

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak," *Al-Hikmah Indones. J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 167–188, 2019, doi: 10.35896/ijecie.v3i2.77.
- [2] R. Hermawan, "Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 4, no. 1, 2019, doi: 10.30998/sap.v4i1.4269.
- [3] Tigus Juni Betri, "W Idya W Acana : J Urnal I Lmiah," no. 1, 2020.
- [4] Suraya, Uminingsih, and M. Sholeh, "Edukasi Penggunaan Smartphone dari Bahaya Radiasi pada Remaja di Dusun Pandes II Wonokromo Kecamatan Pleret Bantul," *JURPIKAT (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, pp. 71–83, 2022, doi: 10.37339/jurpikat.v3i1.837.
- [5] M. M. Yunita, T. Lesmana, D. Jatmika, A. Damayanti, and T. F. Kusuma, "Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya," *J. Pengabd. dan Kewirausahaan*, vol. 5, no. 2, pp. 70–78, 2021, doi: 10.30813/jpk.v5i2.2980.
- [6] A. Kevin Setiono, D. Tri Ardianto, P. Studi Desain Komunikasi Visual, F. Seni dan Desain, U. R. Kristen Petra Pondok Marinir, and J. Timur, "Perancangan film semi dokumenter mencegah perilaku kecanduan smartphone pada remaja usia 12-18 tahun," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, p. 9, 2018, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7265>
- [7] S. Oktaria, Efrilia, and D. F. Pratiwi, "Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dampak Smartphone Terhadap," *J. Pengabd. Mitra Masy.*, vol. 2(1), pp. 79–83, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JURPAMMAS/article/view/6019>
- [8] 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.

- [9] A. Zakaria *et al.*, “Pelatihan Penggunaan Fitur Kesehatan Digital Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak-Anak,” *Dedik. J. Community Engagem. Empower.*, vol. 1, no. 1, pp. 22–27, 2023, doi: 10.58706/dedikasi.v1n1.p22-27.
- [10] I. Laili, M. R. Kurniawan, J. T. Elektro, F. Teknik, U. N. Malang, and E. Doku, “Virtual Attachment Parenting : Aplikasi Membatasi,” vol. 7, pp. 59–64, 2015.
- [11] R. Prasetya, M. Ardiansyah, and A. Husain, “Pengenalan Aplikasi Parental Control Berbasis Android Bagi Guru di TK Cikal Harapan II,” *Semin. Nas. Ris. dan Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 123–127, 2020.
- [12] S. Hanadwiputra, G. Tyas, and D. A. Puspitawati, “Pembuatan Aplikasi Mobile Learning Dengan Interface Moodle,” *J. Gerbang STMIK Bani Saleh*, vol. 12, no. 2, pp. 6–17, 2022.
- [13] M. Siregar and I. Permana, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru),” *J. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 82–94, 2016, [Online]. Available: www.hostinger.co.id
- [14] A. Novianti and U. P. Raya, “LITERATURE REVIEW : ANALISIS METODOLOGI DAN BIDANG PENERAPAN LITERATURE REVIEW : ANALISIS METODOLOGI DAN BIDANG,” no. April, 2022.
- [15] G. S. Chandra *et al.*, “Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang,” pp. 76–81.
- [16] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, and A. T. A. A. Siahaan, “Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan,” *SITek J. Sains, Inform. dan Tekonologi*, vol. 1, pp. 94–99, 2022.
- [17] I. G. Ardikayana, A. Mailangkay, and I. Pendahuluan, “SNAP _ 2021 _ FULL PAPER _ 43 Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun,” pp. 190–199, 2020.

- [18] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [19] 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.
- [20] Mochammad Wizdan Qutra tu’ain, Miftahul Jannah, and Erlina, “Implementasi Framework Flutter Pada Perancangan Forum Diskusi Future Sight Berbasis Android,” *J. Nas. Teknol. Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–24, 2024, doi: 10.61306/jnastek.v4i1.128.
- [21] L. Asmiati, I. A. Pratiwi, and M. A. Fardhani, “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak,” *J. Ilm. P2M STKIP Siliwangi*, vol. 8, no. 1, pp. 37–45, 2021.