

SKRIPSI

PENGARUH *GAME ONLINE*, MANAJEMEN WAKTU DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 PURWOKERTO



Oleh:

FRESILIYA

NIM C1L020019

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

2024