DAFTAR PUSTAKA

A.A.Ngr Wisnu Gautama, Yudha Purwanto , T. W. P. (2015). Analisis pengaruh penggunaan *Manhattan Distance* pada *algoritma clustering* isodata (*Self Organizing Data Analiysis Technique*). *Eproceeding of Engineering*, 2(3),7404-7411.

Fiqih Satria. (2020). Prediksi Ketepatan Waktu Lulus Mahasiswa Menggunakan *Algoritma* C4.5 Pada Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung. Jurnal Ilmiah MATRIK , Vol.22 No.1.

Herpendi. (2017). Sistem Informasi Desa di Kecamatan Takisung. *Jurnal Sains dan Teknologi,* Vol.3 No.2, 76-82.

Indah Fauziah. (2011). *Prototype* Aplikasi Info Rekening Listrik PLN (IRT) Berbasis *Mobile*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 1–190

Josi, A. (2017). Penerapan Metode *Prototiping* Dalam Pembangunan *Website* Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). STMIK Musirawas Lubuklinggau*,* Vol.9 No.1.

Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone Addiction Scale*: *Development and Validation of a Short Version for Adolescents. Plos One*, Vol.8 No.12*.*

Luqman Affandi , Agung Nugroho Pramudhita , Mardiana Putri Sasmita (2020). Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan *Gadget* Menggunakan Teori *Arthurt T. Hovart* Dengan Metode *Naive Bayes Classifier* Untuk Anak Sekolah Dasar Seminar Informatika Aplikatif Polinema (Siap) 2020. Issn 2460-1160.

Maryuliana, Much Ibnu Subroto, I., & Farisa Chairul Farisa, S. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala *Likert*. Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika, *1*(2), 1–12. *Retrieved from* http://jurnal.unissula.ac.id/online/index.php/EI

Musa Irfan (2020). Identifikasi kecanduan *gadget* pada anak menggunakan *metode learning vector quantization* 3 (lvq3).

Oktavia, N., & Mulabbiyah. (2019). Gawai Dan kompetensi Sikap Sosial Siswa MI (Studi Kasus Pada siswa kelas V min 2 Kota Mataram). Jurnal PGMI, Vol.11 No.1, 19-40.

Purnomo, D. (2017). Model *Prototyping* Pada Pengembangan Sistem Informasi. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*,* Vol 2 No 2, 54-61.

Ridwan, M., Suyono, H., & Sarosa, M. (2013). Penerapan Data *Mining* Untuk Evaluasi Kinerja Akademik Mahasiswa Menggunakan *Algoritma Naive Bayes Classifier*. *Jurnal* EECCIS Vol.7, No. 1, 59-64.

Sahambangung, R.J., Munir, R., Sanger, B. J. (2018).Sistem Klasifikasi Pengguna Narkoba Menggunakan Metode *K-Nearest Neighbor*. *Jurnal Realtech,* Vol.14 No.2, 169-179.

Santoso, & Radna, N. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan *Smart Card* Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). Jurnal Integrasi*,* Vol 9 No 1.

Shi, M. (2010). *Software Functional Testing from the Perspective of Business Practice*, 3(4), 49–52.

Siradjuddin, H. K., Ismail, E. S., & Ahsanti, N. L. (2019). Aplikasi *E-Learning* Al-Islam Kemuhammadiyahan Pada STMIK Muhammadiyah Jakarta. JIKO *(*Jurnal Informatika dan Komputer*)* Ternate*,* Vol 03 No 1.

Sukma, A, Rarmadhan, D., Santoso, B. P, Sari, T. R., & Wiraswari, N. M. A. K. (2014*). K-Nearest Neighbor Infomation Retrieval* (Sistem Temu Kembali Informasi). Universitas Airangga.

Syahyudin, D. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. Jurnal Kehumasan, Vol.2 No.1, 272-182.

Verawaty, I., & Purwalasari, Y.M., (2019). Diagnosa Kecanduan *Gadget* Pada Anak Menggunakan *Certainty Factor*. Jurnal Mantik Penusa*,* Vol.3, No.3, 126-131.

Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.

Yudi Prastyo, Puspa Eosina & Fety Fatimah (2017). Pembagian Tingkat Kecanduan *Game Online*

Menggunakan *K-Means Clustering* Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik.

Wali ja'far shudiq. (2017). Penerapan *K-Nearest Neighbor* Berbasis *Algoritma* Genetika untuk klasifikasi Mutu Padi Organik. *Prosiding SNATIF.*