

## DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya Latubessy., dan Ahmad Jazuli, 2017. "Analisis Model Penelusuran *Backward Chaining* dalam Mendeteksi Tingkat kecanduan *Game* pada Anak," Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, vol. 5, no.4, pp.129-134.
- Andri., dan Kristanto, 2004. "Analisis Sistem Informasi". Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arthur T.Hovard, 1989. "*Online gaming addiction*" dalam Yee, 2002, "*Motivation for Play in Online Games. & Cyberpsychology*" 7.123-175.
- Andriyanto, Hermawan Noor, 2015, Pengaruh Return On Assets, Leverage, Corporate Governance dan Sales Growth Terhadap Tax Efficiency Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di BEI Tahun 2009-2012, Universitas Negeri Semarang : Skripsi.
- Bartalanfy., dan Ludwig Von. 2004. General System Theory, New York : George Braziller.
- Bodenheimer., dan Bobby, 1999. "*Computer Animation and Simulation*". Eurographocs, 129.
- Binarso, dkk. 2012. Pembangunan sistem informasi alumni berbasis, Journal of Informatics and Technology, Vol 1, No 1: hal.72-84
- Buchanan,S. Et all., 2002. "*Blood Lead Levels and Risk Factory for Lead Poisoning among Children in Jakarta*", Indonesia. *The Science of the Total Enviroment*. 301:75-85.
- Cara Yayang, 2017. "Game Online dan *Indoplay Capsa* Susun". Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP. Aceh: Universitas Syiah Kuala, Vol 3, no.5.
- Constantianus, F., & Suteja, R. B. (2015). Analisa dan Desain Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web dengan Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi. Jurnal Informatika.
- Durkin, 2003. Perancangan Sistem Pakar, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Devita Retno, 2018. "15 cara mengatasi kecanduan game pada orang dewasa yang merugikan",<https://dosenpsikologi.com/cara-mengatasi-kecanduan-game-pada-orang-dewasa>.
- Eriksan Sianturi , 2014. "Sistem pakar diagnosa gejala kecanduan *game online* dengan menggunakan *metode certainty factor*". Pelita imformatika Budi Darma, Vol 7, no 3, agustus 2014.

- Efrain., dan Turban. 2005. *Decision Support System and Intelligent System*. Yogyakarta : STMIK AKAKOM
- Firman, A., Wowor, H. F., Najoran, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–36.
- Giarratano, J., dan Riley, G., 2005, *Expert System : Principles and Proqraming*, edisi 3, PWS Publishing company, USA.
- Hasyim Ali Shahab, 2013. "Perkembangan *Game Online* di Indonesia". Jurnal Mahasiswa. Jakarta : Universitas Indonesia.
- Hong,J-C., dan Liu M-C. 2003. "A Study on Thinking Strategy Between Expert and Novices of Computer Games. *Computer in Human Behavior*," 19, 245-58. Ignizio, 1991. Pengertian Sistem Pakar, Erlangga, Jakarta.
- Hege. Y.B.L., Lestari, U., Kumalasari, E., Sistem Informasi Geografis (SIG) Pelayanan Kesehatan di Kotanadya Yogyakarta Berbasis Web, ISSN: 2338-6304, Yogyakarta, 2014.
- Iskandar, A., dan Rangkuti, A.H, 2008. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai pada PT. Klaten Bercahaya. Jurnal Basis data *ICT Research Center UNAS* Vol.3, No.2.
- Irawan, Jusak. 2007. Buku Pegangan Kuliah Sistem Pakar. Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
- Imanuel, N. 2009. Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online. Skripsi dipublikasikan. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Jerry Fith Gerald et all. *Fundamentals of System Analysis (2nd edition)* New York.
- Jogiyanto, 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kesehatan, K., & Indonesia, R. (2018). *Kemenkes: kecanduan game adalah gangguan perilaku*. 11–12.
- Kristanto, Andri (2004), Kecerdasan Buatan, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Martin, J., & Oxman,S. 1988. *Building Expert System : A Tutorial*. New York: Prentice-Hall.
- Melyani, Dkk. (2012), Aplikasi E-Learning pada Fast English Berbasis Web, Jurusan Manejemen Informatika, AMIK MDP, Palembang.

- O'Brien, James A. 2003. *Introduction to Information System (8th edition)*. Mcgraw Hill Inc, New York.
- Paulus Narendra Utama, 2017. "Hubungan antara Kecanduan *Game Online* Terhadap konsep diri," Skripsi Psikologi. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Prakasa, 2014, Notasi Simbol *Flowchart* dalam Paulus Narendra Utama, 2017, Skripsi Psikologi. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Rawansyah, Sofyan Noor Arief., dan Aryan Nasikhul Amin. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan *Online Game* Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode *Certainty Factor*.
- Risnawati., dan Rini, 2010, Simbol ER Diagram, dalam Skripsi, Teori-Teori Psikologi, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Ratnasari, E. 2017. *Notepad++*. Jurnal ilmulti.org
- Sukamto dkk. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Sommerville. (2003), *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*/Sommerville; alih bahasa, Dra.Yuhilza Hanum M.Eng. ; Hilarius Wibi Hardani. Ed.6, Erlangga, Jakarta.
- Susanto. (2013), *Sistem Informasi Akuntansi, -Struktur-PengendalianResiko-Pengembangan*, Edisi Perdana, Lingga Jaya, Band
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*.Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Schwausch, Matt dan Chris Chung, 2005. *Massively Multiplayer Online Addiction*. *Article. Institute of Psychiatry. Minnesot* [www.amazone.co.uk](http://www.amazone.co.uk) diakses pada 23 mei 2019.
- Shi, 2010. Pengujian *Software* dalam Skripsi Mustaqbal, M.S., Firdaus, 2015, Pengujian Aplikasi menggunakan *Black Box Testing Boundary Value Analysis*, Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Volume I.
- Sylvana. 2014. *Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Di Stmik U'budiyah Indonesia Menggunakan PHP – MySQL*
- Yee, 2005, "*Motivation Factors for Why People Play online Gaming*" diakses pada <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.
- . T. Sutojo. 2011. *Kecerdasan Buatan*, Yogyakarta. Penerbit Graha Ilmu.
- Young,K, 2009. "*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for Adolescents*". *The American Journal Of Family Therapy*, 37, 355-37.