DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, and Meilida Eka Sari. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Agustin, Hamdi. *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*. Edited by Hanny Novindaning Tyas. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara, 2023.

Ashari, Revida Mareta Herfi, and Onny Fitriana Sitorus. "Pengaruh Content Marketing Terhadap Customer Engagement Kopi Kenangan." *Jurnal EMT KITA* 7, no. 1 (2023): 38–46. https://doi.org/10.35870/emt.v7i1.726.

Asy'ari, Azra Rafi Nur, and Made Sukresna. "Pengaruh Prinsip Gamification Terhadap Loyalitas Merek Dengan Keterlibatan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna Lazada Di Kota Semarang)." *Diponegoro Journal of Management* 12, no. 1 (2023): 1–15.

Az-Zahra, Putri. "Pengaruh Gamification, Perceived Enjoyment Dan E-Service Quality Terhadap Repurchase Intention Pada Pengguna E-Commerce Shopee." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.

Ensiklopedia, Wikipedia. "Sejarah Shopee," n.d. https://id.wikipedia.org/wiki/Shopee.

Guru Pendidikan. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2020.

Harmeling, Colleen M., Jordan W. Moffett, Mark J. Arnold, and Brad D. Carlson. "Toward a Theory of Customer Engagement Marketing." *Journal of the Academy of Marketing Science* 45, no. 3 (2017): 312–35. https://doi.org/10.1007/s11747-016-0509-2.

Hollebeek, Linda D. "Demystifying Customer Brand Engagement: Exploring the Loyalty Nexus." *Journal of Marketing Management* 27, no. 7–8 (2011): 785–807. https://doi.org/10.1080/0267257X.2010.500132.

Huotari, Kai, and Juho Hamari. "A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing Literature." *Electronic Markets* 27, no. 1 (2017): 21–31. https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z.

Ilma, Maya Aulia. "Pengaruh Symbolic Value Dan Hedonic Value Terhadap Customer Engagement Dengan Trust Sebagai Variabel Intervening." Universitas islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.

Indonesia, Shopee. "Shopee Games Di Shopee Marketing Solutions," 2024. https://seller.shopee.co.id/edu/article/16332.

Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game:Based*

Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.

Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoirin, and Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Luvita, Dinda. "Tempat Belanja Online Yang Paling Diminati Tahun 2020," 2020. https://duniafintech.com/tempat-belanja-online-yang-paling-diminati-tahun-2020/.

Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Mauludin, M. Soleh, Adnan Dewa Saputra, Anggi Zulfika Sari, Itatul Munawaroh, and Erica Pramesti Regita. "Analisis Perilaku Konsumen Dalam Transaksi Di E-Commerce." *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthrophy* 1, no. 1 (2022).

Mausaufah, Mafrukhatul. "Pengaruh Gamifikasi Shopee, Reward Koin, Monthly Event Terhadap Loyalitas Pelanggan Shopee." Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2022.

Molyo, Priyo Dari, Irma Mufita Yulistiowati, and Fajar Zulhilmi. "Pengaruh Penggunaan Fitur Shopee Games Terhadap Customer Engagement Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Malang." *Jurnal Nomosleca* 7, no. 1 (2021): 57–66. https://doi.org/10.26905/nomosleca.v7i1.5541.

Patterson, Paul G, and Service Robots. "Understanding Customer Engagement in Service." *European Journal of Marketing* 49, no. 3/4 (2015): 491–511.

Pratomo, Aditya. "Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement." *THE Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal* 8, no. 2 (2018): 63. https://doi.org/10.17509/thej.v8i2.13740.

Purnowo, Rochmat Aldy. *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: Cv. Wade Group, 2016.

Rahadian, Calvin Armando, and Olivia Barcelona Nasution. "Pengaruh Gamifikasi Shopee Capit Terhadap Customer Engagement, Customer Experience, Dan Customer Loyalty." *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 16 (2022): 96–97.

Rahmawati, Evi, and San Aji. "Pengaruh Customer Engagement Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Kepercayaan Merek Serta Dampaknya Pada Loyalitas Merek." *Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen* 15, no. 2 (2015): 246. https://doi.org/10.17970/jrem.15.150204.id.

Ratnasari, Eka, and Renny Dwujayanti. "Pengaruh Gamification Dan Perceived Enjoyment Terhadap Repurchase Intention Pada Pengguna Aplikasi Mobile

Shopee Mahasiswa FEB Unesa." *Jurnal Ekonomi, Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan* 1 (2022): 175–78.

Ridho, Pandu Muhammad, and Damayanti Hani Aprilia. "Pengaruh Content Marketing Terhadap Customer Engagement Dengan Viral Marketing Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna Shopee Di Bandar Lampung)." *Digilib Unila* 1, no. September (2022): 1–8.

Rosalina, Linda. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV Muharika Rumah Ilmiah, 2023.

Sahir, Syafrida Hanif. *Metodologi Penelitian*. Edited by Dr. Ir. Try Koryati. Cetakan 1. Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2022.

Setiawan, Stella, and Dorien Kartikawangi. "Pengaruh Gamification Terhadap Brand Engagement Dengan E-Satisfaction Sebagai Variabel Mediator." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 11 (2022): 90–93.

Setyapinanti, Prima Rakhmah. "Pengaruh Penerapan Strategi Gamifikasi Terhadap Pembelian Ulang Pengguna E-Commerce Aplikasi Shopee Di Purwokerto." Universitas Islam Negeri Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024.

Shopee, Seller. "Fitur Promosi Di Shopee," 2025. https://seller.shopee.co.id/edu/article/17768.

Soesana, Abigail, Hani Subakti, Salamun Salamun, Isnada Waris Tasrim, Karwanto Karwanto, Ilham Falani, Danny Philipe Bukidz, and Arsen Nahum Pasaribu. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2023.

Sudarso, Andriasan, Lili Suryati, and Lusiah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Praktis*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Sudaryono, Bambang, and Ricky Agusiady. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deepublish, 2022.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

———. *Statistika Untuk Penelitian*. bandung: Alfabeta, 2021.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Taruli, Apriana Elizabeth, Arianis Chan, and Pratami Wulan Tresna. "Pengaruh Gamification Versi 'Shopee Tanam' Terhadap Customer Engagement Aplikasi Mobile Shopee Indonesia (Survei Pada Pengguna Fitur Shopee In App Games Di Kota Bandung)." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Bisnis Dan Kewirausahaan* 5 (2020): 284–87.

Turban, Efraim, David King, and Jae Kyu Lee. *Electronic Commerce: A*

Managerial and Social Networks Perspective, 2020.

Wardani, Dian Kusuma. *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, Dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah, 2020.

Wardhana, Aditya. "Pengaruh Gamifikasi Dan Reward Koin Terhadap Keputusan Pembelian (Survei Pada Pengguna Shopee Di Indonesia)." *Business Innovation and Enterpreneurship Journal* 10, no. 10 (2024).

Yonatan, Agnes Z. "Shopee Jadi E-Commerce Terpopuler Selama Ramadan 2024," 2024. https://data.goodstats.id/statistic/shopee-jadi-e-commerce-terpopuler-selama-ramadan-2024-okoyp.