

**PENGARUH GAMIFIKASI FITUR “SHOPEE TANAM” TERHADAP
NIAT PEMBELIAN DENGAN KETERLIBATAN PELANGGAN
SEBAGAI VARIABEL MEDIASI
(Survei Pada Pengguna Shopee Generasi Z di Yogyakarta)**

SKRIPSI



RUHILLAH BALQIES

NIM. 141220444

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
YOGYAKARTA
2026**