

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Megawaty and M. E. Putra, “Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 65–74, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.177.
- [2] S. Oktaria and D. F. Pratiwi, “Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dampak Smartphone Terhadap Pendidikan dan Kesehatan di Kelurahan Pelawi Utara Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat,” pp. 79–83, 2022.
- [3] N. H. Wijaya, W. Kartika, and A. R. D. Utari, “Deteksi Radiasi Gelombang Elektromagnetik Dari Peralatan Medis Dan Elektronik Di Rumah Sakit,” *J. Ecotipe (Electronic, Control. Telecommun. Information, Power Eng.)*, vol. 6, no. 2, pp. 102–106, 2019, doi: 10.33019/ecotipe.v6i2.1393.
- [4] W. Patadungan, S. Indrakila, and R. Kuntoyo, “Pengaruh Lama Terpapar Cahaya Smartphone Terhadap Ketajaman Penglihatan dan Mata Kering pada Siswa/i Sekolah Dasar Al-Irsyad Kota Surakarta,” *Smart Med. J.*, vol. 4, no. 3, p. 172, 2022, doi: 10.13057/smj.v4i3.47926.
- [5] A. Witjaksono *et al.*, “Skruining Deteksi Dini Penglihatan Serta Edukasi Pendidikan Kesehatan Dampak Durasi Bermain Game Terhadap Kesehatan Mata Di Pesantren Al-Falah,” vol. 2, no. 1, 2021.
- [6] and E. L. S. Sara Prot, Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile, Stephanie C. Brown, “The Positive and Negative Effects of Video Games,” *Smart Kids*, pp. 2–4, 2014, [Online]. Available: <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>

- [7] Erlangga, “Konsep dasar dan pengertian sistem,” *bpakhm.unp.ac.id*. [Online], 2018. <http://bpakhm.unp.ac.id/konsep-dasar-dan-pengertian-sistem/>
- [8] A. A. Azeman, M. Firdaus, and A. Aziz, “Development of Smart Alarm based Android,” vol. 3, no. 1, pp. 541–549, 2022.
- [9] G. S. Chandra *et al.*, “Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang,” pp. 76–81.
- [10] T. Suryana, “Belajar Bahasa Pemrograman Dart,” *Tek. Inform. Unikom*, no. 1, p. 4, 2021, [Online]. Available: <https://repository.unikom.ac.id/68459/>
- [11] J. Enterprise, *Pengantar Pemrograman Kotlin*. Elex Media Komputindo, 2021. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qx4mEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kotlin+adalah&ots=GVTBj3pOQj&sig=2hluPF_uMztrOgH6IIO3-Fhsz_c
- [12] MOH MUTHOHIR M.Kom, “Mengenal Code Editor Visual Studio Codetle,” *teknik-komputer-d3.stekom.ac.id*, 2022.
- [13] S. Hanadwiputra, G. Tyas, and D. A. Puspitawati, “PEMBUATAN APLIKASI MOBILE LEARNING DENGAN INTERFACE MOODLE,” vol. 12, no. 2, 2022.
- [14] Guntoro, “Panduan Dasar Belajar UML (Unified Modeling Language),” 2023.
- [15] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, “Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir

Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System,” *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2023.

- [16] A. Basit and E. Budihartono, “Robot Panen Hidroponik Berbasis Human Following,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 83–91, 2023, doi: 10.34010/komputika.v12i1.9028.
- [17] T. H. E. Influence, O. F. Smartphone, A. Towards, and A. Behavior, “PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA,” vol. 15, no. 2, pp. 182–191, 2020.