

**PENGARUH *GAMIFICATION* TERHADAP *BRAND LOYALTY* MELALUI  
*CUSTOMER ENGAGEMENT* SEBAGAI VARIABEL *INTERVENING* PADA  
PENGGUNA SHOPEE *GAMES***

(Studi pada Generasi Z Pengguna Shopee *Games* di Kabupaten Sleman)

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (SI)*



Disusun Oleh :

Ramadhany Putri Nurmayanti

NIM 152220080

**JURUSAN ILMU ADMINISTRASI BISNIS  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
YOGYAKARTA**

**2026**