

Judul:

Strategi Pemasaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Konsumen (Studi Kasus Brand Campina) = Gamification Marketing Strategy to Intensify Consumer Engagement (Case Study Campina Brand)

Pengarang/Penulis:

Eunike Karen, author

Subjek:

Gamification -- Industrial applications; Consumer behavior

Nomor Panggil:

MK-Pdf

Penerbitan:

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia

Link Terkait:

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