

## DAFTAR PUSTAKA

Davazdahemami, B., Hammer, B., & Soror, A. (2016, January). Addiction to mobile phone or addiction through mobile phone?. In *2016 49th Hawaii international conference on system Sciences (HICSS)* (pp. 1467-1476). IEEE.

Indonesia, A. P. (2015). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Retrieved November, 21, 2016.

Setu, F. 2019. 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari, (<https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-amilenialgemar-bermain-game-setiap-hari>), Diakses pada 03 Oktober 2020.

Hardinsyah, P., & Supariasa, I. D. N. (2016). Ilmu Gizi: Teori Aplikasi. Jakarta: EGC.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, *12*(1), 77-95.

Adhani, ST (2018). Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa SMK Negeri 2 Palu (Vol. 2). PALU. Al-Ayouby, HM (2017).

Fauziah, E.R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja .eJournal ilmu Komunikasi, *1* (3), 1-16.

Kusumadewi, S. (2009). Klasifikasi Status Gizi Menggunakan Naive Bayesian Classification. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, *3*(1), 6-11.

Hassan, F. 2018. Kamus Istilah Psikologi. Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53). Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, (<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>)

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. 2013. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>

Lin, Y. H., Chang, L. R., Lee, Y. H., Tseng, H. W., Kuo, T. B., & Chen, S. H. (2014). Development and validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PloS one*, 9(6), e98312.

Anhar, R. 2014. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang, (<http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/>).

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.

Suplig, M. A. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

Santrock, J. W. 2012. *Adolescence, eleventh edition*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.

Rahma, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, Vol. 02, No. 02, hal. 1-12.

Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Setiadi. 2013. *Konsep dan praktik penulisan riset keperawatan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Nursalam. 2008. *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika