

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, I. (2020). *Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Remaja Usia 16-19 Tahun di Wilayah Kelurahan Karang Timur Kecamatan Karang Tengah Kota Tangerang)* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif idayatullah Jakarta).
- Ali Mohammad, Mohammad Asrori. (2006) *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmaul Islamiah (2018). *Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik*.
- Bagong Suyanto. (2010). *Masalah Sosial Anak* (Cetakan ke-I). Jakarta: Kencana.
- Brook, J. S., Cohen, P., & Jaeger, L. (1998). Developmental variations in factors related to initial and increased levels of adolescent drug involvement. *The Journal of genetic psychology*, 159(2), 179-194.
- Caroline, Wahyunanda. *Ada 354 Juta Ponsel Aktif di Indonesia*. Diambil melalui <https://tekno.kompas.com/read/2023/10/19/16450037/ada-354-juta-ponsel-aktif-di-indonesia-terbanyak-nomor-empat-dunia> (Diakses: 8 Februari 2024)
- Djaja, M. (2017) *Pengasuhan Positif*, Kemdikbud. Tersedia pada:

[https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4560_20_17-03-08/Pengasuhan_Positif - Maswita Djaja.pdf](https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4560_20_17-03-08/Pengasuhan_Positif_-_Maswita_Djaja.pdf)
(Diakses: 10 Februari 2024).

Diana Rachmawati (2018). *Hubungan Kecanduan Internet terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMAN 2 Nganjuk*

Dwi Heru Sukoco. (2005). *Profesi Pekerjaan Sosial dan Proses Pertolongannya*. Jakarta: Departemen Sosial RI

Fahrudin, A. (2012). *Pengantar kesejahteraan sosial*. PT Refika Aditama.

Gillin (2002) *Sosiologi Kesehatan*. Jakarta: EGC

Griffiths, M. (2008) *Internet and Video Game Addiction*. Academic Press.
doi: 10.1016/B978-012373625-3.50010-3

Hanum (2015) *Dampak Ibu Bekerja Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional pada Lingkungan Belajar*.

Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), 19.

Heffner, C. L. (2013) *Internet Addiction Disorder, Allpsych*. Tersedia pada: <http://allpsych.com/journal/internetaddiction/> (Diakses: 8 Februari 2024)

Islamiah, A. (2018). Dampak teknologi informasi terhadap perilaku

keagamaan bagi remaja di menganti gresik. *Skrispi, Universita*.

Izzati, N. (2015). *Motif penggunaan gadget sebagai sarana promosi bisnis online di kalangan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. Jurnal Aspikom, 2(5), 374-380.*

J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi teks pengantar dan terapan*, (Jakarta: Kencana, 2007)

Kogoya, D. (2015). DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE PADA MASYARAKAT Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *Acta Diurna Komunikasi, 4(4)*.

Lestari, T. (2015) *Kumpulan Teori untuk Kajian Pustaka Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Muna, K. (2016) *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Penggunaan Internet pad Siswa kelas XI di SMKN 2 Yogyakarta*. Yogyakarta

Muri Yusuf. (2015). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. (Edisi ke-I). Jakarta: Kencana

Nazir, Moh. 2005, *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia

Nitakusminar, M., Susilowati, E., & Koswara, H. (2020). *Intervensi Kontrol-Diri Terhadap Perilaku Agresif Anak Jalanan Di Kota*

Cimahi. *Peksos: Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*, 19(2).

Papalia, D. E., Old, W. S. dan Feldman, R. D. (2008) *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana.

Puspitawati, H. (2006) Pengaruh Faktor Keluarga, Lingkungan Teman dan Sekolah Terhadap Kenakalan Pelajar di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) di Kota Bogor. Institut Pertanian Bogor.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York, NY: Simon & Schuster.

Rahmawati, I., Yusuf, A. dan Krisnana, I. (2010) —Gejala Kepribadian Introvert (Cooperative Play Affects Social Interaction of Children who have Introvert Personality),¹ *Jurnal Ners*, 5(1), hal. 38–48.
Tersedia pada:
<https://ejournal.unair.ac.id/JNERS/article/view/3922/2652>

Rifayanti, R., Yorinda, A., Alkatiri, Z. A., & Qori'Hasan, M. (2021). USE OF SOCIAL MEDIA AND PHUBBING BEHAVIOR. *International Journal*.

Rushambwa, M. C., Mythili, A., Palanniappan, R., Govindaraj, P., & Chimonyo, K. B. (2023, June). Autologous Blood Transfusion Automated Model Using Semi-intraoperative Cell Salvaging. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Signal and Data Processing: ICSDP 2022* (Vol. 1026, p. 487). Springer Nature.

- Santoso, A. M. (2010, November). Konsep diri melalui pendidikan berbasis keunggulan lokal sebagai model pendidikan berkarakter dan berbudaya bangsa di era global. In *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education* (pp. 477-486).
- Santrock, Jhon W (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Saragih, Hoga. (2014) *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. Psikologi Remaja. Jakarta: Raja Grafindo Prsada, 2003.
- Soejono Soekanto (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.)
- SMK Perintis (2019). *Pengertian Smartphone*. Diambil melalui <https://smkperintis.sch.id/2019/10/07/smartphone/> (diakses pada 16 Februari 2024)
- Sudarmawan.(2007) *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sumarsono, B. (2017) Ciri-ciri Interaksi Sosial. Tersedia pada: <https://www.halopsikolog.com/ciri-ciri-interaksi-sosial/276/> (Diakses: 13 Maret 2018).
- Sutarman (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sutabri, Tata. (2004) *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*
(Cetakan ke-XXII). Bandung: Alfabeta, cv.

Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). 'Internet addiction': a critical
review. *International Journal of mental health and Addiction*, 4, 31-
51.