

DAFTAR PUSTAKA

- Latubessy, A., Jazuli, A. & Fiati, R., 6, Desember 2020. PENERAPAN INTELLIGENT GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM UNTUK. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, pp. 1147-1152.
- Abdi, S. & Karneli, Y., 2020. KECANDUAN GAME ONLINE: PENANGANANNYA DALAM KONSELING. *:Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Volume Volume 17 nomor 2, pp. 9-20.
- Adi, N., 2010. *Mengem-bangkan Aplikasi Basis Data Menggunakan C# dan SQL Server*. s.l.:CV. Andi Offset..
- Butsiarah & Markani, 2019. SISTEM PAKAR DIAGNOSA TINGKAT KECANDUAN BELANJA. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 1-10.
- Cloudy Silalahi, S. M., 2021. SISTEM PAKAR DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN. *Jurnal TeIKa*, pp. 175-183.
- Denda, T. & Wahiddin, D., 2022. Implementasi Algoritma Certainty Factor pada sistem pakar untuk. *Scientific Student Journal for Information, Technology and Science*, pp. 160-166.
- Kasman & Akhmad, D., 2013. *Kolaborasi Dahsyat ANDROID dengan PHP dan MYSQL*. Yogyakarta: lokomedia.
- Kurniasari, 2019. Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. *octoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Kusumadewi, 2003. *Artificial Intelligence Teknik dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J. & Ganinnka, L., 2020. KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA. *Jurnal Keperawatan (JKp)*, Volume Volume 8 Nomor 2, pp. 18-27.
- Murtiwiwati & Lauren, G., 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Ghunadharna.

Nilsson, 2012. *nfluences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. Computers in Human Behavior. s.l.:s.n.*

Pitaloka, 2013. Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013. *Jurnal Sosialitas*, Volume 03.

Prihatini, P. M., 2012. *Fuzzy Expert System for Tropical Infectious Disease by Certainty Factor*. Bali: s.n.

Putri, R. C. S., Budiyono & Kokotiasa, W., 2021. Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, Volume volume 1, pp. 1-7.

Rawansyah & Noor Arief, . S., 2020. Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan. *SEMINAR INFORMATIKA APLIKATIF POLINEMA (SIAP)*, pp. 83-88.

Robert Mais, F. & Gannika, L., 2020]. KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA. *Jurnal Keperawatan (JKp)*, Volume Volume 8 Nomor 2,, pp. 18-27.

Safaat & Nazarudin, 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android..* Bandung: s.n.

Supriadi, 2011. *Mengenal java dan Android Semua bisa menjadi programmer Android..* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Wibisono, S. K., Wulandari, . A. T. & Supriyatin, 2021. Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala. *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI*, Volume vol 2, pp. 18-23.