

**PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI
TERHADAP BRAND EQUITY PADA SHOPEE
INDONESIA DENGAN BRAND ENGAGEMENT
SEBAGAI VARIABEL INTERVENING**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1)
pada Program Sarjana Fakultas Ekonomi
Universitas Diponegoro

Disusun oleh:

FATHIMAH AZZAHRA
NIM. 12010118130112

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2022**