



UNIVERSITAS
PRASETIYA MULYA

TUGAS AKHIR

**Pengaruh Gamification dan Perceived Value terhadap
Niat Pembelian dan Penggunaan Berkelanjutan pada
Shopee di Indonesia**

Kenny Su

13122010104

Michelle Arifin Gouw

13122010027

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
UNIVERSITAS PRASETIYA MULYA
JAKARTA, 2024**

The logo of Universitas Prasetya Nulya is a circular emblem. The outer ring contains the text "UNIVERSITAS PRASETIYA NULYA" in a serif font. Inside the ring is a shield-shaped crest featuring a stylized building with three columns. Below the crest is a banner with the motto "ARIF TERPELAJAR TEGUH BERBAKTI". At the bottom of the circle, the year "1982" is inscribed.

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong

Panduan Ms. Word ini merupakan **panduan umum** untuk penulisan laporan yang dapat dimodifikasi sesuai dengan proses magang dan pembimbingan yang dilalui. Apabila dirasa perlu, Mahasiswa/FM dapat membuat penyesuaian-penyesuaian yang dirasa relevan untuk dimasukkan/ditambahkan dalam laporan ini



**UNIVERSITAS
PRASETIYA MULYA**

Sekolah Bisnis dan Ekonomi

FINAL PROJECT

Research

**The Influence of Gamification and Perceived Value on
Purchase and Continuance Use Intention towards
Shopee in Indonesia**

Kenny Su

13122010104

Michelle Arifin Gouw

13122010027

**CONCENTRATION IN BRANDING
STUDY PROGRAM S1 MANAGEMENT
UNIVERSITAS PRASETIYA MULYA**