

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PRESTASI AKADEMIK DENGAN MINAT BELAJAR SEBAGAI  
FAKTOR MEDIATOR SERTA TINJAUANNYA  
DARI SUDUT PANDANG ISLAM  
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI  
Angkatan 2017-2019)**



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
Memperoleh gelar Sarjana Ekonomi**

**Oleh:**

**Nama : RIFKI ASROFATUL AZOM**

**NPM : 120.2017.229**

**Program Studi : S-1 MANAJEMEN**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

**UNIVERSITAS YARSI**

**JAKARTA**

**2021**