ABSTRAK

Anggraeni, Tyana. 1601144357 (2018). “Perancangan Promosi Fitur Ruangguru sebagai Sarana Belajar Digital” Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

ABSTRAK

Ruangguru merupakan aplikasi belajar *online* yang menyediakan berbagai manfaat untuk berbagai jenjang pendidikan, khususnya siswa dan siswi SMA kelas 12. Dari promosi-promosi sebelumnya, Ruangguru merasa belum mencapai angka jumlah pengguna yang memuaskan. Bagi siswa dan siswi SMA kelas 12, adanya kewajiban untuk melaksanakan ujian menjadi sesuatu yang membuat mereka khawatir terhadap kemampuan belajar masing-masing, terutama Ujian Nasional. Banyak cara yang dilakukan mereka untuk menghadapi ujian, salahsatunya dengan belajar kelompok di restoran cepat saji. Namun, mereka kerap melupakan tujuan untuk belajar dan bermain *smartphone*. Masalah ini dapat diselesaikan dengan diadakannya Perancangan Promosi Fitur Ruangguru. Perancangan promosi ini menggunakan metode kualitatif dengan temuan strategi yang tepat untuk menginformasikan manfaat serta fitur yang ada pada aplikasi Ruangguru agar mencapai target yang diinginkan oleh Ruangguru. Perancangan promosi ini bertujuan untuk memberikan informasi produk terkait dan memberikan inovasi dalam sebuah promosi aplikasi belajar. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan promosi produk yang menggunakan metode AISAS sebagai strategi media, memanfaatkan berbagai sarana informasi untuk menyebarkan kegunaan Ruangguru, dan media utama dalam bentuk *event*. Penulis berharap perancangan promosi ini dapat membantu dalam eksplorasi para *advertiser* maupun desainer komunikasi visual dalam menyelesaikan permasalahan promosi produk sejenis.

Kata Kunci: Promosi Produk, *Advertising*, Ruangguru, Aplikasi, Fitur, Belajar, Digital.