

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. Jogiyanto. (2011). *Partial Least Square (PLS), Alternatif Structural Equation Modeling (SEM)* dalam Penelitian Bisnis (Buku). Yogyakarta
- Al-Shaibani, M. H., Hejab, M., & Shaibani, A. (2020). Academic Procrastination Among University Students in Saudi Arabia and Its Association with Social Media Addiction. *Psychology and Education*, 57(8), 1118–1124. www.psychologyandeducation.
- Anierobi, E. I., Etodike, C. E., Okeke, N. U., & Ezennaka, A. O. (2021). Social Media Addiction as Correlates of Academic Procrastination and Achievement among Undergraduates of Nnamdi Azikiwe University Awka, Nigeria. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 10(3). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v10-i3/10709>
- Arlinkasari, F., & Akmal, S. Z. (2017). Hubungan antara School Engagement, Academic Self-Efficacy dan Academic Burnout pada Mahasiswa. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.28932/humanitas.v1i2.418>
- Asmawiyah, A. (2021). Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19. *Journal of Economic, Public, and Accounting (JEPA)*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.31605/jepa.v4i1.1219>
- Azis. (2011). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Self Esteem* Remaja *Gamers* Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Perguruan Tinggi 2021* (p. 434). Sekretaris Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Chin, W.W. (1995). Partial Least Squares to LISREL as Principal Component Analysis is to common Factor Analysis. *Technology Studies*.
- Chomeya, R. (2010) Quality of Psychology Test between Likert Scale 5 and 6 Points. *Journal of Social Sciences*, 6, 399-403. <http://dx.doi.org/10.3844/jssp.2010.399.403>
- Darsono, Max. et al. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang
- Dinata, W. (2023). Hubungan Antara Prokrastinasi Akademik Dengan Burnout Akademik Pada Peserta Didik. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(2), 191–200. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/705>
- Fajrin, S., Immamul, I., & Hendrayadi. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa*. 5(1), 36–41.
- Fauzi, M. A., Lasan, B. B., & Simon, I. M. (2022). Pengaruh Kecanduan Media

- Sosial dan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik. 2(5), 471–478. <https://doi.org/10.17977/um065v2i52022p471-478>
- Ferrari, J.R., Johnson, J.L., & McCown, W.G. (1995), *Procrastination and task avoidance: Theory, research, and treatment*. New York: Plenum Press.
- American Journal of Educational Research. 2014, Vol. 2 No. 7, 463-471
DOI: 10.12691/education-2-7-5
- Freeman, E. K., Con-Fuenzalida, L., & Stolenberg I. (2011). *Extraversion and Arousal Procrastination: Waiting for the Kicks*. *Curr Psychol* 30: 375-382.
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2021). Pemanfaatan Media Sosial (Instagram) Sebagai Media Penyajian Kreasi Seni Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 6(1), 32–44.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/11602/7384>
- Ghozali, I. (2006). *Structural Equation Modelling Metode Alternatif dengan Partial Least Square*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. Latan, H. (2012). *Partial Least Square : Konsep, Teknik dan Aplikasi Smart PLS 2.0 M3*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)*. Edisi 4. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I., Hengky L. (2015). *Partial Least Squares Konsep Teknik dan Aplikasi dengan Program Smart PLS 3.0*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Hair Jr., J. F. et al. (1998). *Multivariate Data Analysis with Readings*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hair, J. F., Hult, G. T., Ringle, C., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* - Joseph F. Hair, Jr., G. Tomas M. Hult, Christian Ringle, Marko Sarstedt. In *Sage*.
- Indriantoro, Nur, dan Bambang S. (1999). *Metodologi Penelitian dan Bisnis*, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Irwan, & Adam, K. (2015). Metode Partial Least Square (Pls) Dan Terapannya. *Teknosains*, 9(1), 53–68.
- Knaus. (2001). *Beat Procrastination--Now!. Principal*.
- Kountur, Ronny (2006). *Manajemen Risiko: pemahaman risiko, pentingnya pengelolaan risiko, identifikasi, pengukuran, penanganan risiko, dan penerapan manajemen risiko*. Jakarta: Abdi Tandur

- Kotler P., Kevin L. K. (2012). *Marketing Management* 14th edition. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Latifah, N. N., Yohana, C., & Lutfia, A. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial, Motivasi Belajar, Dan Manajemen Waktu Terhadap Prokratinasi Akademik Siswa SMKN 25 Jakarta*. 2(3), 49–57.
- Malhotra. (2010). *Marketing Research: An Applied Orientation*. (6th ed). USA: Pearson Education Inc.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling(E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Muh. Nurtanzis Sutoyo, & Anjar Pradipta. (2023). Analysis of the Technology Acceptance Model (TAM) for SIMKREASI Users at USN Kolaka. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.55927/fjsr.v2i1.2604>
- Muhson, A. (2022). Analisis Statistik Dengan SmartPLS: *Path Analysis, Confirmatory Factor Analysis, & Structural Equation Modeling*. Program Pasca Sarjana. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nasrah, A. Muafiah. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nitami, M., Daharnis, D., & Yusri, Y. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prokrastinasi Akademik Siswa. *Konselor*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24036/02015416449-0-00>
- Nordby, K., Løkken, R. A., & Pfuhl, G. (2019). Playing a video game is more than mere procrastination. *BMC Psychology*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s40359-019-0309-9>
- North Atlantic Marine Mammals Commission. (2005). *Annual Report 2005*.
- Nwosu, K. C., Ikwuka, O. I., Onyinyechi, M. U., & Unachukwu, G. C. (2020). Does the association of social media use with problematic internet behaviours predict undergraduate students' academic procrastination? *Canadian Journal of Learning and Technology*, 46(1), 1–22. <https://doi.org/10.21432/cjlt27890>

- OECD (2005), "Online Computer and Video Games", OECD Digital Economy Papers, No. 98, OECD Publishing, Paris. <http://dx.doi.org/10.1787/232164517856>
- Permatasari, D., Latifah, L., & Pambudi, P. R. (2021). Studi Academic Burnout dan Self-Efficacy Mahasiswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7418>
- Pertama, M. (2018). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah. *Seminar Nasional Edusainstek*, 345–349.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Puntoadi, Danis, (2011). Menciptakan Penjualan Melalui Social Media, Jakarta: PT Elex Komputindo
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Reza, I. F. (2015). Hubungan Antara Motivasi Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Humanitas*, 12(1), 39. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v12i1.3827>
- Rumiani. (2006). Prokrastinasi Akademik Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Dan Stres Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(2), 37–48.
- Sagita, D. D., & Meilyawati, V. (2021). Tingkat Academic Burnout Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(2), 104–119. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i2.16048>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Saputra, Y. A. A. (2020). Hubungan Antara Academic Burnout Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta Yang Bekerja. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Sekaran, U. and Bougie, R. (2016) *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. 7th Edition, Wiley & Sons, West Sussex.
- Sesilia, D., & Sutirna. (2021). Prokrastinasi Akademik Pembelajaran Matematika Siswa Smp Kelas Viii. *Jumlahku*, 7(1), 12–19. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/1301>
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Amik BSI Karawang*, 1. <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i1.102>

- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503–509. <https://doi.org/10.1037//0022-0167.31.4.503>
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65–94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>
- Sudiaranti, N. M. (2015). Pengaruh kompetensi sumber daya manusia pada penerapan sistem pengendalian intern pemerintah dan standar akuntansi pemerintah serta implikasinya pada kualitas laporan keuangan pemerintah daerah. *Penelitian Mandiri*, 4(71), 1–25.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta. CV
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. CV
- Sukmadinata, Nana S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Suroso, Pratitisi, N.T., Cahyanti, R.O., Sa'idah, F.L. (2021). Self Regulated Learning dan Dukungan Sosial dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa di Masa Pandemi. *Keluwih: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(1), 1-7.
- Sutrisno, E. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Kencana .
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jppk.v1i1.1537>
- Tifarany, A. (2020). Pengaruh burnout terhadap prokrastinasi akademik siswa di mts. al-jam'iyatul washliyah tembung. Skripsi. Universitas Negeri Sumatera Utara. Medan. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/9985>
- Uma, S. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat
- Usop, D. S., & Astuti, A. D. (2022). Pengaruh Self-regulated Learning, Intensitas Penggunaan Media Sosial, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1782–1790. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.839>
- Van Dijck, J., & Poell, T. (2013). Understanding social media logic. *Media and Communication*, 1(1), 2–14. <https://doi.org/10.12924/mac2013.01010002>

- Yamin, S., Kurniawan H. (2009). *SPSS COMPLETE: Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan software SPSS*. Jakarta: Salemba Infotek
- Yamin, S., Kurniawan, H. (2011). *Generasi Baru Mengolah Data Penelitian dengan Partial Least Square Path Modeling : Aplikasi dengan Software XLSTAT, SmartPLS, dan Visual PLS*. Jakarta: Salemba Infotek
- Young, K. S., & Abreu C. N. (2011). *Internet addiction. A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*.
- Zubaedi, Utomo, P., & Heriadi, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Bimbingan Pribadi-Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Keagamaan Pada Masyarakat. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(2), 129–146.

Website Preference:

- Anggraini, A. P. (2019, Februari 1). Jaga Kesehatan mental, Batasi Pakai media Sosial. *KOMPAS.com*. <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/lifestyle/read/2019/02/01/110000420/jaga-kesehatan-mental-batasi-pakai-media-sosial>
- Anindyaputri, I. (2021, Mei 7). Berapa lama Waktu Bermain video game Yang pas untuk Anak? Hello Sehat. Hello Sehat. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/waktu-bermain-video-game-anak/>
- Bestari, N. P. (2022, Januari 7). WoW! Tiga Tahun Lagi Pemain game Di RI Tembus 127 Juta orang. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang/amp>
- Data Indonesia. (2023, Februari 3). Pengguna media Sosial Di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023. *DataIndonesia.id*. <https://dataIndonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>
- Fatmawati, N. (2021, November 2). Pengaruh positif Dan Negatif media Sosial Terhadap Masyarakat. Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, Kementerian Keuangan RI. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html>
- Juliana, A. (2023, Juni 3). Risiko Academic Burnout Terhadap Mahasiswa: Bagaimana Cara Mencegahnya? *Beyond Blogging - Kompasiana.com*. <https://www.kompasiana.com/amp/anggi80955/647b3c3108a8b528230c91c3/risiko-academic-burnout-terhadap-mahasiswa-bagaimana-cara-mencegahnya>
- Kyleloretan. (2023, January 26). The changing world of digital in 2023. *We Are Social Indonesia*. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing->

world-of-digital-in-2023-2/

KOMINFO. (2020, Januari 10). Dirjen SDPPI: Pandemi COVID-19 momentum Transformasi digital. Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. https://www.kominfo.go.id/content/detail/29815/dirjen-sdppi-pandemi-covid-19-momentum-transformasi-digital/0/berita_satker

Newzoo. (2023). Insights into the Indonesian Games Market. [newzoo.com. https://newzoo.com/resources/blog/insights-into-the-indonesian-games-market](https://newzoo.com/resources/blog/insights-into-the-indonesian-games-market)

S, Kemp. (2022, Februari 15). Digital 2022: Indonesia DataReportal Global digital insights. DataReportal Global Digital Insights. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>

