

**PENGARUH MOTIVASI BERKOMPETISI DAN
UNOBSTRUCTED PLAY TERHADAP KEPUTUSAN
PEMBELIAN PRODUK *IN-GAME* PADA GAME FPS *ONLINE*
DENGAN MINAT BELI SEBAGAI VARIABEL *INTERVENING*
(Studi Pada *Gamer* Di Kota Semarang)**



SKRIPSI

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

Disusun oleh:

**ALIF ZAIDAN UTOMO
NIM. 12010119130176**

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