

**PENGARUH *PERCEIVED INTERACTIVITY*,
PERCEIVED QUALITY, DAN *SOCIAL MEDIA*
MARKETING TERHADAP *BRAND TRUST*
DENGAN *CUSTOMER ENGAGEMENT*
SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

**(Studi pada Konsumen Produk Skin Game di Kota
Semarang)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1)
pada Program Sarjana Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Universitas Diponegoro

Disusun oleh:

NUR RACHMALINA YULIASTUTI

NIM. 12010120130312

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2024**