skor.id/post/iesf-world-esports-championship-2022-di-bali-pecahkan-3-rekor-muri-01440918>. Diakses pada tanggal 1 Juni 2023.

- Rizki, A. (2022). "PB ESI: World Esports Championship 2022 bakal dobrak konsep lama" dalam <https://www.oneesports.id/seputar-game/world-esports-championship>. Diakses pada tanggal 1 Juni 2023.
- Rifki, B. (2021). "MPL ID Sempat Pertimbangkan Daerah Lain Untuk Playoffs MPL S8" dalam <https://esports.id/mobile-legends/news/2021/10/1eb590c1259ff05809830227e2b7e782/mpl-id-sempat-pertimbangkan-daerah-lain-untuk-playoffs-mpl-s8>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2024.
- Subroto. (2021). "Sport Tourism Merupakan Solusi Bagi Kita Untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh dan Membangkitkan Perekonomian Bangsa" dalam <https://deputi3.kemenpora.go.id/detail/94/sport-tourism-merupakan-solusi-bagi-kita-untuk-meningkatkan-imunitas-tubuh-dan-membangkitkan-perekonomian-bangsa#:~:text=Kegiatan%20olahraga%20out%20door%20yang%20berada%20di%20alam%20terbuka%20dikenal,tourism%20dan%20soft%20sport%20tourism>. Diakses pada tanggal 4 Mei 2023.
- Liquipedia. (2024). IESF Wold Esport Championship 2022 dalam https://liquipedia.net/mobilelegends/IESF/World_Esports_Championships/2022. Diakses pada tanggal 25 September 2024.
- Jatim Expo. (t.t). Venue dalam <https://jatimexpo.id/venue>. Diakses pada tanggal 20 September 2024.
- Warta Jogja. (2022). GKR Hemas *E-sport* Champion ship Jadi Ajang Salurkan Kreativitas dalam <https://www.wartajogja.id/2022/09/gkr-hemas-e-sport-championship-jadi.html>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2024.
- Nperf. (2024). Peta Cakupan 3G/ 4G/ 5G dalam Yogyakarta, Indonesia. Dalam <https://www.nperf.com/id/map/ID/1621177.Yogyakarta/-/signal>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2024.
- Wyrzykowski, R. (2024). Laporan Pengalaman Jaringan Seluler. Dalam <https://www.opensignal.com/in/reports/2024/06/indonesia/mobile-network-experience>. Diakses pada 28 September 2024.
- Adminwarta. (2021). Penggunaan Teknologi di Kota Yogya Dukung Terciptanya Aktivitas Produktif. Dalam <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/17442>. Diakses pada 28 Agustus 2024.