

**SKRIPSI**

**PENGARUH NILAI VIRTUAL ITEM TERHADAP INTENSI PEMBELIAN  
VIRTUAL ITEM DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE**

**(Studi Pada Masyarakat Banjarmasin)**



**Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Dalam Memperoleh**

**Gelar Sarjana Manajemen**

**Oleh:**

**MUHAMMAD HAFNI HERAWAN**

**NIM: 1610312210029**

**PROGRAM STUDI: MANAJEMEN**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2020**