

**PENGARUH *PERCEIVED VALUE*  
DAN *E-SERVICE QUALITY* TERHADAP  
*CUSTOMER LOYALTY* MELALUI  
*CUSTOMER SATISFATION* SEBAGAI  
VARIABEL INTERVENING  
(Studi kasus pada pengguna Mobile Legends:  
Bang Bang di Indonesia)**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
Untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
pada Program Sarjana Fakultas Ekonomi  
Universitas Diponegoro

Disusun oleh:

**BERLIANI NOOR BAITY**

**NIM. 12010118140324**

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2022**