

**PENGARUH *PERCEIVED ENJOYMENT*,
USEFULNESS, DAN *EASE OF USE* TERHADAP
WORD OF MOUTH DAN *BRAND EQUITY* PADA
GAMIFIKASI E-COMMERCE
(Studi pada pengguna game di Shopee)**



TESIS

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

Disusun oleh:

**LAURA FABIOLA SOEGIHONO
NIM. 12010121420177**

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2023**