

**ANALISIS PERILAKU KONSUMSI GAMER
“GENSHIN IMPACT” DI INDONESIA
MENGUNAKAN PENDEKATAN THEORY OF
PLANNED BEHAVIOR DAN TEORI
PERMINTAAN**



SKRIPSI

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

Disusun oleh :

INDRA BAGUS WICAKSONO
NIM. 12020117130083

**FAKULTAS EKONOMIK DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**