

Judul:

Pengaruh gamification dalam membangun brand loyalty melalui perceived value dan customer satisfaction (kasus pada go-points layanan dari Go-Jek) = The effect of gamification in building brand loyalty through perceived value and customer satisfaction case of go-points service from Go-Jek

Pengarang/Penulis:

Iswara Aji Pratama, author

Subjek:

Gamification; Path analysis (Statistics); Communication Management

Nomor Panggil:

T51200

Penerbitan:

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia

Link Terkait:

- [Deskripsi Bibliografi](#)
- [Abstrak](#)
- [Dokumen Yang Mirip](#)
- [Universitas Indonesia Library](#)