

**PENGARUH *GAMIFICATION* TERHADAP
REPURCHASE INTENTION DENGAN
CUSTOMER ENGAGEMENT DAN *CUSTOMER
SATISFACTION* SEBAGAI VARIABEL INTERVENING
(Studi Pada Gen Z Pengguna Aplikasi Shopee di Indonesia)**



SKRIPSI

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

Disusun oleh:

YESIKA YULIA CHRISTIANITA

NIM.12010121130210

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2025**