

SKRIPSI

**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELI ULANG VIRTUAL
ITEM PADA *ONLINE MOBILE GAME* BERGENRE *MULTIPLAYER
ONLINE BATTLE ARENA (MOBA) DAN BATTLE ROYALE***



Oleh:

DZIKRUL MUWAFIQ

NIM C1B017119

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN,
KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JURUSAN MANAJEMEN
2021**