

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI APLIKASI PT. EDUBRIDGE JASA KONSULTAN
PENDIDIKAN UNTUK MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

ROZAN HILMY MUBAROK

NIM. 2290442131

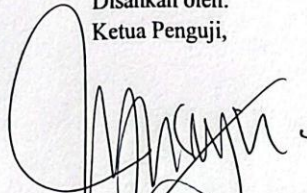
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ui Aplikasi Pt. Edubridge Jasa Konsultan Pendidikan
Untuk Media Informasi Dan Promosi
Penulis : Rozan Hilmy Mubarak
NIM : 2290442131
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 22 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



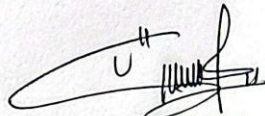
Yusuf Nurrahman, S.T., M. M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rozan Hilmy Mubarak
NIM : 2290442131
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 3 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007.



Marventyo Amala, M.SN
NIP. 199103072020121009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurafaly, M.Pd
NIP 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rozan Hilmy Mubarak
NIM : 2290442131
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan UI Aplikasi untuk Media Informasi dan Promosi pada PT.EduBridge Jasa Konsultasi Pendidikan **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain,dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataanini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 3 Juli 2025

Yang menyatakan,

M.
Tc

BB70AAMX25467897

Rozan Hilmy Mubarak
NIM: 2290442131

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rozan Hilmy Mubarak
NIM : 2290442131
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan UI Aplikasi untuk Media Informasi dan Promosi pada PT.EduBridge Jasa Konsultasi Pendidikan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,

Rozan Hilmy Mubarak
NIM. 2290442131

ABSTRAK

PT. Edubridge, as an overseas education consultant, faces the challenge that promotional media limited to websites and social media are not optimal in reaching target audiences who predominantly use mobile devices. The absence of a dedicated interactive and personalized platform reduces the effectiveness of information delivery. Therefore, designing a user interface (UI) for a mobile application has become a strategic solution to address this need. The objective of this design is to create an effective and visually appealing information and promotional medium. The design process uses a user-centered approach, starting with needs analysis and applying design principles in determining visual elements. Color selection is aligned with the brand identity to build a professional image, while sans-serif typography is chosen to ensure maximum readability on small screens. The layout is designed using a grid system to ensure visual consistency and order. The process continued with the creation of wireframes, mockups, and interactive prototypes using Figma. The final result is a mobile app UI prototype with a modern design that includes key features such as service information, country and university search, and an inquiry submission workflow to facilitate direct communication with consultants. This design is expected to enhance the user's digital experience, strengthen the company's image, and become a promotional medium that is relevant to technological developments.

Keywords: *UI Design, Mobile Application, Information Media, Promotion*

PT. Edubridge, sebagai konsultan pendidikan luar negeri, menghadapi tantangan di mana media promosi yang terbatas pada situs web dan media sosial belum optimal dalam menjangkau target audiens yang dominan menggunakan perangkat *mobile*. Ketiadaan platform khusus yang interaktif dan personal mengurangi efektivitas penyampaian informasi. Oleh karena itu, perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) untuk aplikasi *mobile* menjadi solusi strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut, Tujuan perancangan ini adalah menciptakan media informasi dan promosi yang efektif dan menarik secara visual. Proses perancangan menggunakan pendekatan yang berpusat pada pengguna, dimulai dari analisis kebutuhan, dan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam menentukan elemen visual. Pemilihan warna disesuaikan dengan identitas merek untuk membangun citra profesional, sementara tipografi *sans-serif* dipilih untuk memastikan keterbacaan maksimal di layar kecil. *Layout* dirancang menggunakan grid system untuk menjamin konsistensi dan keteraturan visual. Proses dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe*, *mockup*, dan *prototipe* interaktif menggunakan Figma. Hasil akhirnya adalah sebuah prototipe *User Interface* aplikasi *mobile* dengan desain modern yang mencakup fitur utama seperti informasi layanan, pencarian negara serta universitas, dan alur pengajuan pertanyaan (*inquiry*) untuk memfasilitasi komunikasi langsung dengan konsultan. Desain ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman digital pengguna, memperkuat citra perusahaan, dan menjadi media promosi yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kata kunci: *Perancangan UI, Aplikasi Mobile, Media Informasi, Promosi*

PRAKATA

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu kelulusan di Program Studi Desain Grafis jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain,
5. Yayah Nurasih, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Andriyana, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan memberikan pendampingan dalam penyelesaian karya tugas akhir.
8. Marventyo Amala, M.SN Dosen Pembimbing 2 yang memberikan pendampingan dan pengarahan selama penyusunan laporan tugas akhir.
9. Semua dosen Prodi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu dan pengasahan keterampilan kepada penulis.
10. Kedua orang tua ku yang telah membantu dan memberikan dukungan, doa, dan perhatiannya.
11. Sahabat dan teman-teman yang sudah menemani saat senang dan sulit selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa

mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif,

Jakarta, 22 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Roh' with a stylized flourish at the end.

Rozan Hilmy Mubarak

NIM 2290442131

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Identifikasi Masalah	2
C.Batasan Masalah.....	3
D.Rumusan Masalah	3
E.Tujuan Penulisan	3
F.Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A.Teori Umum.....	6
B.Teori Khusus	13
C.Media Informasi dan Promosi.....	26
BAB III METODE PELAKSANAAN	29
A.Data Objek Penulisan	29
B.Teknik Pengumpulan Data.....	30
C.Langkah Kerja.....	32
BAB IV HASIL PELAKSANAAN	35
A.Proses Perancangan dan Hasil Karya	35
BAB V PENUTUP	55
A.Kesimpulan	55
B.Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
TRANSKRIP WAWANCARA	61
DOKUMENTASI SIDANG	65
LAMPIRAN BIODATA PENULIS	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna RGB dan CMYK	9
Gambar 2. 2 Anatomy of Typography	10
Gambar 2. 3 layout.....	12
Gambar 2. 4 Grid System.....	18
Gambar 2. 5 Contoh Icon	19
Gambar 2. 6 Contoh Icon	19
Gambar 2. 7 Protoype	20
Gambar 2. 8 Contoh User Flow.....	21
Gambar 2. 9 Contoh WireFrame.....	23
Gambar 3. 1 Logo EduBridge	30
Gambar 4. 1 mindmap.....	36
Gambar 4. 2 moodboard.....	37
Gambar 4. 3 sitemap	37
Gambar 4. 4 wireframe	38
Gambar 4. 5 Brand Guideline Warna.....	39
Gambar 4. 6 Brand Guideline Tipografi	40
Gambar 4. 7 Karya Pendukung	41
Gambar 4. 8 Karya Pendukung QR Code "Visit our App"	42
Gambar 4. 9 Splash Screen	43
Gambar 4. 10 Halaman Sign In dan Sign Up.....	44
Gambar 4. 11 Header halaman app.....	45
Gambar 4. 12 Slider Banner App.....	45
Gambar 4. 13 Menu Utama App.....	46
Gambar 4. 14 Task Bar App	46
Gambar 4. 15 Menu utama App.....	47
Gambar 4. 16 Halaman App Layanan.....	47
Gambar 4. 17 Halaman Daftar Negara.....	48
Gambar 4. 18 Halaman Dftar Universitas.....	48
Gambar 4. 19 Halaman Detail Universitas.....	49
Gambar 4. 20 Halaman Inquiry	50
Gambar 4. 21 jumlah halaman di inquiry.....	50
Gambar 4. 22 Tombol Next di Inquiry.....	51
Gambar 4. 23 Prototyping	51

