

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSYARATAN GELAR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Interaksi Sosial	5
2. Konsep Kecanduan <i>Gadget</i>	9
3. Konsep Mahasiswa	19
B. Kerangka Konseptual.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian	23
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	23
C. Identifikasi Variabel	25
D. Definisi Operasional	25

E. Prosedur Pengumpulan Data.....	26
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	26
G. Pengelolaan Data	28
H. Analisis Data	30
I. Etika Penelitian	30
J. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
K. Jadwal Kegiatan.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	33
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	33
B. Data Umum.....	33
C. Data Khusus.....	34
BAB V PEMBAHASAN	36
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN-LAMPIRAN	44