

**PENGARUH KEPUASAN *GAME* DAN NILAI *VIRTUAL ITEM*
TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN *VIRTUAL ITEM* DALAM *GAME ONLINE*
“DOTA 2”**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sangga Buana YPKP Bandung
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Administrasi Bisnis
Program Studi S1 Administrasi Bisnis

Disusun Oleh :

Alma Hajjan Muhandhis

NIM. 3111177010



Menyetujui,

Ketua Program Studi,

Fauzan Aziz, SMB., MBA.

Pembimbing,

Fauzan Aziz, SMB., MBA.

Mengetahui,
Dekan

Tatang Sudrajat, Drs., S.IP., M.Si.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alma Hajjan Muhandhis

NIM : 3111177010

Program Studi : Administrasi Bisnis

Judul Skripsi : **“Pengaruh Kepuasan *Game* dan Nilai *Virtual Item* terhadap Keputusan Pembelian *Virtual Item* dalam *Game Online DOTA 2*”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi.

Bandung, 15 Maret 2019

Yang menandatangani pernyataan



Alma Hajjan Muhandhis

NPM : 3111177010