

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
ABSTRAK	Ii
ABSTRACT	Iii
BIODATA	Iv
LEMBAR PERSETUJUAN	V
LEMBAR PENGESAHAN	Vi
LEMBAR PERNYATAAN	Vii
MOTTO	Viii
PERSEMBAHAN	Ix
KATA PENGANTAR	Xi
DAFTAR ISI	Xii
DAFTAR TABEL	Xiii
DAFTAR GAMBAR	Xiv
DAFTAR LAMPIRAN	Xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Ruang Lingkup	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teori	5
1. Hemoglobin	5
2. Hematokrit	8
3. Eritrosit	10
4. Game Online	12
5. Mekanisme Penurunan Kadar Hemoglobin, Hematokrit Dan Jumlah Eritrosit	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	16
B. Tempat dan Waktu Penelitian	16
C. Populasi dan Subjek Penelitian	16
D. Variabel dan Definisi Operasional	17
E. Pengumpulan Data	17
F. Pengolahan dan Analisa Data	19
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	20
B. Pembahasan	21

BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan	24
	B. Saran	24
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Variabel dan Definisi Operasional	17
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit.	21
Tabel 4.2	Persentase pemain game online yang mengalami anemia berdasarkan kadar Hemoglobin	21

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar		Halaman
Gambar 2.1	Struktur Hemoglobin	5
Gambar 2.2	Data Pengguna Internet berdasarkan Usia	12
Gambar 2.3	Pasar Game Mobile Dunia 2016	13

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor lampiran

Lampiran 1	Data Hasil Penelitian
Lampiran 2	Tabel persentase hemoglobin, hematokrit, dan jumlah eritrosit
Lampiran 3	Kuesioner Penelitian
Lampiran 4	Rekap Hasil Kuisisioner Game Online
Lampiran 5	Jawaban Kuisisioner
Lampiran 6	Informed Consent
Lampiran 7	Logbook Penelitian
Lampiran 8	Surat Izin Penelitian
Lampiran 9	Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1
Lampiran 10	Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2
Lampiran 11	Dokumentasi Kegiatan penelitian