

**Penerapan Gamifikasi dalam Rancang Ulang *User Experience Website* Buildwithangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode *Design thinking***

**Tugas Akhir**

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana**

**dari Program Studi S1 Informatika**

**Fakultas Informatika**

**Universitas Telkom**

**1301194076**

**Nabil Azzumar Labib**



**UNIVERSITAS  
Telkom**

**Program Studi Sarjana Informatika**

**Fakultas Informatika**

**Universitas Telkom**

**Bandung**

**2023**