

**PENGARUH *ENDORSEMENT INFLUENCER, IMMERSIVE
EXPERIENCE, DAN USER GENERATED CONTENT*
TERHADAP *PURCHASE INTENTION VIRTUAL
ITEM ROBLOX* DENGAN *TRUST*
SEBAGAI *VARIABEL
MEDIASI***

SKRIPSI

**RIZKAN PRATAMA
220410045**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MALIKUSALLEH
LHOKSEUMAWE
2026**

**PENGARUH *ENDORSEMENT INFLUENCER, IMMERSIVE
EXPERIENCE, DAN USER GENERATED CONTENT*
TERHADAP *PURCHASE INTENTION VIRTUAL
ITEM ROBLOX* DENGAN *TRUST*
SEBAGAI *VARIABEL*
*MEDIASI***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Manajemen**

**RIZKAN PRATAMA
220410045**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MALIKUSALLEH
LHOKSEUMAWE
2026**