

SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU KONSUMSI MASYARAKAT TERHADAP BARANG
VIRTUAL DI DALAM *GAME ONLINE* MOBA BERDASARKAN TEORI
NILAI KONSUMSI**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JURUSAN ILMU EKONOMI DAN STUDI PEMBANGUNAN
2022**

SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU KONSUMSI MASYARAKAT TERHADAP BARANG
VIRTUAL DI DALAM *GAME ONLINE* MOBA BERDASARKAN TEORI
NILAI KONSUMSI**

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi pada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman



Oleh :

NAUFAL AFIFUDIN

NIM: C1A017095

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
JURUSAN ILMU EKONOMI DAN STUDI PEMBANGUNAN
2022