

HALAMAN PERSETUJUAN

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

Nama Mahasiswa : **Annisa Andini**

NPM : **1912110412**

Program Studi : **S1 Manajemen**

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Muhammad Saputra S.E., M.M

NIK. 4021016

Ketua Program Studi

Susanti S.E., M.M

NIK. 10111204