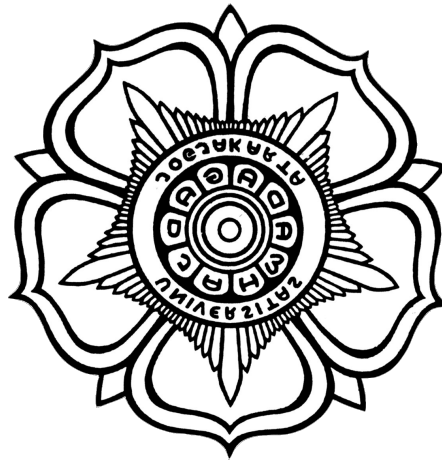


# **ASPEK UTILITARIAN, HEDONIS, DAN SOSIAL PADA MOTIVASI PENGGUNAAN GAMIFIKASI BAGI GENERASI BABY BOOMERS DAN X**

**Tesis**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat S-2  
Program Studi Magister Manajemen



Diajukan oleh:

**Tilih Listya Asih**

20/471036/PEK/26763

Kepada

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS**

**UNIVERSITAS GADJAH MADA**

**2022**