

# **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 Ekonomi dan Bisnis Universitas Gadjah Mada



Bayu Sutikno, SE., M.S.M., PhD.  
NIP 197805202005011002