

DAFTAR PUSTAKA

- Buhrmester, Duane., F. W., Wittenberg, M., & Reis, H. 1998. *Five Domains of Interpersonal Competence. Journal of Personality and Social Psychology*, vol 24, No. 1, 19910008.
- 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 Press.
- Buhrmester, Duane. 1990. *Intimacy of Friendship, Interpersonal Competence, and Adjustment During Preadolescence and Adolescence. Child Development*. 61, 1101 – 1111.
- Hurlock, E. B. 2000. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan : Istiwidayati). Jakarta ; Erlangga.
- Friedenberg, Lisa. (1995). *Psychological Testing, Design, Analysis and Use*. Allyn and Bacon.
- Guilfort, J. P..1979. *Psychometric Method*. Tata McGraw – Hill. Publishing Company.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Azwar, S. (2004). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Siegel, S. 1986. *Statistik non Parametrik Untuk Ilmu – ilmu Sosial* Jakarta : PT. Gramedia.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

DAFTAR RUJUKAN

- Jumlah Pengguna Internet di Indonesia. *digilib.unila.ac.id/10546/14/BAB%201.pdf*, di akses pada tanggal 13 November 2018, pada jam 02:30 WIB.
- Penggunaan Layanan Internet. 2012. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20285656-S-Amaliah.pdf>, di akses November 2018.
- Internet Gaming Disorder* : Psikopatologi Budaya Modern. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=409439&val=7990&title=Internet%20Gaming%20Disorder:%20Psikopatologi%20Budaya%20Modern>, di akses pada tanggal 24 November 2018, pada jam 08.28 WIB.
- Amaliah. 2012. Pengguna Layanan Internet. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20285656-S-Amaliah.pdf>, di akses November 2018.
- Purnawan, Sisca. 2008. *Studi Deskriptif tentang Kompetensi Interpersonal pada Remaja yang Keanduan Game Online di Kota Bandung* (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Kristen Maranatha : Bandung.
- Perbedaan dunia nyata dan dunia maya. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/46440/Chapter%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>, di akses November 2018.
- Natari, Desty Agitha Mutiara. 2016. *Pengertian Dewasa Awal*. http://repository.unisba.ac.id/bitstream/handle/123456789/4250/06bab2_Desty%20Agitha%20Mutiara%20Natari_10050010107_skr_2016.pdf?sequence=6&isAllowed=y, di akses November 2018.
- Wijayanti, Ingelia Setiastuti. 2010. Studi Deskriptif Kompetensi Interpersonal Pada Dewasa Awal Pengakses Situs Jejaring Sosial. http://library.usd.ac.id/Data%20PDF/F.%20Psikologi/Psikologi/059114033_full.pdf, di akses November 2018.
- <http://www.hotgamemagazine.com/2015/04/jenis-jenis-game-online.html?m=1>