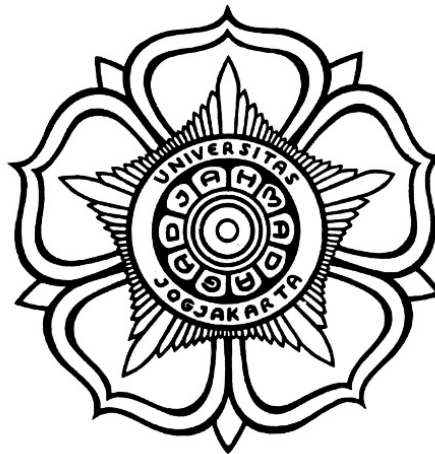


**KONSEKUENSI AKTIVITAS PEMASARAN GAMIFIKASI PADA  
LOKAPASAR DARING DI INDONESIA**

**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**