

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRAK</i>	iii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	7
2.2 Pemodelan Matematika	10
2.3 Persamaan Diferensial	12
2.4 Sistem Persamaan Diferensial	14
2.4.1 Sistem Persamaan Diferensial Linear	14
2.4.2 Sistem Persamaan Diferensial Non Linear	14
2.5 Linearisasi Dan Matriks Jacobian.....	15
2.6 Nilai Eigen	16
2.7 Determinan Matriks Dengan Operasi Baris.....	16
2.8 <i>Basic Reproduction Number</i> R_0	18
2.9 Titik Keseimbangan Dan Analisis Kestabilan.....	19
2.10 Kriteria Kestabilan <i>Routh-Hurwitz</i>	21
2.11 Metode Numerik.....	22

2.12 Matlab	23
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	24
3.2 Jenis Penelitian Dan Sumber Data.....	24
3.3 Prosedur Penelitian	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Model Penyebaran Kecanduan Game Online Dengan Model SEIPTR.....	26
4.2 Titik Keseimbangan Model Penyebaran Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Model SEIPTR	33
4.2.1 Titik Keseimbangan Pada Kondisi Bebas Kecanduan <i>Game Online</i>	34
4.2.2 Titik Keseimbangan Pada Kondisi Tidak Bebas Kecanduan <i>Game Online</i>	36
4.3 <i>Basic Reproduction Number</i>	40
4.4 Linearisasi Dan Matriks Jacobian.....	45
4.5 Analisis Kestabilan Penyebaran Bebas Kecanduan <i>Game Online</i>	49
4.6 Analisis Kestabilan Penyebaran Tidak Bebas Kecanduan <i>Game Online</i>	57
4.7 Simulasi Numerik	61
4.7.1 Kondisi saat $R_0 < 1$	63
4.7.2 Kondisi saat $R_0 > 1$	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88

