

**PENGARUH *GAMING INFLUENCER* TERHADAP
KEPUTUSAN PEMBELIAN ITEM VIRTUAL
ROBLOX DI TIKTOK LIVE DENGAN
CONSUMER TRUST SEBAGAI
VARIABEL MEDIASI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**Nama Mahasiswa : Khusnanda Ahsan
N.I.M. : 220100213
Program Studi : Bisnis Digital (S1)**

**UNIVERSITAS PUTRA BANGSA
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL (S1)
KEBUMEN**

2026

**PENGARUH *GAMING INFLUENCER* TERHADAP
KEPUTUSAN PEMBELIAN ITEM VIRTUAL
ROBLOX DI TIKTOK LIVE DENGAN
CONSUMER TRUST SEBAGAI
VARIABEL MEDIASI**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana di Program Studi Bisnis Digital Universitas Putra Bangsa



Disusun Oleh :

Nama Mahasiswa : Khusnanda Ahsan
N.I.M. : 220100213
Program Studi : Bisnis Digital (S1)

**UNIVERSITAS PUTRA BANGSA
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL (S1)
KEBUMEN
2026**