

**PENGARUH *GAMIFICATION* TERHADAP *PURCHASE DECISION* MELALUI *CUSTOMER EXPERIENCE* DAN *CUSTOMER BRAND ENGAGEMENT* SEBAGAI VARIABEL INTERVENING
(Studi Pada Pelanggan Alfragift di Kota Semarang)**



SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

DIANA ROSE KUDADIRI

NIM. 12010120130228

FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2024