

**PENGARUH GAMIFICATION DALAM APLIKASI *E-COMMERCE***

**SHOPEE TERHADAP *CUSTOMER BRAND ENGAGEMENT*:**

**ANALISIS PENGGUNA SHOPEE TERHADAP PERMAINAN SHOPEE**

**SKRIPSI**



Disusun oleh:

Hasna Alya Farras

16/399328/SP/27461

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS GADJAH MADA  
YOGYAKARTA**

**2020**