

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	12
1.3.1 Maksud Penelitian.....	12
1.3.2 Tujuan Penelitian	12
1.4 Kegunaan Penelitian.....	13
1.4.1 Kegunaan Teoritis	13
1.4.2 Kegunaan Praktis	14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	15
2.1 Tinjauan Pustaka	15
2.1.1 Tinjauan Terdahulu	15
2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi	18
2.1.2.1 Unsur-Unsur Komunikasi	20
2.1.2.2 Sifat Komunikasi.....	22
2.1.2.3 Tujuan Komunikasi.....	23
2.1.3 Tinjauan Tentang Teori Belajar Behavioristik.....	24
2.1.4 Tinjauan Tentang Kecanduan <i>Gadget</i>	266
2.1.4.1 Definisi <i>Gadget</i>	266
2.1.4.2 Definisi Kecanduan <i>Gadget</i>	288
2.1.5 Tinjauan Tentang Perilaku Sosial	299
2.1.5.1 Pengertian Perilaku Sosial	299
2.1.6 Tinjauan Tentang Penggunaan <i>Gadget</i> Mempengaruhi Perilaku	31
2.2 Kerangka Pemikiran.....	322
2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis	333
2.2.2 Kerangka Pemikiran Konseptual	385
2.2.2.1 Variabel Kecanduan <i>Gadget</i>	389
2.2.1.2 Variabel Perilaku Sosial.....	41

2.3 Hipotesis.....	476
2.3.1 Hipotesis Induk	477
2.3.2 Hipotesis Anak	477
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Desain Penelitian.....	48
3.2 Populasi Dan Sample	51
3.2.1 Populasi.....	51
3.2.1 Sample.....	52
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.3.1 Studi Pustaka.....	54
3.3.2 Studi Lapangan.....	55
3.4 Operasionalisasi Variabel	56
3.5 Teknik Analisis Data.....	58
3.5.1 Uji Validitas	59
3.5.2 Uji Reliabilitas	61
3.5.3 Uji Statistik Penelitian.....	62
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	63
3.6.1 Lokasi Penelitian.....	63
3.6.2 Waktu Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66

4.1 Hasil Penelitian	66
4.1.1 Gambaran Obyek Penelitian	66
4.1.1.1 Sejarah Singkat Universitas Komputer Indonesia.....	66
4.1.1.2 Visi Universitas Komputer Indonesia	68
4.1.1.3 Misi Universitas Komputer Indonesia	69
4.1.1.4 Tujuan Universitas Komputer Indonesia	69
4.1.1.5 Budaya Organisasi Universitas Komputer Indonesia	69
4.1.1.6 Makna Logo Universitas Komputer Indonesia	70
4.1.2 Analisa Hasil Uji Validitas & Realibilitas	72
4.1.2.1 Analisis Uji Validitas	72
4.1.2.2 Analisis Uji Reliabilitas	76
4.1.3 Analisa Hasil Penelitian	77
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Identitas Responden.....	77
4.1.3.1.1 Frekuensi Data Mengenai Prodi Responden	77
4.1.3.1.1 Frekuensi Data Mengenai Tahun Angkatan Responden	79
4.1.3.1.1 Frekuensi Data Mengenai Tingkat Kecanduan Gadget Responden	80
4.1.3.1.2 Frekuensi Data Mengenai Tingkat Perilaku Sosial Responden	81
4.1.3.2 Hasil Penelitian dalam Tabulasi.....	81

4.1.3.3 Hasil penelitian dalam regresi statistik	128
4.1.3.3.1 Pengaruh Ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan <i>(inability to control craving)</i> Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM	133
4.1.3.3.2 Pengaruh Kecemasan dan Perasaan Kehilangan (<i>anxiety and feeling lost</i>) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.	136
4.1.3.3.3 Pengaruh Penarikan dan melarikan diri (<i>withdrawl and escape</i>) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.	138
4.1.3.3.4 Pengaruh Kehilangan Produktivitas (<i>Productivity Loss</i>) Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UNIKOM.	141
4.1.3.3.4 Pengaruh Kecanduan <i>Gadget</i> Terhadap Kecenderungan Perilaku Peran Mahasiswa UNIKOM.	144
4.1.3.3.5 Pengaruh Kecanduan <i>Gadget</i> Terhadap Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial Mahasiswa UNIKOM.....	147
4.1.3.3.6 Pengaruh Kecanduan <i>Gadget</i> Terhadap Kecenderungan Perilaku Ekspresif Mahasiswa UNIKOM.....	150
4.1.3.3.7 Pengaruh Kecanduan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa di UNIKOM.	152
4.1.3.3.8 Hasil Penelitian Uji Arah Hubungan Hipotesis	155
4.2 Pembahasan.....	157
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	159

5.1 Kesimpulan	159
5.2 Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA	161
LAMPIRAN	163
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	185