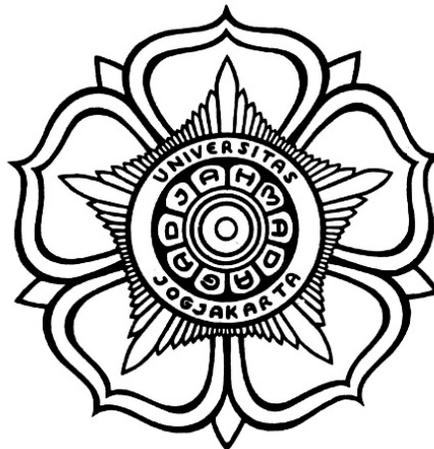


**KONSEKUENSI AKTIVITAS PEMASARAN GAMIFIKASI PADA
LOKAPASAR DARING DI INDONESIA**

Tesis

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-2

Program Studi Magister Manajemen



Diajukan oleh
Raymond Siregar
19/452547/PEK/25499

Kepada
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS GADJAH MADA
2021