

DAMPAK *GAMIFICATION, DESIGN MOBILE APP, DAN PERSONALIZED RECOMMENDATIONS* TERHADAP *BRAND LOYALTY* DENGAN *CUSTOMER ENGAGEMENT* SEBAGAI *VARIABLE INTERVENING*
(Implementasi Konsep S-O-R pada Konsumen *E-commerce* Shopee di Kota Semarang)



SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

ANDHIKA WILDA MAULIDHIAN
NIM. 12010121120059

FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2025