

PENGARUH GAMIFIKASI PADA PEMBELIAN IMPULSIF MELALUI PERAN MEDIASI KESENANGAN YANG DIRASAKAN DAN INTERAKSI SOSIAL

Tesis

Untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat Master S-2

Program Studi Magister Manajemen



Diajukan oleh

Intan Hayyu Rana Muna

22/500701/PEK/28634

Kepada

FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

UNIVERSITAS GADJAH MADA

2024

PENGARUH GAMIFIKASI PADA PEMBELIAN IMPULSIF MELALUI PERAN MEDIASI KESENANGAN YANG DIRASAKAN DAN INTERAKSI SOSIAL

Disiapkan dan disusun oleh:

Intan Hayyu Rana Muna

22/500701/PEK/28634

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Februari 2024

dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Dosen Penguji I



Dr., Ir. Suci Paramitasari Syahlani, M.M

NIP

Dosen Penguji II



Dr., Indah Fatmawati, S.E., M.Si.

NIP

Dosen Penguji III



Dr. Sahid Susilo Nugroho, M.,Sc.,

NIP 196805221994031002

Tesis ini diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Master of Business Administration (M.B.A.)

Tanggal 23 Februari 2024

Ketua Prodi Magister Manajemen



Prof. Amin Wibowo, S.E., M.B.A., Ph.D.

NIP 196905051995031001

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik

Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Gadjah Mada



Bayu Sutikno, SE., M.S.M., PhD.

NIP 197805202005011002