

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliana, L., Rinaldo Fernandes, A. A., Nurjannah, Solimun, Astuti, A. B., Darmanto, Yanti, I., & Isaskar, R. (2019). The Consistency of Bootstrap Resampling in Structural Model with PLS-PM Approach: Technology Acceptance Model in Green Marketing Management Strategy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 239(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/239/1/012021>
- Anggraini, Y. (2010). *PENGUKURAN INDEKS KEPUASAN PELANGAN DENGAN PENDEKATAN PARTIAL LEAST SQUARE (PLS) (Study Kasus : Pelanggan Kartu IM3) [SKRIPSI]*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Anuraga, G., & Otok, B. W. (2013). PEMODELAN KEMISKINAN DI JAWA TIMUR DENGAN STRUCTURAL EQUATION MODELING-PARTIAL LEAST SQUARE. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 1(2).
- Chin, W. W. (1998). *The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modelling. Modelling Methods for Bussiness Research*.
- Departement Kesehatan. (1993). *PPDGJ - III (Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa)* (3rd ed.).
- Dianovinina, K., & Psikologi, F. (2018). Depresi pada Remaja: Gejala dan Permasalahannya Depression in Adolescent: Symptoms and the Problems. In *Jurnal Psikogenesis* (Vol. 6, Issue 1).
- Gili, I. L., Fajarulloh, M. S., Choliq, M. I., Al-Amin, Moch. I. N., & Hapsery, A. (2022). Structural Equation Modeling untuk Memodelkan Pengaruh Pelecehan Seksual terhadap Kesehatan Mental Mahasiswi di Kota Surabaya. *Sosio Konsepsia*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v1i12.3079>
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online Terhadap Mental Generasi z. *Journal UIN Sunan Gunung Djati*, 19(4).
- Halimah, S. N. (2017). *ANALISIS PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN KEPUTUSAN TERHADAP LOYALITAS PASIEN DI MEDICAL CENTER ITS DENGAN METODE STRUCTURAL EQUATION MODELING - PARTIAL LEAST SQUARE (SEM-PLS) [Skripsi]*. Institut Teknologi Sepuluh November.

- Hamid, R. S., & Anwar, S. M. (2019). *STRUCTURAL EQUATION MODELING (SEM) BERBASIS VARIAN: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan Program SmartPLS 3.2.8 dalam Riset Bisnis* (1st ed., Vol. 1). www.institutpenulis.id
- Hapsery, A., Indrasetianingsih, A. I., Agustin, R., Bunga, N., Nuraini, S. R., & Susilowati, E. (2023). Pengaruh Kedekatan Orangtua dan Masyarakat terhadap Persepsi Seks Bebas dan Narkoba Pada Remaja. *Sosio Konsepsia*, 13(1). <https://doi.org/10.33007/ska.v13i1.3371>
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Kemendikbud. (2020). STATISTIKA PENDIDIKAN TINGGI 2020. *SEKRETARIS DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI*, 5, 0–300.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- Mulyani, R. D. (2018). *HUBUNGAN ANTARA DEPRESI DAN KECANDUAN ONLINE GAME PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA* [SKRIPSI]. UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & M, B. (2017). *DASAR-DASAR STATISTIKA PENELITIAN*. SIBUKU MEDIA. www.sibuku.com
- Putra, D. P. (2022). *PENGARUH GAME ONLINE DAN SOSIAL MEDIA TERHADAP PERILAKU MAHASISWA DI SURABAYA MENGGUNAKAN METODE STRUCTURAL EQUATION MODEL - PARTIAL LEAST SQUARE (SEM-PLS)* [SKRIPSI]. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JURNAL MUTIARA NERS*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN RD*.

- Sujalu, A. P., Latif, I. N., Bakrie, I., & Milasari, L. A. (2020). *Statistika Ekonomi 1: Vol. Yogyakarta*.
- Vinzi, V. E., Chin, W. W., Henseler, J., & Wang, H. (2010). *Handbook of Partial Least Squares: Concepts, Methods and Applications*. <http://www.springer.com/series/7286>
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35–41.
- Zulfikar, F. (2024, January 20). *Survei: 17,9 Juta Remaja Indonesia Punya Masalah Mental, Ini Gangguan yang Diderita*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7150554/survei-17-9-juta-remaja-indonesia-punya-masalah-mental-ini-gangguan-yang-diderita>. Di akses pada tanggal 28 Januari 2024