

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	11
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	12
1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.1.1 Computer Mediated Communication (CMC)	13
2.1.2 Interaktivitas	15
2.1.3 Sosial Media.....	17
2.1.4 Facebook	18
2.1.5 Game Online	21
2.1.6 Forum Online	22
2.1.7 Mobile Legends	23
2.2 Kerangka Pemikiran.....	24
2.2.1 Bagan Kerangka Pemikiran	25
2.3 Penelitian Terdahulu	25
2.1 Penelitian Terdahulu Nasional	25
2.2 Penelitian Terdahulu Internasional	27

BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Paradigma Penelitian	31
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	32
3.3.1 Subjek Penelitian.....	32
3.3.2 Objek Penelitian.....	32
3.4 Unit Analisis Data.....	32
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.5.1 Data Primer	33
3.5.2 Data Skunder.....	33
3.6 Lokasi Penelitian.....	34
3.7 Informan Penelitian.....	34
3.8 Teknik pengumpulan Data.....	34
3.8.1 Observasi.....	34
3.8.2 Wawancara.....	36
3.8.3 Dokumentasi	36
3.9 Teknik Analisis Data.....	36
3.10 Teknik Keabsahan Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 User to Sistem	39
4.1.2 User to User	49
4.1.3 User to Document	55
4.2 Pembahasan.....	73
4.2.1 User To Sistem.....	74
4.2.2 User To User	80
4.2.3 User To Document	85
BAB V	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	94
5.2.1 Saran Akademis	94
5.2.2 Saran Praktis	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	98