

Judul:

Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Intention of Engagement dan Brand Attitude pada Platform Video Streaming (Studi Gamifikasi pada Pengguna Vidio Arcade) = The Use of Technology Acceptance Model (TAM) to Analyze the Intention of Engagement and Brand Attitude on Video Streaming Platform (The Gamification Case of Vidio Arcade Users)

Pengarang/Penulis:

Situmeang, Suyanti Welvyna, author

Subjek:

Technology Acceptance Model (TAM); Gamification; User engagement; User behavior—Psychological aspects

Nomor Panggil:

S-pdf

Penerbitan:

Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Indonesia

Link Terkait:

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