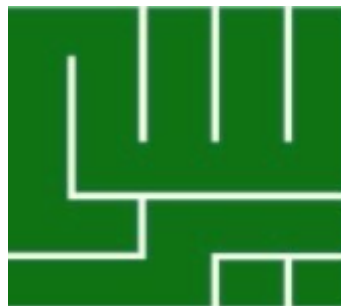


**PENGARUH PROMOSI IN-GAME DAN GAYA HIDUP
TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ITEM VIRTUAL
GAME MOBILE LEGENDS DENGAN KEPERCAYAAN
KONSUMEN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA GEN Z
DI DKJ (DAERAH KHUSUS JAKARTA) SERTA
TINJAUANNYA DALAM SUDUT PANDANG ISLAM**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh gelar Sarjana Manajemen
Program Studi S-1 Manajemen**

Oleh :

**Wahyu Permana
1202021119**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS YARSI
JAKARTA
2025**