

Judul:

Penggunaan theory of consumption value untuk meningkatkan online gamer loyalty dengan mediasi expectancy for character growth (studi kasus game genre MOBA) = The Use of theory of consumption value to increase online gamer loyalty with mediating expectancy for character growth (research study MOBA genre game).

Pengarang/Penulis:

Ahnaf Zahier Husain, author

Subjek:

Customer relations--Management

Nomor Panggil:

S-Pdf

Penerbitan:

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia

Link Terkait:

- [Deskripsi Bibliografi](#)
- [Abstrak](#)
- [Dokumen Yang Mirip](#)
- [Universitas Indonesia Library](#)