

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulia Putri, V. K., & Gischa, S. (2021, Agustus 2). *Sistem: Pengertian Para Ahli, Karakteristik, Elemen, dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/02/131754769/sistem-pengertian-para-ahli-karakteristik-elemen-dan-jenisnya>
- [2] Turban, E., Aronson, J. E., & Liang, T. P. (2005). *Decision Support Systems and Intelligent Systems - Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] Arhani, M. (2005). *Konsep Dasar Sistem Pakar*. Yogyakarta: Andi.
- [4] Sutojo, T. (2011). *Kecerdasan Buatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [5] Permana, I. S., & Sumaryana, Y. (2018). SISTEM PAKAR UNTUK MENDIAGNOSIS PENYAKIT KULIT DENGAN METODE FORWARD CHAINING. *JUMANTAKA Vol 1 No. 1*, 361- 370.
- [6] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Amsterdam: Media Psychology.
- [7] Weinstein, A. (2010). *Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users*. American: Drugand Alcohol Abuse.
- [8] Yee, N. (2005). *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behaviour.
- [9] Young, K. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. New York: NY: Wiley.
- [10] Buchanan, B. G. (1984). *Rule-Based Expert Systems : The MYCIN Experiments of the Stanford Heuristic Systems : The MYCIN Experiments of the Stanford Heuristic Programming Project*. London: Addison Wesley.
- [11] Pratiwi, H. (2019). *Buku Ajar : Sistem Pakar*. Kuningan: Goresan Pena.
- [12] M. Shalahuddin Rosa A.S (2010). *Internet*. Bandung: Informatika.
- [13] Rouse, M. (2011). *Web Application (Web App*. TechTarget Magazine .
- [14] Suryatiningsih & Muhammad, W (2009). *Web Programmer*. Bandung: Politeknik Telkom.

- [15] Hidayatullah, P. d. (2017). *Pemrograman WEB*. Bandung: Informatika Bandung.
- [16] Fathansyah. (2015). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- [17] Oktavian, D. P. (2010). *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Yogyakarta: MediaKom.
- [18] Qcollege. (2004). *Webmaster Using PHP*. Bandung: Quantum eBusiness College.
- [19] Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [20] Gata, W. G. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta: Elex Media.
- [21] Ericksan, S. (2014). SISTEM PAKAR DIAGNOSA GEJALA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MENGGUNAKA METODE CERTAINTY FACTOR. *Pelita Informatika Budi Darma*, Volume : ViI, Nomor: 3, Agustus 2014, 1-5.
- [22] Rawansyah. Sofyan, N, A. Aryan, N, A. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Online Game Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Malang Dengan Metode Certainty Factor. *SEMINAR INFORMATIKA APLIKATIF POLINEMA (SIAP) 2020* ISSN 2460-1160. 83-89
- [23] Dr. Kevin Adrian (2020, Desember 30). *Kecanduan Games Online*. Retrieved from alodokter.com: <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya> (accessed Des. 17, 2021).
- [24] Eduardus, S, P. “Kecanduan game - Gejala, Diagnosis, Saran| Alodokter.com,” 2021. https://www.halodoc.com/chat_dokter/psikolog (accessed Des. 17, 2021).