

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.2 Latar Belakang Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Praktis :	6
1.5.2 Manfaat Akademis :.....	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6.1 Lokasi dan Objek Penelitian	6
1.6.2 Waktu dan Periode Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Teori Teori Terkait Penelitian	7
2.1.1 Pengertian <i>Internet Gaming Disorder</i>	7
2.1.2 Generasi <i>Z</i>.....	8
2.1.3 <i>Compulsive Buying</i>	10
2.1.4 <i>Self Control</i>	12
2.1.5 E-Money.....	13
2.1.6 <i>Internet Gaming Disorder</i> dan <i>Compulsive Buying</i>.....	14
2.1.7 <i>Self-Control</i> dan <i>Compulsive Buying</i>	15

2.1.8	<i>Self-Control dan Internet Gaming Disorder</i>	15
2.2	Penelitian Terdahulu	16
2.2.1	Penelitian Terdahulu Skala Nasional	16
2.2.2	Penelitian Terdahulu Skala International	26
2.2.3	Skripsi	36
2.3	Kerangka Pemikiran	39
2.4	Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN		41
3.1	Karakteristik Penelitian	41
3.2	Alat Pengumpulan Data	42
3.2.1	Operasional Variabel.....	43
3.2.2	Skala Pengukuran.....	47
3.3	Tahap Penelitian	49
3.4	Populasi dan Sampel.....	50
3.4.1	Populasi.....	50
3.4.2	Sampel.....	50
3.5	Teknik Pengumpulan Data	51
3.5.1	Data Primer	51
3.5.2	Data Sekunder	51
3.6	Uji Validitas dan Reabilitas	51
3.6.1	Uji Validitas.....	51
3.6.2	Uji Reabilitas	54
3.7	Teknik Analisis Data.....	55
3.7.1	Analisis Deskriptif.....	55
3.7.2	Partial Least Square - Structural Equation Model (PLS-SEM).....	56
3.8	Uji Hipotesis	58
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		62