

TUGAS AKHIR

PENGARUH ESTETIKA KARAKTER, NILAI *VIRTUAL ITEM* DAN KEPUASAN *GAME* TERHADAP INTENSI PEMBELIAN *VIRTUAL* *ITEM* DALAM *GAME ONLINE* "DOTA 2"

THE INFLUENCE OF CHARACTER AESTHETIC, VALUES OF VIRTUAL ITEM AND SATISFACTION WITHIN GAME TOWARD VIRTUAL ITEM'S PURCHASING INTENTION IN ONLINE GAME "DOTA 2"

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli Madya

**Dosen Pembimbing:
Mohammad Halimi, MM.**



Disusun oleh :

Aditya Widi Atmaja

NIM.14/367966/SV/06622

MANAJEMEN

DEPARTEMEN EKONOMIKA DAN BISNIS

SEKOLAH VOKASI GADJAH MADA

2017