

Belanja Sambil Bermain: Rahasia Strategi Gamifikasi Dalam Meningkatkan Niat

Pembelian Ulang Konsumen Di Lokapasar Daring

Tesis

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S2

Program Studi Magister Sains Manajemen



Oleh

Suraya Ainun Lestari

22/500492/PEK/28607

PROGRAM STUDI MAGISTER SAINS MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS GADJAH MADA

2024



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Belanja Sambil Bermain: Rahasia Strategi Gamifikasi Dalam Meningkatkan Niat Pembelian Ulang Konsumen

Di Lokapasar Daring

Suraya Ainun Lestari, Dr. Sahid Susilo Nugroho, M.Sc.

Universitas Gadjah Mada, 2024 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

TESIS

BELANJA SAMBIL BERMAIN: RAHASIA STRATEGI GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN NIAT PEMBELIAN ULANG KONSUMEN DI LOKAPASAR DARING

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Suraya Ainun Lestari

22/499441/PEK/28522

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada
tanggal 6 November 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

Dr. Sahid Susilo Nugroho, M.Sc.

NIP 196805221994031002

Penguji 1

Dr. Sari Winahjoe Siswomihardjo, M.B.A.

NIP 195911231985032001

Penguji 2

Handini Audita, S.E., M.Sc.

NIP 111199010201607202

Tesis ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Master of Science in Management (M.Sc.)
Tanggal 6 November 2024

Ketua Program Studi Magister Sains Manajemen

Dr. Sahid Susilo Nugroho, M.Sc.

NIP 196805221994031002

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Gadjah Mada

Bayu Sutikno, S.E., M.SM., Ph.D.

NIP 197805202005011002