

**PENGARUH *GAMIFICATION* DAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE POWERED PERSONALIZATION*
TERHADAP *IMPULSE BUYING* PADA *LIVE STREAMING SHOPPING SHOPEE* DENGAN
PERCEIVED HEDONIC VALUE SEBAGAI
VARIABEL MEDIASI**



TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh derajat sarjana S-2 Magister Manajemen
Program Magister Manajemen Universitas Diponegoro**

**Disusun Oleh:
ANNISA RAHMA DIANTI
12010123420214**

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2025