Motivasi Pengguna Roblox dalam Melakukan Pembelian Barang Virtual Premium Menggunakan Robux
Zheilda Eirizca Suyitno, Naila Zulfa, M.A., M.S., PGDip., Ph.D., FHEA.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

MOTIVASI PENGGUNA ROBLOX DALAM MELAKUKAN PEMBELIAN BARANG VIRTUAL PREMIUM MENGGUNAKAN ROBUX

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana S1

Program Studi Manajemen

Dosen Pembimbing:

Naila Zulfa, M.A., M.S., PGDip., Ph.D., FHEA.

Ditulis oleh:

Zheilda Eirizca Suyitno
(22/492983/EK/23790)

FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

UNIVERSITAS GADJAH MADA

YOGYAKARTA

2026

Motivasi Pengguna Roblox dalam Melakukan Pembelian Barang Virtual Premium Menggunakan Robux
Zheilda Eirizca Suyitno, Naila Zulfa, M.A., M.S., PGDip., Ph.D., FHEA.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

UNIVERSITAS GADJAH MADA
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

Motivasi Pengguna Roblox dalam Melakukan Pembelian Barang Virtual Premium menggunakan *Robux*

Disusun oleh
Zheilda Eirizca Suyitno
22/492983/EK/23790

Telah saya baca dengan seksama dan telah dinyatakan memenuhi standar ilmiah, baik jangkauan maupun kualitasnya, sebagai skripsi jenjang Pendidikan Sarjana (S1).

Telah diujikan pada 18 Juni 2026

Tim Penguji	Nama Lengkap	Tanda Tangan
Pembimbing	Naila Zulfa, M.A., M.S., PGDip., Ph.D., FHEA.	
Penguji 1	Bayu Sutikno, S.E., M.S.M., Ph.D.	
Penguji 2	Rr. Tur Nastiti, M.Si., Ph.D.	

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Bayu Sutikno, S.E.,M.S.M., Ph.D.
NIP 197805202005011002