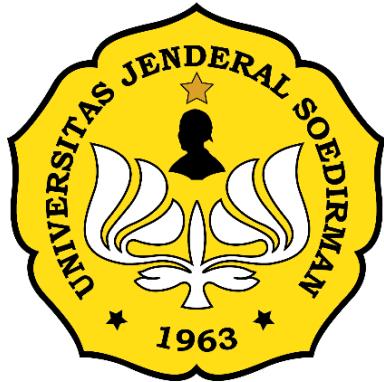


**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA**  
**APLIKASI SIKAP BERBASIS PRINSIP UX DENGAN**  
**METODE *DESIGN SPRINT* DAN LARAVEL *FRAMEWORK***

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Jurusan Informatika



**Disusun oleh:**

Wildan Nouval Rizki  
H1D021017

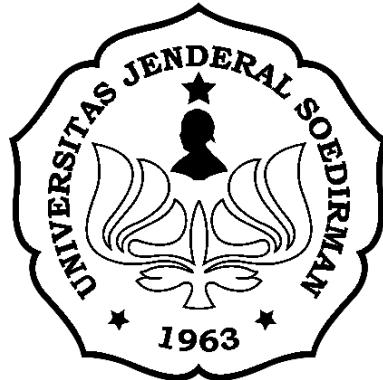
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN INFORMATIKA**  
**PURWOKERTO**  
**2026**

## LAPORAN TUGAS AKHIR

### EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI SIKAP BERBASIS PRINSIP UX DENGAN METODE *DESIGN SPRINT* DAN LARAVEL *FRAMEWORK*

#### SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Jurusan Informatika



**Disusun oleh:**

Wildan Nouval Rizki  
H1D021017

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN INFORMATIKA  
PURWOKERTO  
2026**