

**ANALISIS PENGARUH *FUNCTIONAL VALUE*,
EMOTIONAL VALUE DAN *SOCIAL VALUE*
TERHADAP NIAT PEMBELIAN *VIRTUAL
GOODS***

**(Studi pada Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* 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 :

AHMAD LUTHFI

NIM. 12010116120004

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2020