

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
PERSYARATAN GELAR.....	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR ARTI LAMBANG, SINGKATAN DAN SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Konsep <i>Gadget</i>	6
1. Definisi <i>Gadget</i>	6
2. Jenis <i>Gadget</i>	6
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	7
4. Waktu Penggunaan <i>Gadget</i>	8
5. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	8
6. Alat Ukur Penggunaan <i>Gadget</i>	13
B. Konsep Remaja	15
1. Definisi Remaja	15
2. Tahap Perkembangan Remaja	15
3. Tugas Perkembangan Remaja	16
C. Penelusuran Literatur	17
D. Kerangka Konsep	22
1. Kerangka Konsep	22
2. Hipotesis	24
BAB 3 METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Populasi, Sampel, Teknik Sampling	25
C. Fokus Penelitian.....	26
D. Variabel dan Data Operasional	27
E. Tempat dan Waktu	28
F. Teknik dan Instrumental Pengumpulan Data	28

G. Prosedur Pengumpulan Data	30
H. Penyajian dan Analisa Data.....	31
I. Etika Penelitian	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian.....	34
BAB 5 PEMBAHASAN	43
A. Pembahasan.....	43
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54