

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. Ayu Widya Laksmi., I NyomanGede Wardana., I Gusti Ayu Widiанти, Muliani (2022). HUBUNGAN SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP TEXT NECK SYNDROME PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI SARJANA KEDOKTERAN DAN PROFESI DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS UDAYANA ANGKATAN 2019 DAN 2020. (*MEDIKA UDAYANA*), 11(11), 23-31. doi:10.24843.MU.2022.V11.i11.P05
- Ainun, N., Maming, R., & Wahida, A. (2023). PENTINGNYA PERAN LOGO DALAM MEMBANGUN BRANDING PADA UMKM. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 6(1), 674-681.
- Alsiwed, K. T., Alsarwani, R. M., Alshaikh, S. A., Howaidi, R. A., Aljahdali, A. J., & Bassi, M. M. (2021). The prevalence of text neck syndrome and its association with smartphone use among medical students in Jeddah, Saudi Arabia. *Journal of Musculoskeletal Surgery and Research*, 5, 266–272. https://doi.org/10.25259/jmsr_99_2021
- Ananda, N., Armelia Putri, R. ., Dian Cahyawati*, U., Azizah Nurtiara, A., Aulia Citra Muslimah, E. ., & Dhohir Aulia, A. . (2023). STREET PHOTOGRAPHY SEBAGAI MEDIA PEMBACAAN AKTIVITAS KEHIDUPAN SOSIAL. *SYNAKARYA - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2). <https://doi.org/10.33005/synakarya.v4i2.105>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arthamevia, S., Bachtar, F., Prabowo, E., & Purnamadyawati. (2022). Hubungan Antara Durasi Penggunaan smartphone Dan Keluhan Nyeri Leher Pada Tim E-Sport Mobile legend. *Jurnal Fisioterapi Terapan Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.7454/jfti.v1i2.1037>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023, Maret 10). <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- A'yun, D. U. Q., Wicaksana, D. Y., Ulya, S., Zie, R. J. S., & Fazlurrahman, H. (2023). Website quality and user satisfaction: A higher education perspective. *Sebelas Maret Business Review*, 8(2), 109. <https://doi.org/10.20961/snbr.v8i2.81364>
- Balhara, Y. P. S., Singh, S., & Gupta, P. K. (2023). What constitutes ‘Gaming’ in the gaming disorder?: Observations and recommendations. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 45(3), 297–303. <https://doi.org/10.1177/02537176221150601>

- Beaird, J., George, J., & Walker, A. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design* (4th ed.). Sitepoint.
- Carl Jones (2022). *UI/UX Design*.
- Calonaci, D. (2021). *Designing User Interfaces: Exploring User Interfaces, UI Elements, Design Prototypes and the Figma UI Design Tool*. India: BPB Publications
- Cindy Nurlaila, Qurrotul Aini, Sharla Setyawati, & April Laksana. (2024). *Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet*. *Konsensus : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95–102. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.464>
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- David, D., Giannini, C., Chiarelli, F., & Mohn, A. (2021). Text neck syndrome in children and adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1565. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041565>
- De Andrade, W. M. (2023). *Mobile Game Design and Ergonomics: a necessary combination*. *AHFE International*. <https://doi.org/10.54941/ahfe1003861>
- Derek Kwok. "Gamerz" *ART 108: Introduction to Games Studies* (2022).
- Dewi, N. K. T., Mandira, I. M. C., Kusuma, P. S. a. J., & Wijaya, G. C. (2023). *PEMBUATAN DESIGN LOGO DALAM PENUNJANGAN UMKM "ENTIL" MAKANAN KHAS DESA PENATAHAN*. *Abdimas Galuh*, 5(1), 617. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9973>
- Effendy, E., Siregar, E. A. ., Fitri, P. C. ., & Damanik, . I. A. S. (2023). *MENGENAL SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAKWAH (PENGERTIAN SISTEM, KARAKTERISTIK SISTEM)*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4343–4349. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14061>
- Fadihah, S. N., Satriadi, S. (2024). *PERAN WARNA DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL LOGO*, 3(2), <https://doi.org/10.26858/p.v3i2.62470>
- Fadilah, N. R. N., & Sweetania, N. D. (2023). *PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). *Warna dalam Dunia Visual*. *IMAJI*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Febrina, A. (2023). Text neck syndrome: a growing health concern. *Cermin Dunia Kedokteran*, 50(5), 283–286. <https://doi.org/10.55175/cdk.v50i5.893>

- Fialkowski, B., & Schofield, D. (2024). Considering color: Applying psychology to improve the use of color in digital interfaces. *Art And Design Review*, 12(04), 306–329. <https://doi.org/10.4236/adr.2024.124022>
- Gingerich, Ruben. (2021). 2022 Guide to UX/UI Design in 45 Minutes for Beginners: A Quick Reference Guide to Intuitive User Experience and User Interface Designs. USA
- Hakami, I., Sherwani, A., Hadadi, M., Alzahrani, R., Albukhari, A., Omar, Y., Alsaedi, K., Aljadani, F., Ali, N., Khan, M., Alasmari, R., Khan, A., Aleqbal, W., Hadadi, R., & Natto, G. (2024). Assessing the Impact of Smartphone Use on Neck Pain and Related Symptoms Among Residents in Jeddah, Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.64299>
- Hasibuan., I. S. M., Humaira, A., Siregar, M., S., Harahap., R., A. (2024). Literatur Review Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(8), 3347-3352. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i8.5895>
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). PSIKOLOGI WARNA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI: PENGARUH WARNA TERHADAP EMOSI, PERSEPSI, DAN PERILAKU KONSUMEN. *PSIKIS : Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, 1(1), 39-48. Retrieved from <https://jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184>
- Hassan Ali AL-Ababneh (2024) Website Design. NATIONAL Library Deposit
- Hidayati, S., Robingaton, R., & Saugi, W. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI KEGIATAN MENCAMPUR WARNA DI TK KEHIDUPAN ELFHALUY TENGGARONG. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23–37. <https://doi.org/10.24853/yby.4.1.23-37>
- Hidayatullah Himawan dan Mangaras Yanu. (n.d.). Interface User Experience.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Jatmiko, L. D. (2022, Januari 5). Makin Booming, Jumlah Pemain Esport di Indonesia Capai 52 Juta. *Bisnis Tekno*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20220105/564/1485717/makin-booming-jumlah-pemain-esport-di-indonesia-capai-52-juta>
- Jongmans, E., Jeannot, F., Liang, L., & Dampérat, M. (2022). Impact of website visual design on user experience and website evaluation: the sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*, 38(17–18), 2078–2113. <https://doi.org/10.1080/0267257x.2022.2085315>

- Kaffah, L., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). PEMANFAATAN MEDIA CETAK POSTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI KELAS V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482-492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Kamalakannan, M., Rakshana, R., & Padma priya, R. (2020). Estimation and prevention of text neck syndrome among smart phone users. *Biomedicine*, 40(3), 372–376. <https://doi.org/10.51248/v40i3.30>
- Kartika Rani, F. D., Rengga Mukti, W., Muji, A., & Khotimah, N. (2024). PERAN MEDIA ONLINE DALAM SEBUAH KOMUNIKASI . *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 67–74. <https://doi.org/10.5555/miji.v4i1.121>
- Khan, M. A., & Chaikumarn, M. (2024). Musculoskeletal disorders, perceived stress, and ergonomic risk factors among smartphone eSports athletes: A cross-sectional study. *Journal of Musculoskeletal Surgery and Research*, 8, 247–255. https://doi.org/10.25259/jmsr_113_2024
- Kim Baer (2008). *Information Design Workbook Graphic Approaches, Solution, and Inspiration + 30 Case Studies*. United States: Rockport Publishers, Inc.
- Kumar, N. (2025b, July 29). *How many gamers are there? (2025 statistics)*. DemandSage. <https://www.demandsage.com/gamers-statistics/>
- Kumar, V., Kumar, V., Singh, S., Singh, N., & Banoth, S. (2023). The impact of user experience design on customer satisfaction in e-commerce websites. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 11(5), 4571–4575. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2023.52580>
- Kustiawan, W., Harahap, D. K., Jannah, N. A., Simaga, W. A., Safika, N., Lubis, H. A., Barry, A. A. A. (2022). Media online dan Perkembangannya, 2(1).
- Lam, W., Chen, B., Liu, R., Cheung, J. C., & Wong, D. W. (2022). Spine Posture, Mobility, and Stability of top mobile esports athletes: a case series. *Biology*, 11(5), 737. <https://doi.org/10.3390/biology11050737>
- Lubis, H. R. N., Halim, B., Yulius, Y., Salsabila, F., & Tiana, M. (2025). Pelatihan Basic Typography Digital menggunakan software Adobe Illustrator bagi siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang. *I-Com Indonesian Community Journal*, 5(1), 264–275. <https://doi.org/10.70609/icom.v5i1.6353>
- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.25008/abdifomatika.v1i1.130>

- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). Designing User Interface (2021st ed.). <https://www.designingui.com/>
- Maslahah, S. A., & Arifianto, P. F. (2024). PERAN DAN PENGARUH DESAIN GRAFIS DALAM PERANCANGAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PT COLAR CREATIV INDUSTRI (LIVING). *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal*, 5(1), 53–68. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.117>
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Visual Ideas*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Mohamed, R. A., Taref, N. N., Osman, N. E., Keshta, N. H. A., Alboghdady, M. A., Marzouk, M. M., Almowafy, A. A., & Fadel, E. A. (2024). Effect of web-based health education on nursing students' knowledge, adaptive healthy measures and attitudes regarding polycystic ovary syndrome: a randomized controlled trial. *BMC nursing*, 23(1), 479. <https://doi.org/10.1186/s12912-024-02015-7>
- Muhammad Qaid Bin Nasri, & Sabariah Binti Mohd Yusoff. (2021). A STUDY OF ERGONOMIC RISK AND PHYSICAL EXERCISE OF MOBILE GAMERS. *Malaysian Journal of Industrial Technology*, 5(2), 13-18. <https://ejournal.unikl.edu.my/index.php/mjit/article/view/591>
- Nento, K., & Masruri, A. (2020). OPTIMALISASI PENGGUNAAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI INFORMASI SEKOLAH SMK KOPERASI YOGYAKARTA. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 5(2), 87-98. Retrieved from <https://jurnal.poligon.ac.id/index.php/JTII/article/view/696>
- Nugroho, F. A., Marsito, M., Muhar, D. I. N., & Lestari, D. (2025). Peningkatan Pengetahuan dan Pencegahan Text Neck Syndrome Pada Mahasiswa Tingkat Awal Sebagai Upaya Pencegahan Nyeri Leher. *JGEN : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(6), 853–861. <https://doi.org/10.60126/jgen.v3i6.1307>
- Nur. E (2021). PERAN MEDIA MASSA DALAM MENGHADAPI SERBUAN MEDIA ONLINE, 2(1), 51–64. Retrieved from <https://jkd.komdigi.go.id/index.php/mkm/article/view/4198>
- Nurlailah, E., & Wardani, K. R. N. (2023). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI OLEH-OLEH KHAS KOTA PAGARALAM. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4006>
- Ongkowidjojo, M. C., Mudra, I. W., & Julianto, I. N. L. (2024). Analisis tata letak dan komposisi pada situs niaga-el dr.evoo®. *Deleted Journal*, 11(3), 684. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.21671>

- Paramurthi, I. P., Pramesti, L. D. R. ., & Novianti, I. G. A. S. W. . (2023). GAMBARAN PENERAPAN TELEHEALTH DALAM PENCEGAHAN TEXT NECK SYNDROME SELAMA ONLINE CLASS STT TRI KAYA SUDHA PARAMARTHA. *PREPOTIF : JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT*, 6(2), 1171–1177. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i2.4171>
- Park, S., Min, K., & Kim, S. (2021). Differences in Learning Motivation among Bartle’s Player Types and Measures for the Delivery of Sustainable Gameful Experiences. *Sustainability*, 13(16), 9121. <https://doi.org/10.3390/su13169121>
- Piruta, J., & Kułak, W. (2025). Physiotherapy in Text Neck Syndrome: A Scoping Review of Current Evidence and Future Directions. *Journal of Clinical Medicine*, 14(4), 1386. <https://doi.org/10.3390/jcm14041386>
- Poulin, R. (2018). Design School layout: A Practical Guide for Students and Designers. USA: Rockport Publishers.
- Radhwa T, D. A., & Danish Al-G , M. (2024). MENINGKATKAN KENYAMANAN DAN KESEJAHTERAAN DI TEMPAT KERJA: PERAN ERGONOMI DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KARYAWAN. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 2(5), 671–680 . <https://doi.org/10.572349/neraca.v2i5.1645>
- Rahma, E. A. (2025) Elemen-Elemen Sukses Website SANG AJUDAN Dalam Mendukung Transparansi Informasi Kegiatan Kepala Daerah Di Kabupaten Aceh Selatan (Tesis) Institut Pemerintahan Dalam Negeri Kabupaten Aceh Selatan, Provinsi Aceh
- Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, M. N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102 - 113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>
- Ridini, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PADA ERA PANDEMI COVID- 19. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)*, 11(2), 137–143. <https://doi.org/10.33366/jisip.v11i2.2475>
- Rs Orthopedi & Traumatologi Surabaya. (2021, Februari 23). *Waspadai sindrom “Text Neck” Karena Kecanduan Smartphone*. Diakses pada 3 September 2025, dari <https://surabayaorthopedi.com/2021/02/23/waspadai-sindrom-text-neck-karena-kecanduan-smartphone/>
- R. Habibi , A. Rahman and E. Dwifanka, Sistem Informasi Peminjaman Ruangan, Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.

- Roghibah, E. I., & Abidin, M. R. (2023). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SECANGKIR RINDU CAFE MELALUI INSTAGRAM. *BARIK*, 5(1), 110–117. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v5i1.56143>
- Saputro, P. (2022, October 4). Ternyata 53 Juta Gamer di Indonesia Didominasi Generasi Z. *Detikinet*. <https://inet.detik.com/games-news/d-6328780/ternyata-53-juta-gamer-di-indonesia-didominasi-generasi-z?>
- Setiawan, A. (2024, Maret 18). Percepatan Pengembangan Industri gim nasional. *Indonesia.go.id*. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8054/percepatan-pengembangan-industri-gim-nasional?lang=1>
- Setyaningsih, R., & Trisnowati, T. (2023). HUBUNGAN DURASI DAN POSISI PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP NYERI LEHER PADA MASYARAKAT USIA 18-45 TAHUN. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 5(2), 41–45. <https://doi.org/10.53599/jip.v5i2.189>
- Silvia, M., Andri, Supratman, E., & Nasir, M. (2025). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX FORUM DISKUSI PADA RSUD SITI FATIMAH PALEMBANG. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*, 7(No.1), 40–64. <https://journalversa.com/s/index.php/jsit/article/view/647>
- Simbolopedia. (2023, Mei 8). Simbolisme & Arti Burung Hantu. Diakses pada 9 Desember 2025, dari <https://simbolopedia.com/id/owl-symbolism-meaning/#summary>
- Start.io, *Online casual gamers in Jakarta audience*. (2024, November). <https://www.start.io/audience/online-casual-gamers-in-jakarta>
- Sunario, S., & Purnomo, J. (2023). Penggunaan Smartphone dan Problematik Smartphone Use pada Mahasiswa. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 13(3), 572-587. doi:10.24127/gdn.v13i3.8252
- Susilawati, E. F., Hidayat, S., Pratama, D. A., Kuzzairi, K., & Amin, E. S. (2024). Durasi Penggunaan Gadget Dalam Waktu Lama Berhubungan Dengan Kejadian Nyeri Leher Pada Remaja. *Bima Nursing Journal*, 6(1), 39–45. <https://doi.org/10.32807/bnj.v6i1.1603>
- The Influence of Color Schemes and Aesthetics on User Satisfaction in Web Design: An Empirical Study. (2024). *International Journal of Advanced Human Computer Interaction*, 2(2), 33-43. <https://www.ijahci.com/index.php/ijahci/article/view/21>
- Tsantili, A.-R., Chrysikos, D., & Troupis, T. (2022). Text Neck Syndrome: Disentangling a New Epidemic. *Acta Medica Academica*, 51(2), 123–127. <https://doi.org/10.5644/ama2006-124.380>
- TT Mulyono. (2020). FOTOGRAFI INSTAGRAM: STUDI LITERATUR, 1(1), 120–126. <https://doi.org/10.32897/buanakomunikasi.2020.1.2.566>

- Wahyu F. (2024, November 1). Simak perkembangan pemilik telepon seluler RI berdasarkan kelompok umur. GoodStats. <https://goodstats.id/article/proporsi-pemilik-telepon-seluler-berdasarkan-kelompok-umur-7q3ac>
- Wehalo, D., Yanti, E., & Bermana, A. (2023). REDESIGN USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE WEBSITE MUSEUM PUSAKA NIAS SEBAGAI MEDIA INFORMASI. *Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 4(No. 1), 112–135. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/artchive/article/view/3768/1423>
- Wiratmo, T. G., Grahita, B., Maslan, R., Fadillah, F., & Ratri, D. (2021). A FRAMEWORK TO DESIGN MASCOT CHARACTER AS SUPPORTING TOOL FOR CITY BRANDING BASED ON YURU-CHARA CONCEPT. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 01–12. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4379>
- Wtobetting, S. (2025, June 13). Jumlah Gamers Di Indonesia 2024/2025: Data & Fakta Terbaru - WTOBET. *WTOBET*. <https://wtobetting.com/jumlah-gamers-di-indonesia-2024-2025-data-fakta-terbaru/>
- Young, L. (2025, November 4). Why are owls a symbol of wisdom?. Diakses pada 9 Desember 2025, dari <https://iere.org/why-are-owls-a-symbol-of-wisdom/>
- Zabadi, Ahmad Rifqi Fairuz (2020) Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Kediri. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.
- Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, & Eni Nurhayati. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Zeffira L, Fitriyasti B & Murni Athifah. (2023). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Keluhan Nyeri Leher Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah Padang. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(1), 617-629. <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i1.1326>