

**PENGARUH STRES DAN KECANDUAN VIDEO GAME TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK
(STUDI KASUS MAHASISWA UNIVERSITAS TELKOM)**

SKRIPSI

Ditujukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen
Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika

Disusun Oleh:

ANDIKA NURFAJRI RAHARJO PUTRA

1401160406



**Universitas
Telkom**

MANAJEMEN BISNIS TELEKOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2020

**PENGARUH STRES DAN KECANDUAN VIDEO GAME TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK
(STUDI KASUS MAHASISWA UNIVERSITAS TELKOM)**

***THE IMPACT OF STRESS AND VIDEO GAME ADDICT ON ACADEMIC
ACHIEVEMENT
(CASE STUDY ON TELKOM UNIVERSITY STUDENT)***

SKRIPSI

Ditujukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen
Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika

Disusun Oleh:

ANDIKA NURFAJRI RAHARJO PUTRA

1401160406



**Universitas
Telkom**

MANAJEMEN BISNIS TELEKOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2020