**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain komunikasi visual antarmuka aplikasi "Komperakit" yang bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi tentang rakit komputer. Latar belakang penelitian menyoroti kurangnya pemahaman tentang spesifikasi dan perakitan komputer di kalangan masyarakat Indonesia, meskipun penggunaan komputer terus meningkat dari tahun ke tahun. Metode penelitian ini melibatkan perancangan tampilan antarmuka (UI) yang memperhatikan kebutuhan pengguna seperti pelajar dan pekerja. Penggunaan aplikasi smartphone sebagai medium untuk menyajikan informasi dan edukasi mengenai rakit komputer menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi yang ada saat ini cenderung fokus pada isi materi dengan tampilan yang lebih terpusat pada teks. Kurangnya aspek visual dan kurangnya fitur pendukung yang menarik dapat mengurangi daya tarik dan kenyamanan pengguna. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan aplikasi yang menarik dan informatif dalam menyampaikan informasi tentang komputer dan proses rakit komputer. Pengetahuan ini diharapkan dapat membantu pengguna, terutama pelajar dan pekerja, dalam membuat keputusan yang tepat terkait dengan pemilihan dan perakitan komputer sesuai dengan kebutuhan dan anggaran mereka. Dengan demikian, aplikasi "Komperakit" diharapkan dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi pengguna dalam memahami komputer dan meningkatkan keterampilan dalam merakit komputer sesuai dengan kebutuhan mereka.

**Kata Kunci:** Desain Komunikasi Visual, Antarmuka Aplikasi, Edukasi, Rakit Komputer.

iv