

**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](#)