

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
Abstract.....	1
Pendahuluan.....	2
Metode.....	4
Hasil	6
Diskusi	11
Kesimpulan.....	14
Saran	15
Daftar Pustaka	16
LAMPIRAN	18

DAFTAR TABEL

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	6
Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	7
Output Analisis PROCESS (<i>Openness</i>)	7
Output Analisis PROCESS (<i>Conscientiousness</i>)	8
Output Analisis PROCESS (<i>Extraversion</i>)	9
Output Analisis PROCESS (<i>Agreeableness</i>)	10
Output Analisis PROCESS (<i>Neuroticism</i>)	10



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Kecenderungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Millenials Ditinjau dari Faktor-Faktor Kepribadian Big Five Sebagai Moderator
ALI ACHMAD FARGHA, Sumaryono, M.Si., Psikolog.,
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR GAMBAR

<i>Agreeableness</i>	10
----------------------------	----