

**PENGARUH *GAMIFICATION* DAN *REWARD* TERHADAP
CUSTOMER LOYALTY MELALUI *CUSTOMER*
ENGAGEMENT PADA PENGGUNA SHOPEE GAMES
GEN Z DI KEBUMEN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Nama Mahasiswa : Yoga Aditama
N.I.M. : 205504871
Program Studi : Manajemen S1

UNIVERSITAS PUTRA BANGSA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN (S-1)
KEBUMEN
2026

**PENGARUH *GAMIFICATION* DAN *REWARD* TERHADAP
CUSTOMER LOYALTY MELALUI *CUSTOMER*
ENGAGEMENT PADA PENGGUNA SHOPEE GAMES
GEN Z DI KEBUMEN**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 di Program Studi Manajemen Universitas Putra Bangsa



Disusun Oleh :

Nama Mahasiswa : Yoga Aditama
N.I.M. : 205504871
Program Studi : Manajemen S1

UNIVERSITAS PUTRA BANGSA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN (S-1)
KEBUMEN
2026