

**PENGARUH GAMIFIKASI DAN PERSEPSI KEGUNAAN
TERHADAP MINAT BELI DENGAN *E-TRUST* SEBAGAI
VARIABEL MEDIASI PADA PENGGUNA APLIKASI SHOPEE**

Tugas Akhir

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana

dari Program Studi S1 Bisnis Digital

Direktorat Kampus Purwokerto

Universitas Telkom

21111007

Oksa Yudha Riswandha



**Universitas
Telkom**

PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL

DIREKTORAT KAMPUS PURWOKERTO

UNIVERSITAS TELKOM

PURWOKERTO

2025