

Judul:

In game purchase loot box dan gacha kaitannya dengan preferensi ekonomi, religiusitas, dan literasi finansial konvensional dan syariah: studi analisis Muslim Indonesia = In game purchase, loot box and gacha with economic preferences, religiosity, and conventional and sharia financial literacy: a study of Indonesian Muslims

Pengarang/Penulis:

Muhammad Khairil Razacky, author

Subjek:

Financial literacy -- Religious aspects -- Islam

Nomor Panggil:

S-pdf

Penerbitan:

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia

Link Terkait:

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