

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. H., Santoso, A., Andoyo, A., Ardana, Y., Informasi, P. S., Pringsewu, S., Wisma, J., & No, R. (2021). *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*. 2(3), 89–95.
- Al Hakim, R. R., Pangestu, A., & Jaenul, A. (2021). Penerapan Metode Certainty Factor Dengan Tingkat Kepercayaan Pada Sistem Pakar Dalam Mendiagnosis Parasit Pada Ikan. *Djtechno Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v2i1.1254>
- Andriani, A. (2017). *Pemograman Sistem Pakar* (Tahwin (ed.); Pertama). MediaKom. www.mediakom-penerbit.com
- Arief, S. N., & Amin, A. N. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Online Game Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode Certainty Factor. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema (Siap) 2020*, 2460–1160, 2–7.
- Borman, R. I., Napianto, R., Nurlandari, P., & Abidin, Z. (2020). Implementasi Certainty Factor Dalam Mengatasi Ketidakpastian Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kuda Laut. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v7i1.602>
- Chen, A., Mari, S., Grech, S., & Levitt, J. (2020). What We Know about Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Harvard Review of Psychiatry*, 28(2), 107–112. <https://doi.org/10.1097/HRP.0000000000000247>
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph15122850>
- Hamdallah, F. (2019). *Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online dengan Metode Backward Chaining*. 3, 118–124.

- Jo, Y. S., Bhang, S. Y., Choi, J. S., Lee, H. K., Lee, S. Y., & Kweon, Y. S. (2019). Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD diagnosis. *Journal of Clinical Medicine*, 8(7). <https://doi.org/10.3390/jcm8070945>
- Musetti, A., Mancini, T., Corsano, P., Santoro, G., Cavallini, M. C., & Schimmenti, A. (2019). Maladaptive Personality Functioning and Psychopathological Symptoms in Problematic Video Game Players: A Person-Centered Approach. *Frontiers in Psychology*, 10(November), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02559>
- Musyarofah, E., Mayasari, R., & Irawan, A. S. Y. (2020). Implementasi Metode Forward Chaining dan Certainty Factor Pada Sistem Pakar Diagnosa Osteoporosis. *Techné : Jurnal Ilmiah Elektroteknika*, 19(02), 101–112. <https://doi.org/10.31358/techne.v19i02.234>
- Pujianti, W., & Sitti, Z. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Campak Rubella pada Anak Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1). <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182710>
- Rajab, A. M., Zaghoul, M. S., Enabi, S., Rajab, T. M., Al-Khani, A. M., Basalah, A., Alchalati, S. W., Enabi, J., Aljundi, S., Billah, S. M. B., Saquib, J., AlMazrou, A. R., & Saquib, N. (2020). Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100261. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100261>
- Sihotang, H. T., Panggabean, E., Zebua, H., Informatika, T., Utara, S., Zoster, H., Zoster, H., & Pendahuluan, I. (2018). Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Herpes Zoster Dengan Menggunakan Metode Teorema Bayes. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Sugiartawan, P., Teknologi, P., Perangkat, R., Pertanian, P., Samarinda, N., & Informatika, P. T. (2021). Implementasi Metode Certainty Factor dalam Sistem Pakar untuk Mengidentifikasi Penyakit Tanaman Lada. 4(2), 195–201.

- Wibisono, S. K., & Wulandari, A. T. (2021). *Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor*. 2(1), 17–23.
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Zammetti, F. (2018). Practical React Native: Build Two Full Projects and One Full Game using React Native. In L. Corrigan, J. Markham, & N. Chen (Eds.), *Practical React Native*. Apress Media. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3939-1>



