

**PENGARUH *FLOW EXPERIENCE*, *PERCEIVED ENJOYMENT*,
PERFORMANCE EXPECTANCY, *EFFORT EXPECTANCY*, *SOCIAL
INFLUENCE*, DAN *FACILITATING CONDITIONS* TERHADAP *BEHAVIORAL
INTENTION* PEMAIN *MOBILE GAME* KOTA KITA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Administrasi
Bisnis Program Studi Administrasi Bisnis

Disusun Oleh:

Reky Wiryanto Bongso

1203130207



**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2019**