

**SKRIPSI**

**PENGARUH *ACHIEVEMENT, IMMERSION, SOCIALIZATION,*  
*PERCEIVED USEFULNESS, DAN PERCEIVED EASE OF USE*  
TERHADAP *PLATFORM LOYALTY* PENGGUNA *GAME*  
PADA APLIKASI TIKTOK**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik  
guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen

**Oleh:**

**NAMA : GIVANO KENTANTO**

**NPM 01011210016**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN  
JAKARTA  
2025**