

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kerangka Berpikir.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
B. Perilaku Konsumtif	11
C. Remaja.....	14
D. <i>Mobile Legends</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	20
B. Sumber Data.....	21
C. Jenis Data	22
D. Teknik Pengumpulan Data.....	23
E. Pengolahan dan Analisis Data.....	29
F. Tempat dan Waktu Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Keterlibatan Remaja dalam Pembelian Item Virtual dan Fitur Premium.....	34
B. Dampak Perilaku Konsumtif Remaja	50

C. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Remaja dalam <i>Mobile Legends</i>	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	76
B. Saran.....	77

DAFTAR PUSAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

