

**PENGARUH NILAI EMOSIONAL, NILAI FUNGSIONAL, NILAI  
SOSIAL, DAN *EVENT MARKETING* TERHADAP KEPUTUSAN  
PEMBELIAN *VIRTUAL ITEM GAME ONLINE*  
(STUDI MOBILE LEGENDS : BANG – BANG)**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**Annisa Andini**

**1912110412**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG**

**2023**