

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, M. (2016). Model Matematika Minuman Keras. *Jurnal Fourier*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.14421/fourier.2016.51.1-9>
- Annur, C. M. (2023, September 20). databoks. Retrieved Februari 26, 2024, from Teknologi & Telekomunikasi: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
- Anwar, A. (2021). SEIRS model analysis for online game addiction. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Boyce, W. E., & DiPrima, R. C. (2009). *Elementary Differential Equations and Boundary Value Problems*, Textbook and Student Solutions Manual Set. 796.
- Dhia Diana Fitriani, J. K. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan. *Journal Of Nursing Research*, 1-8.
- Fatahilla, A., Istiqomah, M., & Dafik. (2021). Pemodelan Matematika Pada Kasus Kecanduan Game Online Menggunakan Metode Runge-Kutta Orde 14. *Journal of Mathematics and Its Applications*, 129-141.
- Hadisaputra, Nur, A. A., & Sulfiana. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Li, T., & Guo, Y. (2019). Stability and Optimal Control in a Mathematical Model. China: *Journal of Optimization Theory and Applications* (2022) 195:780–807 <https://doi.org/10.1007/s10957-022-02123-x>.
- Li, Y. G. (2021). Dynamics and optimal control of an online game addiction model with. *Faculty of Sciences and Mathematics, University of Nis, Serbia AIMS Mathematics*, 3745–3770. *Filomat* 33:17 (2019), 5691–5711 <https://doi.org/10.2298/FIL1917691L>.
- Muhamad, N. (2023, Juni 15). databoks. Retrieved Februari 5, 2023, from Katadata Media Network: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>

- Muhammad, S. T., Apriliani, E., & Hanafi, L. (2015). Pengkajian Metode Extended Runge Kutta dan Penerapannya pada Persamaan Diferensial Biasa. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 4(2), 25–30.
- Ndii, M. Z. (2018). *Pemodelan Matematika Dinamika Populasi dan Penyebaran Penyakit: Teori, Aplikasi dan Numerik*. Deepublish, February, 68.
- Novriady, Eryzal (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dampak Dan Penanganannya*. (Padang : UNP, 2019), Vol. 27, No. 2.
- Perko, L. (2010). *Differential Equation and Dynamical System*. New York: Springer Verlag.
- Putri, G. S. (2018, Juni 19). Sains. Retrieved Februari 5, 2023, from Kompas.Com: [https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental#google\\_vignette](https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental#google_vignette)
- Rudi Muspito, S. P. (2022). Dampak Permainan Daring terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SD Dharma. *Jurnal Maitreyawira*.
- Safarina, L. H. (2019). Self-control and online game addiction in early. *Journal of Physics: Conference*.
- S. L. Ross. (2010). *Differential equations 3rd edition Shepley L.Ross.pdf*.
- Syafruddin Side, M. J. (2024). Optimal Control and Analysis of the SEIRS Model on the Problem of Online Game Addiction: A Case Study Among Class VIII Students of the State Junior High Schools in Makasar City. *International Journal of Applied Mathematics*, 232-237.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi*, 84-92.
- Utami & Hodikoh (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. DOI: <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700>
- Widowati, & Sutimin. (2007). *Buku Ajar Pemodelan Matematika*. Semarang: Univeristas Diponegoro.
- Wijaya, Y. B., & Maulana, D. A. (2022). Model Dinamika Kecanduan Game Online Pada Gawai. *MATHunesa : Jurnal Ilmiah Matematika*.