

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	4
1. 3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1. 4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1. 5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Bagi Peneliti	6
1.5.2 Bagi Mahasiswa	6
1.5.3 Bagi Institusi.....	6
1. 6 Keterbatasan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2. 1 Definisi Remaja.....	7
2.1.1 Masalah Gizi Pada Remaja	8
2. 2 Pengetahuan	9
2.2.1 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	9
2.2.2 Tingkat Pengetahuan	11

2.2.3	Pengetahuan Gizi.....	12
2.3	Sikap.....	14
2.3.1	Tingkatan Sikap.....	16
2.3.2	Komponen Sikap.....	17
2.4	Perilaku.....	17
2.4.1	Batasan Perilaku	17
2.4.2	Pembentukan Perilaku	18
2.4.3	Peranan Perilaku Terhadap Kesehatan	19
2.4.4	Perilaku Pemilihan Makanan.....	20
2.5	Perilaku pemilihan makanan melalui aplikasi online pada remaja	23
2.5.1	Faktor yang Berpengaruh Terhadap Perilaku Pemilihan Makanan	25
2.6	Aplikasi Pesan Antar Makanan/Minuman Online	27
2.6.1	Tujuan Sistem Pemesanan Pesan Antar Makanan/Minuman Online	28
2.6.2	Kelebihan Aplikasi Pesan Antar Makanan/Minuman Online.	29
2.6.3	Kekurangan Aplikasi Pesan Antar Makanan/Minuman Online	31

BAB III KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL

3.1	Kerangka Konsep	32
3.2	Definisi Operasional.....	33

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1	Desain Penelitian	36
4.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
4.3	Populasi dan Sampel.....	36

4.3.1	Populasi	36
4.3.2	Sampel	36
4.3.3	Cara Pengambilan Sampel	37
4.4	Jenis dan Cara Pengumpulan Data	37
4.4.1	Jenis Data	37
4.4.2	Cara Pengumpulan Data	38
4.5	Pengolahan dan Analisis Data	38
4.5.1	Pengolahan Data	38
4.5.2	Analisis Data	40

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian	42
5.2	Gambaran Umum Sampel	42
5.2.1	Usia Mahasiswa	42
5.2.2	Jenis Kelamin	43
5.2.3	Jurusan	43
5.2.4	Perilaku	44
5.2.5	Pengetahuan	45
5.2.6	Sikap	46
5.2.7	Uang Saku Rata-rata Perhari	47
5.2.8	Uang Saku Untuk Membeli Makanan/Minuman	49
5.2.9	Pengaruh Media	50
5.2.10	Pengaruh Teman Sebaya	51
5.2.11	Alasan Membeli Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online	
	52	
5.3	Analisis Bivariat	53

5.3.1	Gambaran Perilaku Memilih Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online Berdasarkan Jenis Kelamin.	53
5.3.2	Gambaran Perilaku Memilih Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online Berdasarkan Pengetahuan.	54
5.3.3	Gambaran Perilaku Memilih Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online Berdasarkan Sikap.	55
5.3.4	Gambaran Perilaku Memilih Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online Berdasarkan Uang Saku Rata-Rata Mahasiswa.....	56
5.3.5	Gambaran Perilaku Memilih Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online Berdasarkan Pengaruh Media.	57
5.3.6	Gambaran Perilaku Memilih Makanan/Minuman Melalui Aplikasi Online Berdasarkan Pengaruh Teman Sebaya.....	58

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1	Simpulan.....	59
6.2	Saran	60

DAFTAR PUSTAKA.....	61
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	65
-----------------------	-----------