



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti,L. 2009, “Perbedaan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain game online jenis agresif dan non agresif”, Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Andhika, Bayu Pakarti , Drs. Mahmud, Imrona, M.T. , Hetti , Hidayati, S.Kom., M.T., 2014,”Analisis Dan Implementasi Metode Fuzzy AHP dan Topsis Untuk Rekomendasi LPK Pelaksana Proyek Pelatihan (Studi Kasus : Dinas Tenaga Kerja Kota Samarinda)”
- Babeledok, 2015, Apa itu Steam?, <https://singkongers.com/2015/07/09/apa-itu-steam>
- Bonzek, Robert H. dkk. 1980. “Future Directions For Developing Decision Support System”. Decision Sciences Institute.
- Doll, W.J dan Torkzadeh, G. 1988. “*The Measurement of End-User Computing Satisfaction*”. MIS Quarterly, pp.888-918
- Dwi, Hastarini A. “Analytical Hierarchy Process Sebagai Model yang Luwes”. Jurnal, Mei 2008.
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L. (1992), *Research Methods for Business and Management*, MacMillan Publishing Company, New York
- Gumelar, Bagus,2014, “7 Kelebihan Bermain di PC dibanding Konsol”, <http://www.kaskus.co.id/thread/54263138a4cb1759548b4579/7-alasan-bermain-game-di-pc-lebih-baik-ketimbang-console/>
- Hadi Wijaya, Agus, 2015, “Manfaat Komputer di Kehidupan Masa Kini” <http://teknodaily.com/manfaat-komputer-di-kehidupan-masa-kini/>
- Hartanto, Teddy. 2012. “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop berbasis Web dengan Metode Analytical Hierarchy Process (Studi Kasus : Samco Computer)”. Universitas Multimedia Nusantara.
- Jonathan, Andrie. 2010. “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata Dengan Multi Criteria Analytical Hierarchy Process Berbasis Web”. Universitas Multimedia Nusantara.
- Kusumadewi , Sri. 2006. “ *Fuzzy Multi-Attribute Decision Making (Fuzzy MADM)* ”.Yogyakarta : Graha Ilmu
- Ligagame, “Berapa Jumlah Pemain Game Online di Indonesia”, <http://www.ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>

- McGinty,L, Smyth,B.Adaptive.2006. Selection : analysis of critiquing and preference based feed back in conversation on recommender systems. Int J Electron Commerce 11 (2),35-57
- Pramana, Jaka. 2013. “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Lokasi Promosi Penerimaan Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process”. STMIK Budi Darma Medan.
- Prasetyo, Aldi, 2014, “Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Pelajar” <http://aldidud.blogspot.co.id/2014/01/game-online-terhadap-kehidupan-pelajar.html>
- Rockstar, 2015, Grand Theft Auto V, <http://store.steampowered.com/app/271590/>
- Rutoto, Sabar. 2007. *Pengantar Metodologi Penelitian*. FKIP: Universitas Muria Kudus
- Saaty, T.L. 1980. “The Analytical Hierarchy Process”. McGraw-Hill, New York.
- Saaty, R.W. 1978. “The Analytical Hierarchy Process – What It Is and How It Is Used”. Pergamon Journals: Mathl Modelling, Vol. 9, No. 3-5, pp. 161-176, 1978.
- Saaty, T.L. 1978. “Uncertainty and Rank Order In The Analytic Hierarchy Process”. European Journal of Operation Research 32:27-37.
- Safitri, Salina Mayo, 2013, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Agilitas dan Kecepatan Anak di SDN Komplek Bojong Bandung” Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu
- Setiawan, Galih N, dkk, 2011, TOPSIS (Technique for Others Performance Similarity to Ideal Solution). <http://xa.yimg.com/kq/groups/23555923/1689059880/name/makalah>
- Sulistiani, Eny, 2016, “5 Manfaat Bermain Game yang Tidak Anda Duga”, <http://www.berceritra.web.id/2016/01/5-manfaat-bermain-game-tidak-anda-duga.html>
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: AFABETA, cv.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfa Beta, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Cetakan ke-10, CV. Alfa Beta, Bandung
- Wulansari, Fitri, 2015, “Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Psikologi Anak”, <https://wulansari02.wordpress.com/2015/04/16/dampak-game-online-terhadap-perkembangan-psikologis-anak/>