

DAFTAR PUSTAKA

Efron, S. E., & David, R. (2019). *Writing the Literature Review* - Google Buku. The guilford Press.

Firman, M. (2010). Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun. *Http://Teknologi.News.Viva.Co.Id/News/Read/162371-Pemain-Game-Indonesia-Naik-33--Per-Tahun*, 1–77. http://eprints.undip.ac.id/51197/1/BAB_1-3.pdf

Hanafiah, M. Y., & Amir, A. (1994). *Etika Kedokteran dan Hukum Kesehatan* - Google Buku. Retrieved April 20, 2020, from [https://books.google.co.id/books?id=3UeW24_pnIkC&pg=PA124&dq=etika+penelitian&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjC4sfoPboAhX17HMBHbcuCaMQ6AEILjAB#v=onepage&q=etika penelitian&f=true](https://books.google.co.id/books?id=3UeW24_pnIkC&pg=PA124&dq=etika+penelitian&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjC4sfoPboAhX17HMBHbcuCaMQ6AEILjAB#v=onepage&q=etika%20penelitian&f=true)

Ii, B. A. B., & Tidur, A. (2010). *Hubungan Antara Kualitas Tidur..., Ajeng Tyas Wijayanti, Fakultas Ilmu Kesehatan UMP, 2017*. 12–43.

Jiang, B., Lan, S., Wilt, K., Ni, J., Yadav, R. N., Ghosh, A., Fascio, V., Wuthrich, R., Viquerat, D., Langen, H. H., Abou Ziki, J. D., Wüthrich, R., Kolhekar, K. R., Sundaram, M. M., Jain, V. K., Priyadarshini, D., Han, M. S., Min, B. K., Lee, S. J. S. H. S. M., ... Langen, H. H. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *International Journal*

of Machine Tools and Manufacture, 5(1), 86–96.
<https://doi.org/10.1016/j.ijmachtools.2009.09.004>

Manuputty, J. C., Sekeon, S. A. S., Kandou, G. D., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2019). *HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA GAMER ONLINE PENGGUNA KOMPUTER DI WARUNG INTERNET M2G SUPERNOVA MALALAYANG . PENDAHULUAN World Health Organization sudah tercatat dalam daftar draft beta International Classification*. 8(7), 61–66.

Marchevsky, D. (2008). *Critical Appraisal of Medical Literature* - Google Buku. In *springer science+business media*. Springer Science+Business Media.

Mhaskar, R., Emmanuel, P., Mishra, S., Patel, S., Naik, E., & Kumar, A. (2009). Critical appraisal skills are essential to informed decision-making. *Indian Journal of Sexually Transmitted Diseases and AIDS*, 30(2), 112.
<https://doi.org/10.4103/2589-0557.62770>

Mikawati, M., & Rukmini, L. (2019). Hubungan Lama Bermain Game Dengan Jumlah Jam Tidur Pada Siswa SD Negeri Pannyikkokang 1 Kota Makassar. *Nursing Inside Community*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.35892/nic.v1i1.4>

Muslikhatul, U. (2017). Kualitas Tidur pada Mahasiswa Pondok Pesantren.

Journal of Chemical Information and Modeling, 28.

Mussardo, G. (2019). 濟無No Title No Title. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Nofianti. (2018). Hubungan intensitas bermain game online dengan kualitas tidur pada remaja akhir. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 12(2), 182–186.

Panjaitan, A. D. R. S. (2014). *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak*. 1–18.

Sire

gar, A. Z., & Harahap, N. (2019). *Strategi Dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dan Publikasi - Google Buku*. Deepublish.

Swarjana, I. (2012). Metodologi Penelitian Kesehatan. Retrieved April 20, 2020, from <https://books.google.co.id/books?id=NOkOS2V7vVcC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Torraco, R. J. (2005). Writing Integrative Literature Reviews : Guidelines and Examples. *Human Resource Development Review*, 4(3), 356–367. <https://doi.org/10.1177/1534484305278283>

widiya oktavianti. (2012). *Hubungan Frekuensi Bermain...*, Eka Widiya Oktavianti,
Fakultas Ilmu Kesehatan UMP, 2017.