DAFTAR PUSTAKA

Adityawarman, M. R. (2018). Tips dan Cara Melakukan *Usability Testing* - Hoomix - Medium.

Agus Prayitno, Y. S. (2015). Volume 1 No 1 – 2015 Lppm3.bsi.ac.id/jurnal IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, *1*(1), 1–10. Retrieved from Lppm3.bsi.ac.id/jurna

Alamanda, D. (2017). Pengambilan Keputusan Menggunakan Pohon Keputusan – Share Addicted. Retrieved from https://sharingaddicted.com/2017/10/ pengambilan-keputusan-menggunakan-pohon-keputusan/

American and Canadian Pediatric Association. (2016). Membesarkan Anak Generasi digital. *Rabu, 1 Juni 2016*. Retrieved from http://digital.metrotv news.com/ anakdigital/

Ashari. (2016). Penerapan Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Pecernaan Dengan Pengobatan Alami, (November), 1–9.

Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus : Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal TEKNOINFO*, *11*(2), 6–13. Retrieved from http://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/ article/view/24

Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.

id.theasianparent.com. (2015). Survey tentang Smartphone & Tablet – Hasilnya Mengejutkan. Retrieved from https://id.theasianparent.com/hasil-survey-

smartphone-yang-mengejutkan/

id.theasianparent.com. (2018). Kasus anak kecanduan *gadget* - 6 Pelajaran penting untuk orangtua.

Jordan, J. (2017). *Scrum* Tips and Resources. Retrieved from http://www.jordanjob.me/

JUNAEDI, J., & Ahmad Salim, R. (2012). Penerapan *Framework Codeigniter* Pada Aplikasi Web Ecommerce.

Kartika, U. (2014). 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari "*Gadget*" - Kompas. Retrieved from http://health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10. alasan.anak.perlu. lepas.dari.*gadget*

Kusumadewi. (2003). *Artificial intelligence*.

Nielsen, M. J. (2011). Pengujian Usability dan Contoh Kasusnya.

Nugraha, Y. R. (2010). Metode *Forward Chaining* dan Backward Chaining - Ilmu Teknologi.

Octafian, D. T. (2015). Web Multi E-Commerce Berbasis *Framework CodeIgniter*. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (TEKNOMATIKA)*, *5*(1), 1–22.

Pratama, E. G. (2017). Mengenal Sekilas Jenis-Jenis *Flowchart* Pada Pemrograman - CodePolitan.

Purwanto. (2016). Pengaruh Kebiasaan Menggunakan *Gadget* terhadap Waktu Belajar dan Prestasi Belajar Anak-anak SMA.

Rosnelly, R. (2012). *Sistem Pakar Konsep dan Teori*. CV ANDI OFFSET.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *Scrum*, (November).

Shalahuddin, R. A. S. dan M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan*

Berorientasi Objek. (I. Bandung, Ed.).

Suputra, I. dkk. (2013). *(DOC) REPRESENTASI PENGETAHUAN _ EKa Marhendra - Academia*.

Thaisa Fernandes. (2016). How Google *Design Sprint* works – Product Management 101 – Medium.

Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah [3- 6 Tahun] Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015, 11. Retrieved from http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001/10480