

PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP *CUSTOMER ENGAGEMENT* PADA *EDUCATIONAL TECHNOLOGY*: SURVEI PADA PENGGUNA APLIKASI BELAJAR DIGITAL PAHAMIFY

SKRIPSI



Disusun oleh:

SEPTIANA NOOR MALINDA

17/409869/SP/27714

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS GADJAH MADA

YOGYAKARTA

2022