



**PERANCANGAN VISUAL APLIKASI DIGITAL SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENGATASI PROKRASTINASI PADA
REMAJA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

MUHAMMAD RAIHAN

CHOLIL

42322010016

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN VISUAL APLIKASI DIGITAL SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENGATASI PROKRASTINASI PADA
REMAJA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
**MUHAMMAD RAIHAN
CHOLIL**
42322010016

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan Cholil
NIM : 42322010016
Fakultas/Program Studi : FDSK / DKV

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "PERANCANGAN VISUAL APLIKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGATASI PROKRASTINASI PADA REMAJA" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Agustus 2026



Muhammad Raihan Cholil

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Raihan Cholil

NIM : 42322010016

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Visual Aplikasi Digital Sebagai Media Untuk Mengatasi Prokrastinasi Pada Remaja”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 5%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

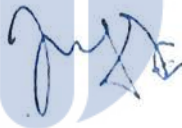
Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Raihan Cholil
NIM : 42322010016
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Aplikasi Digital Sebagai Media
Untuk Mengatasi Prokrastinasi Pada Remaja

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 23 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds)

NIDN: 307079304

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana S1 Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Anggi Almira Rahma S.Ds, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama penulis menempuh masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua penulis, Ibu Ita Mulyanti Rizki dan Bapak Holil Imron, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta motivasi dalam setiap proses yang saya jalani hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Nenek dan kakek penulis, Roipah dan Tasori, serta keluarga besar lainnya yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Sahabat terbaik penulis, Thamam Prahmadias Hamudia dan Arya Legawa Amrin, yang telah membantu, menemani, dan memberikan motivasi kepada penulis ketika berada di titik terpuruk hingga penulis dapat bertahan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Syahrul Ramadhan, A.Md.Kom. selaku mitra narasumber sekaligus mentor praktisi *UI/UX* yang telah memberikan ilmu, arahan, masukan, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan project Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman satu jurusan dan satu fakultas yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, 27 Juli 2026

Muhammad Raihan Cholil

U N I V E R S I T A S
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan Cholil
NIM : 42322010016
Fakultas/Program Studi : FDSK / DKV
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Aplikasi Digital Sebagai Media Untuk Mengatasi Prokrastinasi Pada Remaja

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Raihan Cholil

**PERANCANGAN VISUAL APLIKASI DIGITAL SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENGATASI PROKRASTINASI PADA
REMAJA
MUHAMMAD RAIHAN CHOLIL**

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan menghasilkan prototipe *UI/UX* aplikasi *mobile* sebagai media pendukung bagi remaja usia 17–24 tahun dalam mengelola tugas, waktu, tenggat waktu, dan aktivitas akademik secara lebih terstruktur. Fokus masalah dalam perancangan ini adalah prokrastinasi akademik, yaitu kecenderungan menunda penyelesaian tugas yang dapat dipengaruhi oleh lemahnya regulasi diri, kurangnya manajemen waktu, kesulitan memulai pekerjaan, rendahnya konsistensi, serta distraksi digital. Aspek yang dikaji dalam perancangan ini meliputi tampilan *visual UI/UX*, alur penggunaan aplikasi, fitur pengelolaan tugas, *gamifikasi* ringan, serta visual karakter sebagai *reward Collection Pet*. Target perancangan adalah remaja usia 17–24 tahun, khususnya pelajar, mahasiswa, dan remaja awal dewasa yang memiliki kebutuhan untuk mencatat tugas, mengenali deadline, dan mengatur aktivitas akademik. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan target pengguna. Validasi pemilihan karakter melibatkan 19 responden berusia 17–24 tahun, sedangkan uji desain prototipe dilakukan melalui kuesioner pameran yang melibatkan 48 responden. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan merangkum persentase jawaban kuesioner dan tanggapan terbuka responden. Hasil perancangan berupa prototipe interaktif aplikasi *mobile* yang terdiri dari halaman *Home*, *Calendar*, *Quest*, *Daily Quest*, *One-Time Quest*, *Collection*, *Animal Detail*, dan *Profile*. Hasil uji desain menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan positif terhadap tampilan visual, kemudahan navigasi, fitur pengingat deadline, fitur pengelolaan tugas, serta sistem *Reward Collection Pet*. Responden juga menyukai karakter hewan, konsep *reward*, *Home Page*, *Calendar*, dan tampilan UI yang sederhana. Dengan demikian, prototipe ini dapat menjadi media pendukung visual yang membantu remaja mengelola tugas secara lebih terstruktur, meskipun tidak diposisikan sebagai solusi tunggal untuk menghilangkan perilaku prokrastinasi.

Kata Kunci : *UI/UX*, prokrastinasi akademik, prototipe aplikasi *mobile*, *gamifikasi*, *Reward Collection Pet*.

**VISUAL DESIGN OF A DIGITAL APPLICATION AS A
MEDIUM FOR ADDRESSING PROCRASTINATION
AMONG ADOLESCENTS
MUHAMMAD RAIHAN CHOLIL**

ABSTRACT

This design project aims to produce a mobile UI/UX prototype as a supporting medium for adolescents aged 17–24 in managing tasks, time, deadlines, and academic activities in a more structured way. The main problem addressed in this design is academic procrastination, which refers to the tendency to delay task completion and may be influenced by weak self-regulation, poor time management, difficulty starting tasks, low consistency, and digital distractions. The aspects examined in this design include UI/UX visual appearance, application flow, task management features, light gamification, and character visuals as part of the Reward Collection Pet system. The target users are adolescents aged 17–24, especially students, university students, and young adults who need support in recording tasks, recognizing deadlines, and organizing academic activities. Data were collected through questionnaires using purposive sampling, in which respondents were selected based on characteristics relevant to the target users. Character selection validation involved 19 respondents aged 17–24, while prototype design testing was conducted through an exhibition questionnaire involving 48 respondents. The data were analyzed using a descriptive method by summarizing questionnaire percentages and respondents' open-ended responses. The final design is an interactive mobile application prototype consisting of Home, Calendar, Quest, Daily Quest, One-Time Quest, Collection, Animal Detail, and Profile pages. The design testing results showed that respondents gave positive feedback on the visual appearance, ease of navigation, deadline reminder feature, task management features, and Reward Collection Pet system. Respondents also liked the animal characters, reward concept, Home Page, Calendar, and simple UI display. Therefore, this prototype can serve as a visual supporting medium to help adolescents manage tasks in a more structured way, although it is not positioned as a single solution to eliminate procrastination.

Keywords: UI/UX, academic procrastination, mobile application prototype, gamification, Reward Collection Pet.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
 BAB II METODE PERANCANGAN.....	 6
2.1 Originalitas	6
2.2 Target Perancangan	14
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	16
2.3.1 <i>User Interface (UI)</i>	17
2.3.2 <i>User Experience (UX)</i>	24
2.3.3 <i>Gamifikasi</i>	26
 BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN.....	 29
3.1 Konsep Perancangan.....	29
3.2 User Analysis.....	30
3.3 User Persona	32
3.4 Konsep Visual.....	33
3.5 Konsep <i>Gamifikasi</i>	35
3.5.1 Sitemap.....	36
3.5.2 <i>Flowchart</i>	37
3.5.3 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	39
3.6 Konsep Karakter	40
3.6.1 Validasi Pemilihan Karakter	42

3.6.2 Konsep Elemen dan Sistem Penamaan Karakter	48
3.6.3 Eksplorasi Awal Visual Karakter	54
3.7 Style Guideline	59
3.7.1 Typography	60
3.7.2 Color Pallete.....	61
3.7.3 Icon Set.....	64
BAB IV HASIL KARYA DKV	65
4.1 Deskripsi Karya	65
4.1.1 Visual Karya.....	66
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	72
4.2 Pameran Karya	73
4.3 Hasil Uji Desain.....	74
4.3.1 Profile Responden	75
4.3.2 Hasil Kuisioner.....	76
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	79
4.4.1 Kekuatan Karya.....	79
4.4.2 Keterbatasan Karya	81
4.4.3 Pengembangan Karya.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aplikasi-aplikasi yang digunakan sebagai refrensi.....	7
Tabel 3.1 Aspek User <i>Analysis</i>	31
Tabel 3.2 Tabel Karakter.....	42
Tabel 3.3 Tabel Penamaan Karakter.....	48
Tabel 4.1 Tabel Pertanyaan Karakter.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto 5 aplikasi Self-Management yang sudah ada	6
Gambar 2.2 Contoh visual pada UI edukatif	18
Gambar 2.3 <i>Typography</i>	20
Gambar 2.4 Color Wheel	20
Gambar 2.5 Icon	21
Gambar 2.6 Button	22
Gambar 2.7 Layout	22
Gambar 2.8 Karakter	23
Gambar 2.9 Contoh penerapan user experience (UX) pada media edukasi digital ..	25
Gambar 2.10 Contoh gamifikasi yang ada	26
Gambar 3.1 Kumpulan user persona	32
Gambar 3.2 Prototipe Final	34
Gambar 3.3 Prototipe Final gamifikasi	35
Gambar 3.4 Tabel sitemap	37
Gambar 3.5 Alur Flowchart.....	39
Gambar 3.6 Visual low fidelity wireframe	40
Gambar 3.7 Diagram status	41
Gambar 3.8 Diagram usia responden	41
Gambar 3.9 Diagram responden setuju menambahkan fantasy	48
Gambar 3.10 Sketsa karakter	55
Gambar 3.11 Sketsa pixel	56
Gambar 3.12 Icon visual karakter	57
Gambar 3.13 Karakter pixel art rubah	57
Gambar 3.14 Style guideline	59
Gambar 3.15 Font size	60
Gambar 3.16 Font size pixel	61
Gambar 3.17 Colot palette page	62
Gambar 3.18 Color palette quest,font,bakcground,button	63
Gambar 3.19 Icon set	64
Gambar 4.1 Home page	66
Gambar 4.2 Calendar page	67
Gambar 4.3 Quest page	68
Gambar 4.4 Daily quest page	68
Gambar 4.5 One-time quest page	69
Gambar 4.6 Quest and reward page	64
Gambar 4.7 Collection page	71

Gambar 4.8 Animal detail page	71
Gambar 4.9 Profile page	72
Gambar 4.10 Pameran	74
Gambar 4.11 Diagram usia & status.....	75
Gambar 4.12 Perancangan warna dari audience	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto <i>Audience</i> pada pameran	88
Lampiran 2. Foto bersama mitra praktisi <i>UI/UX</i>	89
Lampiran 3. <i>Screenshot</i> kuisioner memilih sifat karakter	89
Lampiran 4. proses pembuatan <i>prototype</i>	90
Lampiran 5. Bukti Bimbingan Tugas Akhir	90
Lampiran 6. Hasil Penilaian Sidang	91

