

**PENGARUH PENGGUNAAN *ELECTRONIC
WORD-OF-MOUTH (eWOM)* TERHADAP
PENGAMBILAN KEPUTUSAN PEMBELIAN
ITEM DALAM GAME DENGAN PERSEPSI
KEPERCAYAAN SEBAGAI VARIABEL
INTERVENING**
**(Studi Empiris pada Konsumen Codashop 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:

GHO FAR PRIMA RAMADHAN

NIM. 12010119130198

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2025