

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim, S., & Puji Lestari, P. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tanaman Kakao Menggunakan Metode Certainty Factor Pada Kelompok Tani PT Olam Indonesia (COCOA) Cabang Lampung. In *JDMSI* (Vol. 1, Issue 4).
- Aziz, A. M., Utomo, Y. B., & Yuliana, D. E. (2022). *Implementasi Metode Certainty Factor Berbasis Android Pada Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Smartphone*.
- Denda, T., Wahiddin, D., & Masruriyah, A. F. N. (2022). Implementasi Algoritma Certainty Factor pada sistem pakar untuk Mendeteksi Kecanduan Online Games. *Scientific Student Journal for Information, Technology and Science*, III(2), 160–166.
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2021). Sistem Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. In *Jurnal Esensi Infokom* (Vol. 5, Issue 1). <http://ilmukomputer.com>
- Efendi, I., Kumalasari Niswatin, R., Nur Farida, I., Kunci -Burung Puyuh, K., Factor, C., Buatan, K., & Pakar, S. (n.d.). *Penerapan Metode Certainty Factor Untuk Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Burung Puyuh Berbasis Web*.
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media and Society*, 20(11), 4056–4073. <https://doi.org/10.1177/1461444818767102>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. In *Ophthalmic and Physiological Optics* (Vol. 40, Issue 2, pp. 216–229). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Martiwi Sukiakhy, K., Aulia, O., Informatika, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2022). Penerapan Metode Certainty Factor Pada Sistem Pakar Diagnosa Gangguan Mental Pada Anak Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6, 119–129.
- Masyita & Ayu. (n.d.). Perancangan Aplikasi Mendeteksi Penyakit Ginjal Secara Dini Menggunakan Metode Certainty Factor (Studi Kasus: Rumah Sakit Umum Haji Medan)
- Mulyanto, J. D., Zahra, F., Nusa, S., & Jakarta, M. (2019). Sistem Informasi Pelayanan Pasien Berbasis Website Pada Puskesmas II Baturraden. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, 5(2), 121–134.
- Nisrinafatn. (n.d.). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Penyakit, D., Tanah Okfalisa, K., Vitriani, Y., Fadhli Ihsan, M., Insani, F., & Yanti, N. (2018). *Analisa Perbandingan Metode Dempster-Shafer (DS) Dan Certainty Factor (CF) Dalam Mendiagnosa Hama*.

- Philips, R. (2022). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kelapa Sawit Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 4(3), 105–112.
- PremKumar, U., J. P., Fahima, S., Anil, A., V. B., A. A., S. A., & Shaik, A. S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249. <https://doi.org/10.26727/njrcm.2019.8.3.249-254>
- Rawansyah, Arief, S. N., & Amin, A. N. (n.d.). Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Online Game Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode Certainty Factor. *SIAP*, 2020.
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Electronic Service Mobile) (Studi Kasus: Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Rosanensi, M., Jayadi, M., Syafitri, D., Studi Ilmu Komputer, P., Studi Rekayasa Perangkat Lunak, P., Studi Sistem Informasi, P., & Teknik Universitas Bumigora, F. (2023). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. ANALISIS TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN WAKTU DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR DAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR LOMBOK TENGAH. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 473–482. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.1040>
- Sepri Ridho (2020). Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara) SKRIPSI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Oleh: SEPRI RIDHO NPM:1431090117.
- Sembiring, A. S., Sulindawaty, Manahan, O., Napitupulu, M. H., Hasugian, P. S., Riandari, F., Mahdalena Simanjorang, R., Simangunsong, A., Utami, Y., & Sihotang, H. T. (2019). Implementation of Certainty Factor Method for Expert System. *Journal of Physics: Conference Series*, 1255(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1255/1/012065>
- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). In *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>
- Setiawan, M. P. H., & Masya, F. (2020). Analisa Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Fasilitas Umum dan Informasi Pembuatan E-KTP Untuk Masyarakat. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.36341/rabit.v5i1.810>

- Setiawan, R., Triayudi, A., & Gunawan, A. (2023). Diagnosa Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini dengan Metode Fuzzy Sugeno dan Fuzzy Mamdani. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(2), 315–325. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i2.3018>
- Setyawan, Z. A. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online dengan Metode Certainty Factor & Euclidean Distance Berbasis Web. *JDMIS: Journal of Data Mining and Information Systems*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.54259/jdmis>
- Stikes, H. A., Medika, G., & Masyarakat, K. (2019). *Community Engagement & Emergence Journal Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*.
- Swiknyo, A. J., Midyanti, D. M., & Bahri, S. (2023). Identifikasi Penyakit Tanaman Kelapa Sawit Menggunakan Metode Variable Centered Intelligent Rule System (VCIRS) dan Certainty Factor (CF) Berbasis Android Studi Kasus: PT Bumitama Gunajaya Agro Group Wilayah 10 Kabupaten Ketapang. *Jurusan Rekayasa Sistem Komputer*, 11, 147–154.
- Triatmoko, N., Paranita, K., Riyanti, K., & Febrinita, F. (2022). Diagnosa Penyakit Dan Hama Pada Tanaman Cengkeh Dengan Metode Certainty Factor (Studi Kasus Kantor Kebun Branggha Banaran). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 6, Issue 2).
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 1(2), 69–73. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.12>
- Wibisono, S. K., Wulandari, A. T., & Supriyatin, S. (2021). Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi*, 2(1), 17–23. <https://doi.org/10.35960/ikomti.v2i1.661>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., Hersika Asmawariza, L., Keperawatan, D., & Kesehatan, F. (n.d.). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. 2(1), 2020.
- Yunda. (n.d.). Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa.