

**Pengaruh *Gamification* terhadap *Purchase intention*
melalui Mediasi *Enjoyment* pada Aplikasi Shopee**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Manajemen Bisnis dari Program
Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan

Informatika

Disusun Oleh: Wisnu Pratama

1401213581



**MANAJEMEN BISNIS TELEKOMUNIKASI DAN INFORMATIKA FAKULTAS
EKONOMI DAN BISNIS**

UNIVERSITAS TELKOM

2024