

LAMPIRAN



2.53% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #14360267

BAB 1 PENDAHULUAN LATAR BELAKANG Di era teknologi sekarang ini, penggunaan gadget seperti smartphone sudah banyak berkembang pesat dan telah menjadi suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan sehari-hari ataupun sekedar refreshing setelah melakukan pekerjaan. Pengguna smartphone di masyarakat sudah sangat banyak, karena membantu dan mempermudah komunikasi individu dengan individu maupun dengan kelompok, dapat memperoleh informasi dengan mudah dan banyak hal yang terbantu oleh adanya telepon pintar ini. Selain komunikasi dan informasi, smartphone memiliki banyak fitur, seperti permainan dan aplikasi lainnya. Pada era digital sekarang ini, penggunaan smartphone tidak memandang usia ataupun kalangan. Seperti yang dapat dilihat di kehidupan sehari – hari, smartphone sudah digunakan dari tingkat SD – orangtua. Dengan adanya smartphone, sebagai pengguna kita harus menggunakan untuk hal positif dan bermanfaat.

4 5 Salah satu fitur yang ada pada smartphone adalah permainan atau game. Kebutuhan akan game pada smartphone

REPORT #14360267
CHECKED 18 JAN 2022, 12:11 PM

AUTHOR
ANDRE KURNIAWAN

PAGE
1 OF 22