

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Perceived Risk*, *Perceived Technology*, dan *Online Trust* Terhadap Minat Beli Ulang Konten Game Online (Studi pada : Genshin Impact)”. Tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Pendidikan S1 Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi Informatika Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom Bandung.

Dalam penulisan penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, kritik, saran, serta motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitiannya. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Tri Widarmanti, S.MB., MM. selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Dr. Ir. Achmad Manshur Ali Suyanto, MBA. DBA selaku Dosen Penguji 1.
3. Bapak Ir. Candiwan, M.ICT selaku Dosen Penguji 2.
4. Ibu Dra. Indrawati, M.M., Ph.D. selaku Dosen Wali.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendukung penulis.
6. Seluruh dosen Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika atas ilmu yang diberikan.
7. Pasangan, serta sahabat-sahabat yang telah memberikan dorongan serta motivasi kepada penulis, MB-41-04, Lab SCBD, RC DBE dan kerabat yang senantiasa ada dan membantu penulis.
8. Seluruh pihak yang membantu dan berkontribusi dalam penyusunan skripsi.