

**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**