

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A., Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verval Violence in Online Game Players (Mobile Legend: Bang Bang). *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(2), 184–198. <https://doi.org/10.35877/soshum2484>
- Akbar, F. M. N. (2024). Metode KNN (K-Nearest Neighbor) untuk Menentukan Kualitas Air. *Jurnal Tekno Kompak*, 18(1), 28. <https://doi.org/10.33365/jtk.v18i1.3241>
- Alfarizi, M. I., Adistya, R., & Pamudji, N. (2025). *Penentuan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Menggunakan Metode Forward Chaining Dan Case-Based Reasoning. IV(2)*.
- Astuti, A. D., Waliulu, S. H., Tunny, R., & Fatmawati, A. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kesehatan Dan Teknologi Medis (JKTM)*, 06(03), 322–335. <https://doi.org/10.37048/kesehatan.v13i1.284>
- Aziz, A. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Journal Syntax Idea*, volume 2(01), 1–8.
- BAKTI. (2019). *BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON : PENGERTIAN, SEJARAH, KELEBIHAN DAN KEKURANGANNYA*.
- Cindya Dwyne, Z., Nur Aini, D., Ayunita Pertiwi, T., & Pramana, D. (2023). Cluster Level of Online Game Addiction in Students of the Faculty of Science and Technology and its Correlation with Learning Interest Cluster Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi dan Korelasinya Terhadap Minat Belajar. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 126–132. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Dowel, M. (2022). Jurnal Penelitian , Pendidikan dan PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *Jurnal Keperawatan BSI*, 7(3), 135–146.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 20–28.
- Jurnal, R. T. (2018). Perancangan Aplikasi Prediksi Lama Studi Mahasiswa Berdasarkan Model Klasifikasi Data Lama Studi Mahasiswa Stmik Indonesia Yang Terbentuk Menggunakan Decision Tree. *Petir*, 10(2), 96–103. <https://doi.org/10.33322/petir.v10i2.29>
- Kristhi, N. S. (2026). *Validasi ahli psikolog klinis tingkat kecanduan bermain game online*.
- Mujiya Ulkhaq, M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshint, P. Y. (2018). Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–124. <https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- Mulyana, T. M. S. (2023). Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Untuk Rekomendasi Smartphone. *Petir*, 16(1), 29–38. <https://doi.org/10.33322/petir.v16i1.1707>
- Nuraeni, F., Baswardono, W., & Rahadian, R. (2025). Implementasi Forward Chaining Dalam Sistem Pakar Diagnosa Kecanduan Pada Game Online. *Jurnal Algoritma*, 22(1), 914–925. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-1.1979>

- Pengenal, U., Yang, K., Rauf, A., Yosrita, E., & Aziza, R. N. (2022). *Klasifikasi Sinyal EEG Menggunakan Model K-Nearest Neighbor*. 15(1), 10–20.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Putra, T. I. Z. M., Suprpto, S., & Bukhori, A. F. (2022). Model Klasifikasi Berbasis Multiclass Classification dengan Kombinasi Indobert Embedding dan Long Short-Term Memory untuk Tweet Berbahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Siber Dan Teknologi Digital*, 1(1), 1–28. <https://doi.org/10.35912/jisted.v1i1.1509>
- Rosanensi, K. M., Jayadi, M., Syafitri, D., Studi, P., & Komputer, I. (2023). *Analisis Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan Metode Certainty Factor Dan Algoritma K-Nearest Neighbor Lombok*. 7(2), 473–482. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.1040>
- Sulistianingsih, S., & Permana, H. (2022). Konseling Individu (Cognitive Behavior Therapy) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legend. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 19(1), 1–16. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2022.191-01>
- Suradiradja, K., Ramdani, D., & Nano, K. (2025). Komparasi Algoritme Machine Learning Untuk Prediksi Pemeliharaan Preventif Precision Air Conditioning di Data Center. *Petir*, 17(2), 277–287. <https://doi.org/10.33322/petir.v17i2.2526>
- Susanty, M. (2022). Long-Short Term Memory And Gradient Boosting Model For Hydraulic System Predictive Maintenance. *Petir*, 15(2), 328–336. <https://doi.org/10.33322/petir.v15i2.1729>
- Ulfah Siregar, Z., Ruli, R., Siregar, A., & Arianto, R. (2019). *Knn* 13. 8(1), 81–92.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Zikirlah, H. A., Paula, I., Fazilla, M., Annisa, R., & Fitriana, L. A. (2025). Perbandingan Kinerja Naïve Bayes, Support Vector Machine, dan K-Nearest Neighbor dalam Analisis Sentimen Mobile Legends. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 5(2), 1–10.