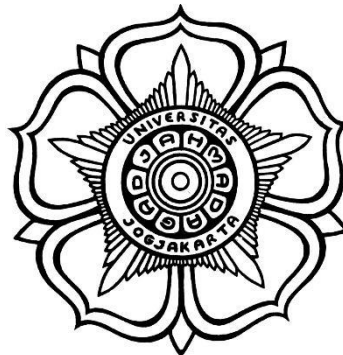


SKRIPSI

**PENGARUH GAMIFIKASI BERUPA SHOPEE GAMES DAN SHOPEE
LOYALTY TERHADAP NIAT MEMBELI PRODUK DI SHOPEE PADA
GENERASI Y DAN Z**



Disusun oleh :

MILLEN MILENZA SYAFTHIA

18/425120/TK/46815

PROGRAM STUDI SARJANA (TEKNIK INDUSTRI)

DEPARTEMEN TEKNIK MESIN DAN INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS GADJAH MADA

YOGYAKARTA

2022