

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku, Jurnal:

- Basuni, D. F. (2001). *Indikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi 2001*. Diakses pada 3 Mei 2019 melalui [www.inn.bppt.go.id/Siti2001/default.htm](http://www.inn.bppt.go.id/Siti2001/default.htm)
- Bernard, H. R. (2006). *Research Method in Anthropology: Qualitative and Quantitative Aproach*. Oxford: Altamira Press.
- Bungin, B. (2007). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadi, F. (2004). *Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Konsumen Warung Internet Sentra Sarana Internet di Surakarta*. Skripsi Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Harris, M. (1979). *Cultural Materialism: The Struggle For A Science of Culture*. New York: Random House.
- Kurtis Heimerl, Anuvind Menon, Shaddi Hasan, Kashif Ali, Eric Brewer, & Tapan Parikh. (2014). Analysis of Smartphone Adoption and Usage in a Rural Community Cellular Network. *Information Communication Technologies and Development (ICTD)*, Singapura, 2015.
- Hidayah, S. (2012). Antropologi Digital dan Hiperteks: Sebuah Pembahasan Awal. *Jurnal RANAH* Th. II, No. 1, April 2012.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications, Ltd.
- Kristiansen, S., Furuholt, B., & Wahid, F. (2003). Internet Café Entrepreneurs: Pioneers in Information Dissemination in Indonesia. *The International Journal of Entrepreneurship and Innovation* 4 no. 4 (November 2003).
- Macek, J. (2004). *Defining Cyberculture (v.2)*. Diterjemahkan oleh Monika Metykova & Jakub Macek. Diakses pada 5 Mei 2019 melalui [http://macek.czechian.net/defining\\_cyberculture.htm](http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm)
- Manovich, L. (2003). New Media From Borges to HTML. *The New Media Reader*. Editor: Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort. Massachusetts: The MIT Press.
- Meydianawathi, K. (2012). *Analisis Perilaku Penawaran Kredit Perbankan Kepada Sektor UMKM di Indonesia*. Media Pustaka, 2 (1).
- Purbo, O. W. (2002). Getting connected: the struggle to get Indonesia online. *Inside Indonesia*, No. 72, Oktober–Desember.
- Qomariyah, A. N. (2009). *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan*. Universitas Airlangga Surabaya: Surabaya.

Spradley, J. P. (1979). *The Ethnographic Interview*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.

\_\_\_\_\_. (1980). *Participant Observation*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.

Wahyu, Tri Yantari S. 2012. *Eksistensi Warnet Cafe ER, MR dan JE Terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat*. Skripsi Jurusan Pendidikan Sejarah Program Studi Pendidikan Sosiologi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

Wood, A. F., & Smith, M. J. (2005). *Online Communication: Linking. Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

### Sumber Lainnya:

APW Komitel. Diakses pada 7 Mei 2019 melalui <https://web.archive.org/web/20120126184026/http://www.apwkomitel.org/>

Encyclopedia.com. (2002). "Cyberculture: Society, Culture, and the Internet." dalam Gale Encyclopedia of E-Commerce. Diakses pada 25 Mei 2019 melalui <https://www.encyclopedia.com/economics/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/cyberculture-society-culture-and-internet>

McCurry, J. (2007). *Tokyo dreaming*. Diakses pada 21 Mei 2019 melalui <https://www.theguardian.com/world/2007/sep/28/japan.socialexclusion>

Miniwatts Marketing Group. (2019). *World Internet Users Statistics and 2019 World Population Stats*. Diakses pada 5 Mei 2019 melalui <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Newzoo. *Top 50 Countries/Markets by Smartphone Users and Penetration*. Diakses pada 23 Mei 2019 melalui <https://newzoo.com/insights/rankings/top-50-countries-by-smartphone-penetration-and-users/>

Rusdiah, R. (2004). *Multipurpose Community Internet Center*. Diakses pada 20 Mei 2019 melalui [http://www.itu.int/ITU-D/ict/mexico04/doc/doc/26\\_idn\\_e\\_rev.ppt](http://www.itu.int/ITU-D/ict/mexico04/doc/doc/26_idn_e_rev.ppt)

Silalahi, M. (2015). *62% User Akses Internet Lewat Smartphone*. Diakses pada 25 Mei 2019 melalui <https://mix.co.id/marcomm/brand-insight/research/62-user-akses-internet-lewat-smartphone/>

Silver, David. *Introducing Cyberculture*. Diakses pada 20 Mei 2019 melalui [http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing\\_cyberculture.html#2](http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing_cyberculture.html#2)

The Linux Information Project. (2005). *Internet Definition*. Diakses pada 5 Mei 2019 melalui <http://www.linfo.org/internet.html>