

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, H. (2022). *Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)*.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 178.
- Agustiningasih, N., Fahrany, F., & Fanani, Q. (2022). Fenomena Bermain Game dan Kejadian Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(2), 257. <https://doi.org/10.26714/jkj.10.2.2022.257-262>
- Akmal, F. A., Mardika, P. D., Studi, P., Informatika, T., & Timur, J. (2024). *Penerapan Algoritma Simple Additive Weighting*. 05(03), 628–635.
- Anugrah, F. (2023). *Studi Identifikasi Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan*.
- Arighy, E. F., Ristyawan, A., Muzaki, M. M., Kom, S., Pgri, U. N., Korespondensi, P., Farrel, E., & Pgri, U. N. (2023). *Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Karyawan dengan Metode SAW (Studi Kasus Bank BTPN Gresik Kcp) Pada periode mekanis ini , inovasi data diperlukan oleh setiap organisasi untuk menikmati manfaat yang luar biasa . Penanganan informasi yang cepat , ino*. 4(1), 98–109.
- Arnani, K. D. N. (2021). Internet Gaming Disorder: Prevention Adolescent Programs for Indonesia. *Jurnal PROMKES*, 9(1), 50. <https://doi.org/10.20473/jpk.v9.i1.2021.50-58>
- Djatnika, A., & Ari, E. (2024). *Pembelian Bundle Pada Games Rise Of Kingdoms Oleh Anggota Aliansi Rumah Nusantara Kerajaan Ucciani 2170*. 8–16.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Fahmi, M., Daniati, E., Firliana, R., Kunci -SPK, K., & Kinerja Karyawan, P. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Karyawan Terbaik Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weighting) Abstrak-Best Employee Assessment Decision Support Systems Using Methods SAW (Simple Additive Weighting)*. 73–78.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran

- Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Ginting, D. I. (2023). *Identifikasi Faktor Risiko Internet Gaming Disorder Pada Komunitas Moonton Student Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area*.
- 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(Desember), 128–138.
- Kurniawan, N., Rama, Ivan, & Wijaya Ahmad, Y. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar Social Constructs of Adolescent Online Game Addicts in Makassar City. *The Indonesian Journal of Health Promotion*, 4(1), 110–115.
- Latubessy, A., & Wijayanti, E. (2017). Model Identifikasi Kecanduan Game Menggunakan Backward Chaining. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.807>
- Machfiroh, R., Rahmansyah, A., & Budiman, A. (2021). The Effect of Massively Multiplayer Online Game on Player Behaviour. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1), 8–12. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012081>
- Melinda, P. S. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 8(2), 155–162. <http://jurnal.akperkridahusada.ac.id/index.php/jpk/article/view/103>
- Mude, M. A. (2016). Perbandingan Metode SAW dan TOPSIS pada kasus UMKM. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 8(2), 76–81. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v8i2.49.76-81>
- Muliadi, A., Putra, I., Hasrul, H., & Muchtar, H. (2023). Dampak fenomena game online terhadap remaja usia sekolah. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 1(2), 77–83. <https://doi.org/10.24036/jecco.v1i2.203>
- Nanda, T. F., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2023). Pemilihan Batu Bata Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Nusantara of Engineering (NOE)*, 6(1), 7–16. <https://doi.org/10.29407/noe.v6i1.19736>
- Nelwan, Y. I., & Situmorang, D. D. B. (2022). Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19. *Psiko Edukasi*, 20(2), 176–188. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101.

<https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>

- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., Wowiling, F. (2018). HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN DURASI WAKTU BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI MANADO. In *Journal of Social Science and Education* (Vol. 7, pp. 1–25). <https://doi.org/https://doi.org/10.35790/jkp.v2i2.5221>
- Prawesti, I., Sari, I. Y. (2021). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental*. 8.
- Putri, Z. O. (2018). Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–13.
- Riyanto, & Rina Firliana, Sucipto, S. (2019). Pemilihan Roti Menggunakan Algoritma Simple Additive Weighting. *Pemilihan Roti Menggunakan Algoritma Simple Additive Weighting (SAW) Riyanto1*, 144. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/527%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/download/527/439>
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 802–808. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>
- Sinclair, K., Womack, S., Elliott, J., Stafford, B., Krishnan, S., Angelo, S., & States, U. (2023). *Challenges of Securing Massively Multiplayer Online Games*. 5–8.
- Supriyanti, W. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa dengan Metode SAW. *Creative Information Technology Journal*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.24076/citec.2013v1i1.11>
- Syahrani, D. A. (2024). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Yudianto, J. D. F. Darmawanti, I. (n.d.). *Social Identity of Teenagers Playing Massively Multiplayer Role-Playing Game (MMORPG) in Surabaya.pdf*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12572>