

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Buhrmester, Duane. (1996). Need Fulfillment, Interpersonal Competence, and The Developmental Contexts of Early Adolescence Friendship. In W. Bukowski, A. Newcomb, & W. Hartup (Eds.), *The Company They Keep: Friendship in Childhood And Adolescence*. New York: Cambridge University
- Buhrmester, D. Furman W, Witterberg, M.T, Reis.H. T. (1988). Five Domain of Interpersonal Competence in Peer Relationship. *Journal of Personality and Social Psychology*
- Changdai .K, Kyung .W. M., Sook. K. Y., Hanna .C., & Eun. H. (2008). *Employees' Perceptions of Interpersonal Competence:The Case of South Korea*. Korea :Seoul National University
- Fakultas Psikologi. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi Sarjana*. Bandung; Universitas Kristen Maranatha.
- Friedenberg, Lisa, 1995. *Psychological Testing : Design, Analysis and Use*. Boston: Allyn & Bacon.
- Giromini, et al. (2015). Validity and Reliability of The Interpersonal Competence Questionnaire: Empirical Evidence from an Italian Study. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*.
- HIMPSI. 2010. *Kode Etik Psikologi Indonesia*. Jakarta; Pengurus Pusat Himpunan Psikologi Indonesia.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013).Development and Validation of a Smartpone Addiction Scale (SAS). *Jounal open Acces Freely available online*.

- Santrock, J.W. (2012). *Life – Span Development Edisi Ketigabelas Jilid 2*. Alih Bahasa :
Benedictine Widyasinta. Jakarta : Erlangga. (Edisi Ketigabelas)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA



DAFTAR RUJUKAN

- Felix. A. 2018. Fenomena Gadget di kalangan Remaja
(<https://indonesiana.tempo.co/read/121988/2018/01/25/alexanderfelix1818/fenomena-Gadget-di-kalangan-remaja> di akses pada tanggal 03 Oktober 2018 pukul 22:36)
- Finikma. F. 2018 Smartphone Dikalangan Mahasiswa
(<https://www.hipwee.com/opini/pengaruh-smartphone-di-kalangan-mahasiswa/> di akses 24 April 2019 pukul 10.00 WIB)
- Hilmiyah. M. 2016. *Gadget* sebagai Teknologi Masa Kini
(<https://www.kompasiana.com/milta18/5715f2a523afbdcc0610814f/Gadget-sebagai-teknologi-masa-kini> di akses pada tanggal 02 Oktober 2018 pukul 11:15 WIB)
- NN. 2017. 10 Dampak Psikologis Penggunaan Gadget
(<https://dosenpsikologi.com/dampak-psikologis-penggunaan-Gadget> di akses pada tanggal 02 Oktober 2018 pukul 12:25 WIB)
- Thaeras. F. 2017 Phubbing Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan
(<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan> di akses pada tanggal 18 Februari pukul 13:00 WIB)
- Wismabrata. M. 2018 Mengenal Phubbing dan Efeknya Bagi Kehidupan Sosial
,(<https://sains.kompas.com/read/2018/07/09/183400523/mengenal-phubbing-dan-efeknya-bagi-kehidupan-sosial>. di akses pada tanggal 18 februari pukul 14:30 WIB)