

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala ramhat-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Produk *Gamification* Dan *Reward* Koin Terhadap Keputusan Pembelian (Survey Pada Konsumen Shopee Di Indonesia)”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan gelar jenjang pendidikan S1 Program Studi Administrasi Bisnis Fakultas Komunikasi Bisnis, Universitas Telkom.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Telkom khususnya Program Studi Administrasi Bisnis Fakultas Komunikasi dan Bisnis karena telah memberikan kesempatan untuk belajar serta berkembang dari sisi akademik maupun non akademik. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini:

1. Bapak Aditya Wardhana, SE., M.Si., MM sebagai pembimbing sekaligus wali dosen saya yang sudah membantu menyelesaikan tugas akhir ini, dan juga sekaligus sebagai wali dosen yang membimbing selama saya berkuliah di Universitas Telkom.
2. Bapak dan Ibu selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh dosen program studi Administrasi Bisnis yang telah memberikan ilmu, wawasan, pemahaman, dan pengalamannya selama penulis menjalankan studi di Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom.
4. Teman-teman mahasiswa Administrasi Bisnis 2020 yang penulis ketahui, yang telah bekerjasama dengan baik selama studi berlangsung.
5. Serta penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait lainnya yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.