

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Profil Klien



Gambar 3. 1 Logo dan Terminal Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani

(Sumber : Album Internal SRG Airport)

Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang merupakan salah satu bandar udara utama di Provinsi Jawa Tengah yang berada di Jl. Puad Ahmad Yani, Tambakharjo, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah 50145 yang menjadi pintu gerbang transportasi udara bagi mobilitas masyarakat, kegiatan bisnis, serta sektor pariwisata regional. Bandara ini dikelola oleh PT Angkasa Pura Indonesia di bawah naungan InJourney Airports dan melayani penerbangan domestik maupun internasional. Pada tanggal 25 April 2025, bandara ini kembali berstatus sebagai bandara internasional berdasarkan Direktorat Jenderal Perhubungan Udara (2025), yang menyatakan peningkatan status ke internasional dan kesiapan dalam melayani rute luar negeri.

Seiring dengan perkembangan kebutuhan transportasi udara, Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani mengalami peningkatan infrastruktur dan fasilitas, termasuk pembangunan terminal baru dengan konsep ramah lingkungan yang dikenal sebagai *Floating Eco-Airport*. Bandara ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang, seperti terminal penumpang berkapasitas besar, sistem

informasi penerbangan, fasilitas layanan khusus bagi penyandang disabilitas, layanan transportasi darat serta tenant berupa toko dan restoran.

3.2 Segmentasi

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 21–30 tahun

Status : Mahasiswa, pekerja muda, serta wisatawan

b. Geografis

1) *Primary Target* :

- Masyarakat Kota Semarang dan wilayah Jawa Tengah

- Penumpang domestik yang menggunakan Bandara Ahmad Yani sebagai titik keberangkatan atau kedatangan

2) *Secondary Target* :

Penumpang internasional (wisatawan atau pelaku bisnis yang menggunakan rute internasional melalui Bandara Internasional Ahmad Yani Semarang)

c. Psikografis

Pengguna jasa yang mengutamakan efisiensi dan kemudahan dalam memperoleh informasi perjalanan secara mandiri melalui media digital.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Menurut Dahlia & Wulandari (2025) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses percakapan langsung antara penulis dan narasumber, baik secara individu maupun kelompok. Melalui wawancara, penulis dapat menggali informasi secara lebih mendalam terkait pandangan, persepsi, serta pengalaman narasumber terhadap suatu fenomena. Keunggulan teknik wawancara terletak pada fleksibilitasnya dalam mengeksplorasi jawaban sehingga penulis dapat

memperoleh informasi yang lebih komprehensif. Dalam tugas akhir ini, penulis melakukan wawancara dengan Nurul Fatkhiyah selaku *Department Head Communication and CSR* Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang untuk memperoleh informasi mengenai sistem penyampaian informasi yang digunakan oleh bandara serta media komunikasi yang dimanfaatkan dalam memberikan layanan informasi kepada pengguna jasa.

3.3.2 Survei

Penelitian survei merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik suatu kelompok atau populasi tertentu. Metode ini umumnya digunakan untuk mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner atau survei kepada sejumlah responden yang mewakili populasi penelitian. Melalui penelitian survei, penulis dapat memperoleh gambaran mengenai sikap, pendapat, perilaku, pengalaman, maupun karakteristik lain dari suatu kelompok secara sistematis berdasarkan data yang dikumpulkan dari responden (*Mamuaya et al., 2025*) Dalam tugas akhir ini, kuesioner disebarakan secara daring melalui *Google Form* kepada 102 responden yang pernah menggunakan layanan Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang. Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai persepsi pengguna jasa terhadap sistem penyampaian informasi bandara serta kebutuhan mereka terhadap media informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses.

3.3.3 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti serta disertai dengan proses pencatatan terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lapangan. Melalui observasi, penulis dapat memahami kondisi nyata dari objek penelitian dengan melihat secara langsung situasi yang berlangsung, mendengarkan informasi dari pihak terkait, serta

memperhatikan aktivitas yang terjadi di lingkungan (Hasan *et al.*, 2025). Teknik observasi memungkinkan penulis memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kondisi yang sedang diteliti karena data diperoleh secara langsung dari sumbernya. Dalam tugas akhir ini, observasi dilakukan di Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang pada periode September 2025 hingga Januari 2026. Observasi difokuskan pada sistem penyampaian informasi yang tersedia bagi pengguna jasa, meliputi media sosial, website resmi, papan informasi, serta layanan informasi yang diberikan kepada penumpang di area terminal. Peneliti juga mengamati interaksi pengguna jasa dalam mencari informasi terkait fasilitas, layanan, tenant, akses transportasi, dan alur perjalanan di bandara.

Hasil observasi menunjukkan bahwa informasi yang dibutuhkan pengguna jasa masih tersebar pada berbagai media yang berbeda sehingga pengguna perlu mengakses lebih dari satu saluran informasi untuk memperoleh informasi yang lengkap. Selain itu, penulis menemukan bahwa masih terdapat pengguna jasa yang bertanya kepada petugas layanan pelanggan (*customer service*) mengenai lokasi fasilitas, akses transportasi, tenant, serta informasi layanan bandara lainnya karena mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang mampu menyajikan berbagai informasi bandara secara lebih terintegrasi, mudah diakses, dan mudah dipahami oleh pengguna jasa.

3.4 Konsep Perancangan Karya

Karya pada tugas akhir ini berupa *e-guidebook* bandara dalam bentuk *e-book* yang dirancang sebagai media informasi digital bagi pengguna jasa Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang. Proses perancangan visual dilakukan menggunakan aplikasi Canva, kemudian hasil desain dikonversi menjadi flipbook digital melalui platform Heyzine sehingga dapat diakses secara interaktif melalui perangkat elektronik. *E-guidebook* ini selanjutnya akan dipublikasikan melalui tautan Linktree yang terhubung pada bio Instagram

@jenderalahmadyani_airport, sehingga memudahkan pengguna jasa dalam mengakses informasi bandara secara praktis dan dipublikasikan melalui instastory, dan QR di layar informasi bandara. Media ini dirancang sebagai sarana penyampaian informasi yang informatif dan terstruktur mengenai berbagai fasilitas serta layanan yang tersedia di bandara. Melalui *e-guidebook* ini, pengguna jasa dapat memperoleh gambaran mengenai fasilitas, layanan penumpang, serta informasi penting lainnya yang berkaitan dengan aktivitas di dalam area terminal. Penyajian informasi dalam *e-guidebook* dikemas secara visual dengan struktur yang sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isi informasi secara cepat dan efisien.

Dalam proses perancangan *e-guidebook* ini, penulis memanfaatkan beberapa elemen visual untuk mendukung tampilan desain agar terlihat menarik, informatif, dan mudah dipahami. Elemen visual yang digunakan dalam desain meliputi warna, tipografi, serta penggunaan logo sebagai identitas visual :

1) Warna

Dalam perancangan *e-guidebook* ini digunakan beberapa pilihan warna yang disesuaikan dengan konsep visual bandara serta mengacu pada logo Injourney Airports. Warna warna yang digunakan juga mempertimbangkan makna psikologis warna dalam desain grafis berdasarkan Andri Setiawan *et al.* (2025)

- Merah Coral (#F26C58), Warna merah coral memberikan kesan hangat, energik, dan dinamis. Penggunaan warna ini berfungsi sebagai aksen visual yang mampu menarik perhatian pembaca pada bagian tertentu dalam desain.
- Biru Toska (#4FC1C7), Warna biru toska memberikan kesan segar, modern, serta komunikatif. Warna ini digunakan untuk menciptakan tampilan desain yang lebih hidup sekaligus memberikan nuansa yang ramah bagi pembaca.
- Oranye (#FCAF41), Warna oranye melambangkan semangat, kreativitas, dan keceriaan. Penggunaan warna ini bertujuan untuk menambah variasi visual serta memberikan kesan yang lebih dinamis pada desain.

- Hijau (#9FBC2F), Warna hijau memberikan kesan alami, stabil, dan menenangkan. Warna ini juga dapat merepresentasikan suasana yang nyaman serta memberikan keseimbangan dalam komposisi warna desain.
- Biru Tua Kehijauan (#1096A2), Warna ini memberikan kesan profesional, modern, dan terpercaya. Penggunaannya membantu memperkuat karakter visual desain agar terlihat lebih elegan dan informatif.

Selain warna utama tersebut, penulis juga menggunakan warna netral hitam (#000000) dan putih (#FFFFFF). Warna hitam digunakan untuk teks utama karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sedangkan warna putih berfungsi sebagai ruang kosong (*white space*) yang membantu menjaga keseimbangan visual sehingga tampilan desain terlihat lebih bersih dan minimalis.



*Gambar 3. 2 Color Palette
(Sumber : Rancangan Penulis)*

2) Tipografi

Tipografi merupakan elemen penting dalam desain visual yang berkaitan dengan pemilihan serta pengaturan huruf untuk menyampaikan informasi secara efektif. Pemilihan jenis huruf yang tepat dapat membantu meningkatkan keterbacaan teks sekaligus memperkuat karakter visual dari desain yang dibuat.

Lufga Lufga

*Gambar 3. 3 Font Lufga
(Sumber : Dafont)*

Dalam perancangan *e-guidebook* ini, penulis menggunakan jenis huruf Lufga sebagai tipografi utama. Font Lufga digunakan pada berbagai elemen teks seperti judul, subjudul, maupun isi informasi. Pemilihan font ini didasarkan pada karakter hurufnya yang sederhana, modern, dan mudah dibaca sehingga sesuai untuk media informasi digital.

Lufga termasuk dalam kategori huruf sans-serif yang memiliki bentuk huruf bersih dan minimalis. Karakter tersebut mendukung tampilan desain yang lebih rapi, profesional, serta memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disajikan. Selain itu, penggunaan font ini juga membantu menciptakan konsistensi visual pada setiap halaman *e-guidebook* sehingga tampilan desain terlihat lebih harmonis dan terstruktur.

3. Logo, logo yang digunakan dalam *e-guidebook* ini adalah logo Injourney Airports dan logo Jenderal Ahmad Yani International Airport.



Gambar 3. 4 Logo

(Sumber : Album Internal SRG Airport)

4. Maskot, maskot yang digunakan menggabungkan tiga identitas utama Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang. Bentuk tubuh menyerupai pesawat melambangkan dunia penerbangan, konektivitas, dan mobilitas. Seragam AVSEC merepresentasikan keamanan, keselamatan, profesionalisme, serta kesiapan dalam melayani pengguna jasa bandara. Sementara itu, blangkon Jawa menjadi simbol budaya lokal yang mencerminkan kearifan, keramahan, dan identitas khas Jawa Tengah. Secara keseluruhan, maskot ini menggambarkan bandara yang aman,

profesional, modern, dan tetap menjunjung tinggi nilai budaya daerah yang dibuat menggunakan Canva memanfaatkan Aplikasi 3D Maker.



Gambar 3. 5 Maskot

3.5 Metode Pelaksanaan

3.5.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis melakukan beberapa kegiatan awal yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi serta merumuskan konsep karya yang akan dibuat. Tahap ini diawali dengan melakukan wawancara dengan pihak Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang untuk memperoleh informasi mengenai sistem penyampaian informasi yang saat ini digunakan serta permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian informasi kepada pengguna jasa serta menyebarkan kuesioner untuk mengetahui keterbutuhan sesungguhnya dari pengguna jasa.

Selain itu, penulis juga melakukan proses brainstorming untuk merancang ide serta konsep visual *e-guidebook* yang akan dikembangkan. Proses ini meliputi perencanaan struktur konten, penentuan jenis informasi yang akan disajikan, serta pengumpulan data yang berkaitan dengan fasilitas dan layanan yang tersedia di bandara. Tahap pra produksi ini bertujuan agar informasi yang dimuat dalam *e-guidebook* dapat disusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna jasa bandara.

3.5.2 Produksi

Pada tahap produksi, penulis mulai melakukan proses perancangan desain *e-guidebook* berdasarkan konsep yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Desain dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk mengatur tata letak halaman, menentukan elemen visual, memilih *color palette*, serta menyusun keseluruhan tampilan desain.

Setelah seluruh halaman desain selesai dirancang, file desain kemudian dikonversi menjadi *flipbook* digital menggunakan platform Heyzine agar dapat diakses secara interaktif oleh pengguna. Dalam tahap ini, penulis juga memastikan bahwa desain yang dihasilkan tetap konsisten dengan konsep visual yang telah ditentukan serta informasi yang disajikan disusun secara jelas dan mudah dipahami.

3.5.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, *e-guidebook* yang telah selesai dirancang akan melalui proses peninjauan dan evaluasi untuk memastikan bahwa isi informasi, tampilan visual, serta struktur penyajian telah sesuai dengan tujuan penyampaian informasi kepada pengguna jasa bandara. Setelah melalui tahap evaluasi dan perbaikan, *e-guidebook* kemudian dipublikasikan dalam bentuk *flipbook* digital sehingga dapat diakses secara daring oleh pengguna jasa bandara.

Selain itu, untuk meningkatkan kemudahan akses, *e-guidebook* juga akan dipublikasikan melalui kode QR yang ditampilkan pada layar informasi digital di area bandara. Pengguna jasa dapat dengan mudah memindai kode QR tersebut menggunakan perangkat seluler untuk langsung mengakses *e-guidebook*. Strategi ini diharapkan dapat mengintegrasikan media informasi digital dengan fasilitas fisik yang tersedia di bandara, sehingga memperluas

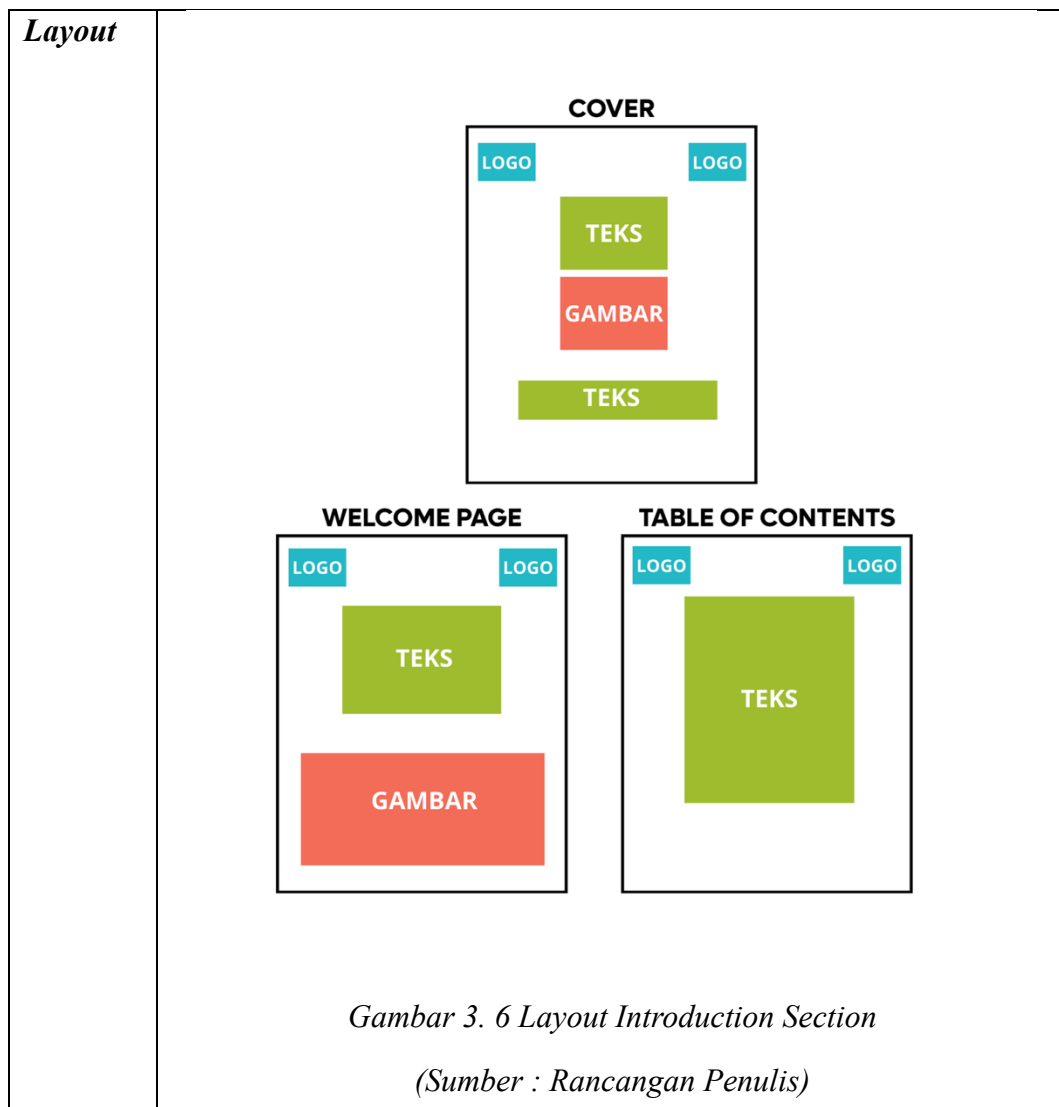
jangkauan distribusi informasi serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada pengguna jasa.

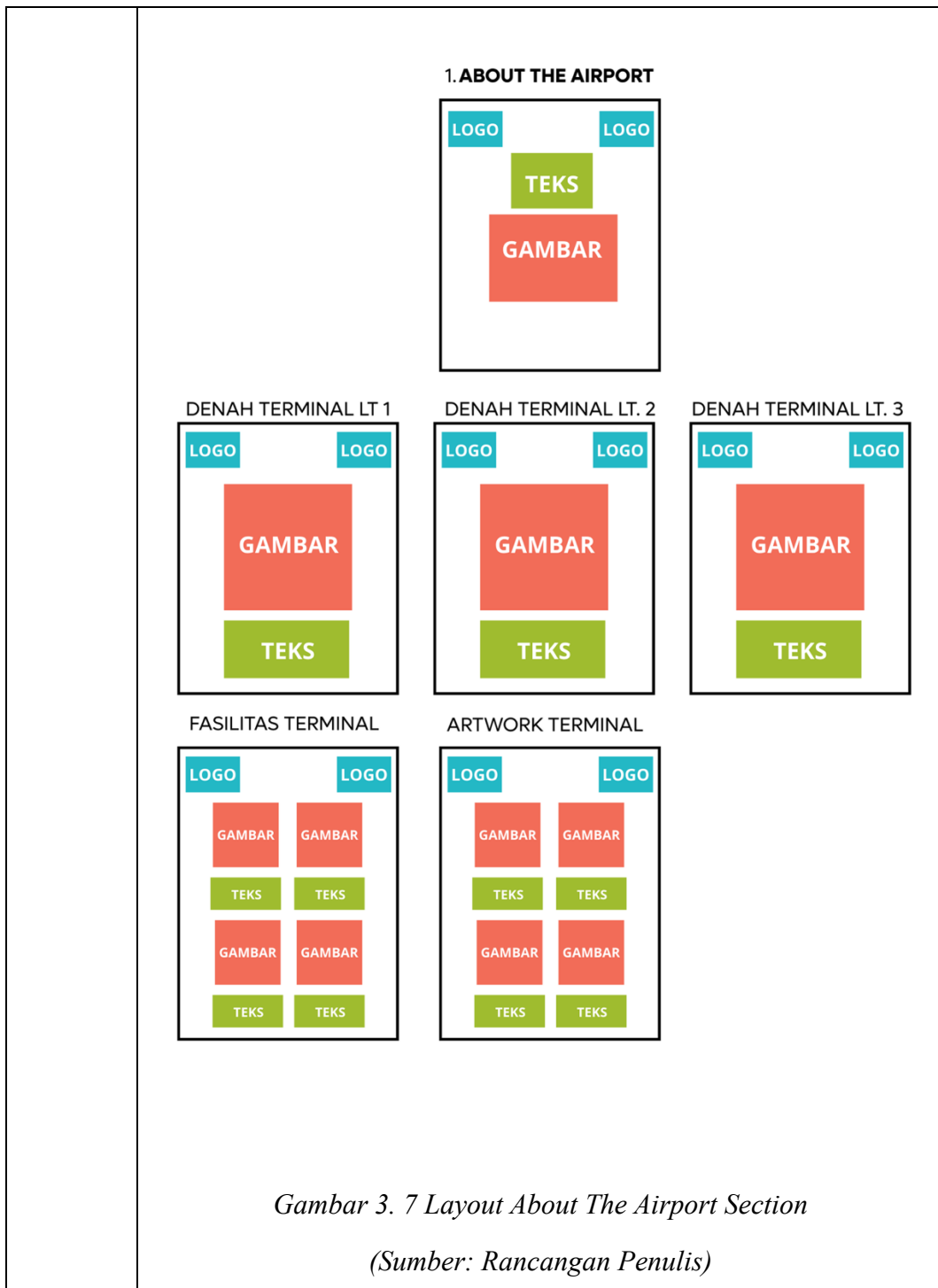
3.5.4 Rancangan Karya

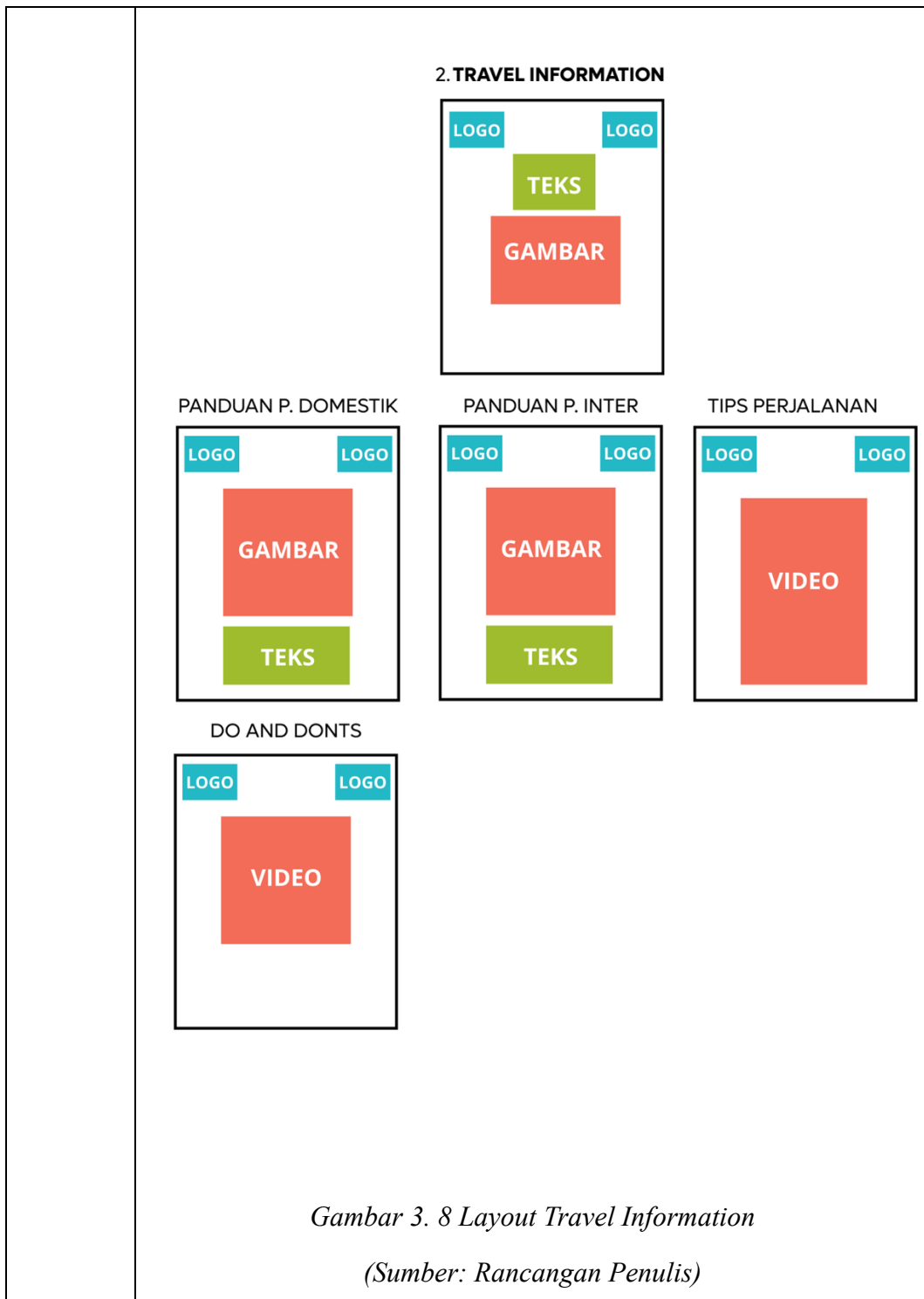
Berikut rancangan dari *e-guidebook*

Produksi : *E-guidebook* Jenderal Ahmad Yani International Airport

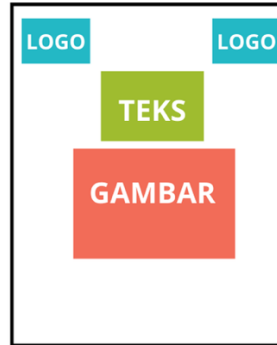
Tabel 3. 1 Rancangan Karya E-guidebook





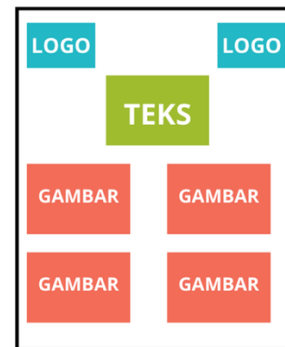
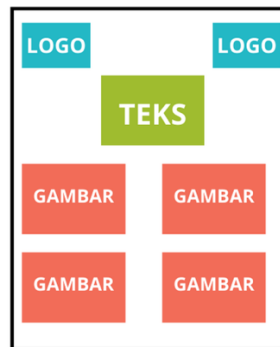


3. DINING AND SHOPPING



RESTO

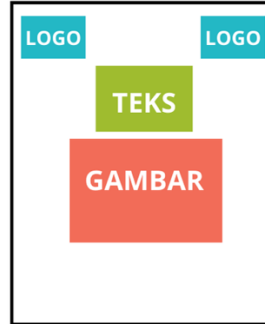
TOKO



Gambar 3. 9 Layout Dining and Shopping Section

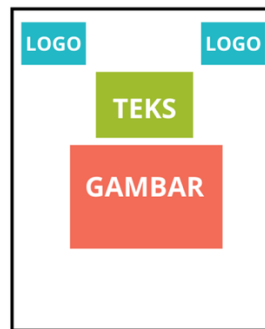
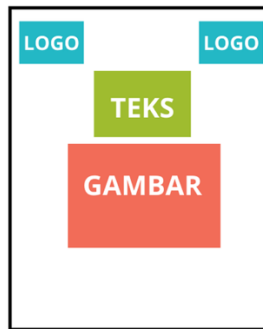
(Sumber: Rancangan Penulis)

4. TRANSPORTATION AND ACCESS



TRANSPORTATION

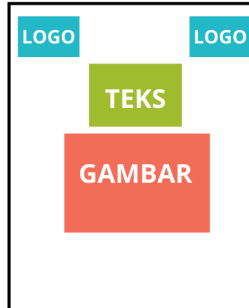
PARKIR



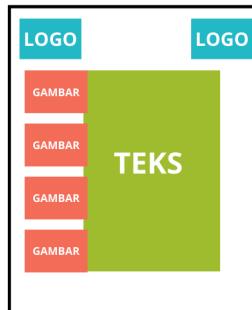
Gambar 3. 10 Transportation and Access Section

(Sumber : Rancangan Penulis)

5. AIRLINES AND CONTACT



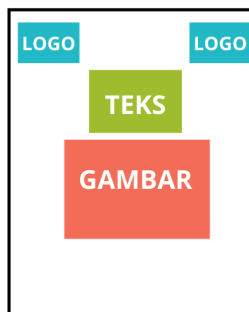
AIRLINES AND CS



CONTACT SRGAIRPORT



6. PENUTUP



Gambar 3. 11 Layout Airlines and Contact Section

(Sumber : Rancangan Penulis)

<p>Isi Pesan</p>	<p>1. Cover</p> <p>Halaman cover menampilkan judul “<i>Semarang Airport Guide</i>”, visual foto Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang, serta elemen identitas visual yang merepresentasikan bandara</p> <p>a. <i>Welcome Page</i></p> <p>Halaman ini berisi ucapan selamat datang kepada pengguna jasa bandara serta penjelasan singkat mengenai tujuan penyusunan <i>e-guidebook</i> sebagai media informasi yang membantu penumpang memahami fasilitas dan layanan bandara.</p> <p>b. <i>Table of Content</i></p> <p>Halaman ini memuat daftar isi yang menampilkan susunan informasi dalam <i>e-guidebook</i> sehingga pembaca dapat dengan mudah menemukan topik yang ingin dibaca.</p> <p>2. About the Airport</p> <p>Bagian ini menyajikan informasi umum mengenai Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang serta tata letak area terminal.</p> <p>a. Denah Terminal Lantai 1</p> <p>Halaman ini menampilkan peta atau denah terminal lantai 1 yang memuat lokasi fasilitas utama yang dapat digunakan oleh penumpang.</p> <p>b. Denah Terminal Lantai 2</p> <p>Halaman ini menyajikan peta terminal lantai 2 yang memuat area keberangkatan, ruang tunggu, serta fasilitas pendukung lainnya.</p>
------------------------------------	---

	<p>c. Denah Terminal Lantai 3</p> <p>Halaman ini menampilkan peta terminal lantai 3 yang memuat area lounge dan fasilitas tambahan bagi penumpang.</p> <p>d. <i>Facility</i></p> <p>Halaman ini memuat informasi mengenai fasilitas yang tersedia di bandara seperti ruang tunggu, mushola, toilet, layanan kesehatan, area pengisian daya, serta fasilitas lainnya yang menunjang kenyamanan pengguna jasa.</p> <p>e. <i>Artwork</i></p> <p>Halaman ini menampilkan elemen visual atau karya seni yang terdapat di area bandara sebagai bagian dari identitas visual bandara.</p> <p>3. Travel Information</p> <p>Bagian ini menyajikan informasi yang berkaitan dengan proses perjalanan penumpang di bandara.</p> <p>a. Panduan Penerbangan Domestik</p> <p>Halaman ini menjelaskan alur perjalanan penumpang domestik mulai dari proses check-in, pemeriksaan keamanan, hingga menuju boarding gate.</p> <p>b. Panduan Penerbangan Internasional</p> <p>Halaman ini menjelaskan alur perjalanan penumpang internasional mulai dari proses <i>check-in</i>, pemeriksaan imigrasi, hingga proses boarding.</p> <p>c. Tips Perjalanan</p> <p>Halaman ini berisi beberapa tips perjalanan yang dapat</p>
--	---

membantu penumpang mempersiapkan perjalanan dengan lebih baik.

d. *Do and Don'ts*

Halaman ini memuat informasi mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan serta hal-hal yang sebaiknya dihindari oleh penumpang selama berada di bandara.

4. *Dining and Shopping*

Bagian ini menyajikan informasi mengenai fasilitas komersial yang tersedia di bandara.

a. *Restaurant*

Halaman ini memuat informasi mengenai restoran yang tersedia di area bandara, termasuk jenis makanan yang ditawarkan serta lokasi restoran di dalam terminal.

b. Toko

Halaman ini memuat informasi mengenai berbagai toko yang tersedia di bandara yang menjual produk kebutuhan perjalanan maupun oleh-oleh.

5. *Transportation and Access*


Bagian ini menyajikan informasi mengenai akses transportasi menuju dan dari bandara.

a. *Transportation*

Halaman ini memuat informasi mengenai moda transportasi yang tersedia di bandara seperti airport taxi dan transportasi daring.

b. Parkir

Halaman ini memuat informasi mengenai area parkir di

	<p>bandara serta informasi tarif parkir bagi pengguna kendaraan pribadi.</p> <p>6. Airlines and Contact</p> <p>Bagian ini menyajikan informasi terkait maskapai penerbangan yang beroperasi di Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang.</p> <p>a. Daftar <i>Airlines</i></p> <p>Halaman ini memuat daftar maskapai penerbangan yang beroperasi di bandara dan <i>call center</i></p> <p>b. <i>Contact</i> SRG Airport</p> <p>Halaman ini memuat informasi kontak resmi bandara yang dapat dihubungi oleh pengguna jasa untuk memperoleh informasi lebih lanjut.</p> <p>Penutup</p> <p>Halaman penutup berisi ucapan terima kasih kepada pembaca serta ajakan untuk memanfaatkan fasilitas dan layanan yang tersedia di Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang.</p>
<p>Dummy e- guidebo ok option</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 3. 12 Opsi Cover E-guidebook</i> (Sumber: Rancangan Penulis)</p>

3.6 Key Performance Indicator (KPI)

KPI merupakan ukuran kinerja yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan organisasi atau proyek. Pengukuran KPI dilakukan dengan membandingkan hasil aktual dengan target yang telah ditetapkan sehingga diperoleh nilai pencapaian kinerja (Parmenter, 2015) Berikut rumus umum berdasarkan konsep *performance measurement* dalam teori *Key Performance Indicator*

$$KPI = \frac{Realisasi}{Target} \times 100\%$$

Gambar 3. 13 Rumus Umum KPI

Dalam rancangan tugas akhir ini, konsep KPI digunakan untuk mengukur keberhasilan produksi *e-guidebook* sebagai media informasi digital bagi pengguna bandara. Pengukuran akan dilakukan melalui survei pasca implementasi dengan beberapa indikator sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Key Performance Indicator

No	Area Kerja Utama	Penjelasan	Target	Cara Pengukuran
1.	Penggunaan <i>E-guidebook</i>	Tingkat penggunaan <i>e-guidebook</i> oleh pengguna jasa.	≥ 60%	(Jumlah pengguna <i>e-guidebook</i> / jumlah responden) × 100%
2.	Kepuasan Pengguna	Tingkat kepuasan pengguna terhadap <i>e-guidebook</i> .	≥ 75%	(Jumlah responden yang menyatakan puas / jumlah responden) × 100%
3.	Kemudahan Akses Informasi	Kemudahan pengguna dalam	≥ 75%	(Jumlah responden yang menyatakan

		mengakses informasi.		mudah / jumlah responden) × 100%
4.	Kelengkapan Informasi	Tingkat kelengkapan informasi dalam <i>e-guidebook</i> .	≥ 75%	(Jumlah responden yang menyatakan informasi <i>e-guidebook</i> lengkap / jumlah responden) × 100%
5.	Efektivitas Panduan	Kemampuan <i>e-guidebook</i> membantu pengguna memahami informasi.	≥ 75%	(Jumlah responden yang merasa mudah dipahami / jumlah responden) × 100%

3.7 Timeline Pelaksanaan

Tabel 3. 3 Timeline Pelaksanaan

Proses	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penentuan topik, judul, wawancara dan rumusan masalah	■	■																		
Penyusunan Proposal			■	■																
Seminar proposal dan revisi					■															
Produksi desain <i>e-guidebook</i>						■	■	■												
Pengecekan ulang oleh pihak klien dan dosen sebelum karya di publikasi									■	■	■	■								
Perbaikan/ Penyesuaian Karya									■	■	■	■								
Publikasi													■	■						
Finalisasi Laporan Tugas Akhir													■	■	■	■				
Sidang Akhir																	■			

3.8 Rancangan Anggaran Biaya

Tabel 3. 4 Rancangan Anggaran Biaya

No	Deskripsi	Unit	Hari	Biaya/Hari	Total
1.	Canva Pro	1	30	Rp. 4.000	Rp 120.000
2.	Capcut Pro	1	30	Rp. 2.000	Rp. 60.000
				TOTAL	Rp. 180.000

3.9 Rincian Alat Pendukung

Dalam proses perancangan dan produksi *e-guidebook* Bandara Internasional Jenderal Ahmad Yani Semarang, penulis menggunakan beberapa alat pendukung yang membantu dalam proses perancangan desain media informasi digital. diantaranya:

1. Iphone 13
2. Laptop
3. Aplikasi Canva
4. Heyzine Flipbook
5. Linktree
6. CapCut