

**ANALISIS STRATEGI GAMIFIKASI PADA PERILAKU *IMPULSIVE BUYING*
PEMAIN GAME ONLINE *FREEMIUM* DI INDONESIA**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Sarjana Manajemen



Oleh:

Kenneth Adriel Gondomulyono

19/438718/EK/22251

PROGRAM STUDI SARJANA MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

UNIVERSITAS GADJAH MADA

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN



UNIVERSITAS GADJAH MADA
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

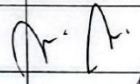
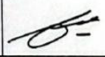
Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

**Analisis Strategi Gamifikasi pada Perilaku *Impulsive Buying* Pemain
Game Online Freemium di Indonesia**

Disusun oleh
Kenneth Adriel Gondomulyono
19/438718/EK/22251

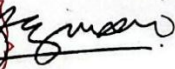
Telah saya baca dengan seksama dan telah dinyatakan memenuhi standar ilmiah, baik
jangkauan maupun kualitasnya, sebagai skripsi jenjang Pendidikan Sarjana (S1).

Telah diujikan pada 13 April 2026

Tim Penguji	Nama Lengkap	Tanda Tangan
Pembimbing	Dr. Ina Melati, S.E., M.M.	
Penguji 1	Basu Swastha Dharmmesta, Prof. Dr., M.B.A.	
Penguji 2	Bayu Aji Aritejo, S.E., M.M., M.Si., Ph.D.	

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan




Bayu Sutikno, S.E., M.S.M., Ph.D.
NIP 197805202005011002