

***Judul:***

Faktor Pengaruh Pembelian Impulsif Mikrotransaksi Produk Loot Box pada Pemain Video Game FPS dan MOBA Generation Z Indonesia = Driving Factors of Loot Box Microtransaction Impulse Purchases on Indonesian FPS and MOBA Generation Z Video Game Players

***Pengarang/Penulis:***

Muhammad Fernanda Taufiq, author

***Subjek:***

Consumer behavior

***Nomor Panggil:***

T-pdf

***Penerbitan:***

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia

***Link Terkait:***

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