

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, F. B., & Purnomo, A. S. (2023). Sistem Pakar Deteksi Dini Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak Menggunakan Fuzzy Tsukamoto. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v5i2.8750>
- Hakim, G. P. N., Septiyana, D., Firdausi, A., Mariati, F. R. I., & Budiyanto, S.. (2021). *Sistem Fuzzy Panduan Lengkap dan Aplikatif* (1st ed., Vol. 144). Penerbit ANDI.
- Halawa, A. (2021). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 38-53. <https://dx.doi.org/10.47560/kep.v10i2.293>
- Harefa, N., & Marbun, M. (2020). Implementasi Logika Fuzzy Mamdani untuk Mengidentifikasi Tingkat Kecanduan Pelajar Terhadap *Game Online*. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 4(2), 128–138.
- Lestari, R., Sulian, I. (2020). Faktor – faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 23-37. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia
- Lipschutz, S., & Lipson, M. (2007). *Schaum's Outline of Theory and Problems of Discrete Mathematics* (3rd edition). New York, NY:McGraw Hill Professional
- Makulua, D., Esna, J., Radjabaycolle, T., & Ollong, S. (2024). Penerapan Logika Fuzzy Mamdani dalam Menentukan Konsentrasi Mahasiswa pada Program Studi Ilmu Komputer Unpatti. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika (JIKI)*, 4(2), 73–84. <https://doi.org/10.54082/jiki.165>
- Nasution, A. S. K. R., Nurcahyo, G. W., & Ramadhanu, A., (2024). Penerapan Metode Fuzzy Mamdani untuk Mengidentifikasi Kepribadian Siswa. *Jurnal KomtekInfo*, 11(3), 157–162. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v11i3.567>
- Pasca, M., Surani, E., & Arisanti, A. Z. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Gadget (*Smartphone*) Dengan Daya Lihat Anak Pra Sekolah: *Literature Riview*. *JURNAL KEBIDANAN KHATULISTIWA*, 9(1), 39–45.
- Rindengan, A., & Langi, Y. (2019). *Sistem Fuzzy* (Vol. 131). CV Patra Media Grafindo.

- Setiawan, R., Triayudi, A., & Gunawan, A. (2023). Diagnosa Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini dengan Metode Fuzzy Sugeno dan Fuzzy Mamdani. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(2), 315–325. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i2.3018>
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2022). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 36-45. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3090>
- Winoto, H. (2013). Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Ponsel dan Gadget Pada Anak dan Remaja [Online]. Dalam <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/dampakpenyalahgunaan-teknologi.html>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Young, K. S., & Nabuco de Abreu, C. (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ:Wiley.

