

## DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, Rahmat, 2014. “*Hubungan Kecanduan Game online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di Game Centre Di kecamatan Klojen Kota Malang*” Skripsi Malang : Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim
- Guno, Dony Canggih, 2018. “*Gambaran Perilaku Kecanduan Game online pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan*”, Skripsi Surakarta : Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah
- Efendi, Novian Azis, 2014. “*Faktor Penyebab Bermain Game online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo)*” Skripsi Surakarta : Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
- Lemmes, Jeroen S., Patti M. Valkenburg dan Jochen Peter, “*Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*” *Jurnal Media Psychology* (2009)
- Surbakti, Krista. “*Pengaruh Game online Terhadap Remaja*”, *Jurnal Curere* Vol. 01 No. 01 (April 2017)
- Kusumadewi, Sri. (2003). *Artificial intelegence (Teknik dan Aplikasinya)*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Simarmata, Janner. (2006). *Pengenalan Teknologi Komputer dan informasi*, Yogyakarta : ANDI
- Faradilla, A “*Apa itu php*” 2021. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-php/>
- Adani, “*Apa itu MYSQL*”2020. <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-mysql/>
- David, Ivan “*Perbedaan PHP dengan PHP Native*” 2019.” <https://sigma.web.id>
- Rendi “*Pengertian Javascript*”2020. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-javascript-fungsi-dan-contohnya/>
- Ariata “*Pegertian dari CSS*”2021. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-css/>