

DETERMINAN NIAT BELI PRODUK VIRTUAL DALAM VIDEOGAME

(Studi empiris pada videogame Genshin Impact)



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro

Disusun oleh :

FADEL RIZKY HANDOKO

NIM. 12010117130188

FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2022