

## DAFTAR PUSTAKA

- Yigitcanlar, T., & Cugurullo, F.** (2020). The Sustainability of Artificial Intelligence: An Urbanistic Viewpoint from the Lens of Smart and Sustainable Cities. *Sustainability*, 12(20), 8548. doi:10.3390/su12208548
- Fitri Yanti, & Tonni Limbong.** (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Lembaga Bimbingan Belajar Berdasarkan Pendapat Orang Tua dengan Metode Simple Additive Weighting. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(2), 89–97. doi:10.53842/juki.v2i2.32
- Yuhelmi, Y.** (2018). Sistem Pendukung Keputusan Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Untuk Pemilihan Pemimpin Organisasi. doi:10.31227/osf.io/sdu8y
- Sembiring, Muhammad Ardiansyah.** (2018). IMPLEMENTASI METODE SPK,,,,,, BLA BLA. doi:10.31227/osf.io/bfhzj
- Novrialdy, E.** (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402
- Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi andriyanti.** (2018). Pengaruh kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. 2579-969x
- Ilham Rofiqi, M., & Hindarto, H.** (2021). Analisis Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dengan Menggunakan Logika Fuzzy. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(2), 97–102. doi:10.33795/jip.v7i2.32
- Fauzi, A.** (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, 61. doi:10.19184/se.v2i1.11793
- Ilham Rofiqi, M., & Hindarto, H.** (2021). Analisis Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dengan Menggunakan Logika Fuzzy. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(2), 97–102. doi:10.33795/jip.v7i2.32

- Sari, D. R., Windarto, A. P., Hartama, D., & Solikhun, S.** (2018). Decision Support System for Thesis Graduation Recommendation Using AHP-TOPSIS Method. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 6(1), 1–6. doi:10.14710/jtsiskom.6.1.2018.1-6
- Novrialdy, E.** (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402
- Sibyan, H.** (2020). Implementasi Metode SMART pada Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa Sekolah. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 7(1), 78–83. doi:10.32699/ppkm.v7i1.1055
- Primadasa, Y., & Juliansa, H.** (2020). MODEL UML DALAM RANCANG BANGUN SISTEM E-DISCUSSION UNTUK MAHASISWA KOTA LUBUKLINGGAU. *CogITo Smart Journal*, 6(2), 310. doi:10.31154/cogito.v6i2.262.310-322
- Suherman, S., Samsuni, S., & Hakim, I. L.** (2020). Sistem Rekomendasi Wisata Pantai menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 12(1), 1–7. doi:10.33096/ilkom.v12i1.481.1-7