PENERAPAN GAMIFIKASI PADA *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENJUALAN PADA RESELLER DAN DROPSHIPER (STUDI KASUS NABILLAH STORE)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1)

HENDI HADINATA

10115453

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer

Universitas Komputer Indonesia

2020