

DAFTAR PUSTAKA

- Adji Firmansyah & Septi Gumiandari. (2024). Dampak Kecanduan *Game* Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(1), 37–54. <https://doi.org/10.61132/Morfologi.V2i1.285>
- Andi Diah Kuswanto, Azumardi Nabil Fadhila, Paulus Tri Setiawan, Muhammad Kevin Setiawan, & Dody Renal Syahputra. (2024). Penerapan *K-Means Clustering* Untuk Menentukan Jumlah Pengangguran Berdasarkan Umur: Studi Kasus Di Badan Statistik Provinsi Dki Jakarta 2020-2022. Repeater: Publikasi Teknik Informatika Dan Jaringan, 2 (3), 135–146. <https://doi.org/10.62951/Repeater.V2i3.116>
- Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). 程威特 1, 吴海涛1, 江帆 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Dwynne, Z. C., Aini, D. N., Pertiwi, T. A., Suryani, S., & Pramana, D. (2023). *Cluster* Tingkat Kecanduan *Game* Online Pada Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi Dan Korelasinya Terhadap Minat Belajar: *Cluster Level Of Online Game Addiction In Students Of The Faculty Of Science And Technology And Its Correlation With Learning Interest*. Sentimas: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 126–132.
- Efendy, Z. (2018). Normalisasi Dalam Desain *Database*. *Jurnal Coreit: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4 (1), 34
- Fuadi, W., Razi, A., & Fariadi, D. (2022). Automasi Penentuan Tren Topik Skripsi Menggunakan Algoritma *K-Means Clustering*. *Serambi Engineering*, VII(2), 3072–3077.
- Harefa, N., & Marbun, M. (2020.). Implementasi Logika Fuzzy Mamdani Untuk Mengidentifikasi Tingkat Kecanduan Pelajar Terhadap *Game* Online.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, ., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1). <https://doi.org/10.58217/Ipsikom.V8i1.164>
- Kurniawan, R., & Dewi, R. (2021). Penerapan Algoritma *K-Means Clustering* Dalam Persentase Merokok Pada Penduduk Umur Di Atas 15 Tahun Menurut Provinsi. 2.

- Maori, N. A., & Evanita, E. (2023). Metode Elbow Dalam Optimasi Jumlah *Cluster* Pada *K-Means Clustering*. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 14(2), 277–288. <https://doi.org/10.24176/Simet.V14i2.9630>.
- Mubarok, M. Z. (2019). Keharmonisan Keluarga dalam Perspektif Psikologi Islam. *Jurnal Konseling*, 10 (2), 123–132. <https://doi.org/10.21043/kr.v10i2.5791>
- Nasution, D. A., Khotimah, H. H., & Chamidah, N. (2019). Perbandingan Normalisasi Data Untuk Klasifikasi Wine Menggunakan Algoritma K-NN. *Computer Engineering, Science And System Journal*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.24114/Cess.V4i1.11458>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar. *Al Ma'arif : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/Almaarif.V3i1.2039>
- Nugraha, G. S., & Hairani, H. (2018). Aplikasi Pemetaan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Menggunakan Metode *K-Means*. *Jurnal Matrik*, 17(2), 13–23. <https://doi.org/10.30812/Matrik.V17i2.84>
- Pramana, H. W. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). *E-Journal Teknik Informatika*, 1(2), 1– 10.
- Pramudita, M., & Widodo, S. T. (2020). Pengaruh Kecanduan *Game* Online terhadap Keharmonisan Keluarga. *Jurnal Psikologi Kesehatan*, 8(1), 45–53.
- Ramadhan, M. (2024.). Pengaruh *Game* Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia).
- Rizal, A. A., Puji, L., Kharisma, I., Studi, P., Informatika, T., Studi, P., Informasi, S., Timur, L., & Barat, N. T. (2021). Peningkatan Efektifitas Programming Dengan Pelatihan *Python* For Data Science Bagi Komunitas Prog
- Sitorus, C. S. L. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi *Game* Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. 2(5).
- Siregar, J. A. S., & Handoko, K. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web. *Jurnal Comasie*, 6(2), 3.
- Syahrial, F. (2022). Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru 202.

- Wahyudi, A. K., Azizah, N., & Saputro, H. (2022). *Data Mining* Klasifikasi Kepribadian Siswa Smp Negeri 5 Jepara Menggunakan Metode Decision Tree Algoritma C4.5. *Journal Of Information System And Computer*, 2(2), 8–13.
- Widodo, A. (2020). *Keluarga dan Tantangan Modern: Menjaga Fungsi dan Peran Sosial Keluarga di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan Moba (Studi Kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang!*).
- Zahra, F., Ridla, M. A., & Azise, N. (2024). Implementasi *Data Mining* Menggunakan Algoritma Apriori Dalam Menentukan Persediaan Barang (Studi Kasus: Toko Sinar Harahap). *Justify: Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy*, 3(1), 55–65. <https://doi.org/10.35316/Justify.V3i1.5335>