

**ANALISIS PENGARUH ELEMEN GAMIFIKASI
BERBASIS PENCAPAIAN DAN GAMIFIKASI
BERBASIS SOSIAL TERHADAP LOYALITAS
KONSUMEN DENGAN KETERIKATAN
KONSUMEN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI
(Studi Pada Pengguna Strava Generasi Z di Kota
Semarang)**



SKRIPSI

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

Disusun oleh:

DELLA ERINNA PRITARANI

NIM. 12010122120017

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2026