

USER INTERFACE DESIGN APLIKASI MOBILE HOLA-HOLA

KARYA AKHIR

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana (S1)*



OLEH:

MUHAMMAD DIVO YURSAL

NIM: 19027068

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

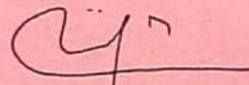
USER INTERFACE APLIKASI MOBILE HOLA-HOLA

Nama : Muhammad Divo Yursal
NIM/BP : 19027068/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 27 Juli 2023

Disetujui dan Disahkan oleh:

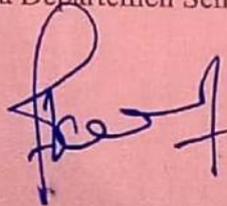
Dosen Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19861023.201903.2.006

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

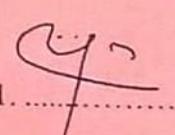
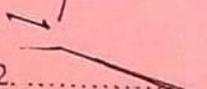
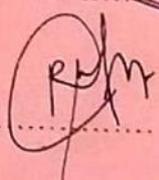
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang**

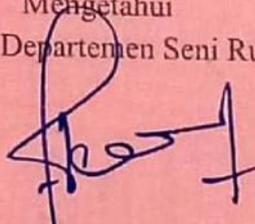
Judul : *User Interface Aplikasi Mobile Hola-Hola*
Nama : Muhammad Divo Yursal
NIP/BP : 19027068/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 09 Agustus 2023

Tim Penguji:

	Nama /NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Dwi Mutia Sari. S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19861023.201903.2.006	 1.
2. Penguji Satu	<u>San Ahdi. S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19791216.200812.1.004	 2.
3. Penguji Dua	<u>Rifqi Aulia Zaim. S.Pd. M.Pd.T.</u> NIDN: 0028049101	 3.

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Pebriyeni. S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul

User Interface Design Aplikasi Mobile

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 01 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



NIM. Muhammad Divo Yursal
19027068

USER INTERFACE DESIGN APLIKASI MOBILE HOLA-HOLA

Muhammad Divo Yursal ¹, Dwi Mutia Sari ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: Muhammaddivo@gmail.com, mutia2011@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

Perancangan antarmuka pengguna aplikasi *mobile* Hola-Hola ini, dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada pada usaha aksesoris *gadget* premium Hola-Hola. Yaitu terbatasnya ruang penjualan produk pada usaha, yang dimana baru menyediakan pelayanan secara *offline*, sehingga pemasaran belum efektif dan mengakibatkan penjualan produk masih terbilang sepi. Dalam rancangan ini, menggunakan metode “*Design Thinking*” dengan pendekatannya berfokus kepada pengguna, serta “*S.W.O.T*” sebagai metode analisis data dan menggunakan unsur dan prinsip yang ada pada *U.I. Design* dan desain komunikasi visual pada umumnya. Aplikasi ini berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan informasi seputar produk dan jasa, pengguna bertransaksi, serta sebuah fitur bernama “*custome case*”, yaitu merancang desain *case* langsung melalui aplikasi. *Output* dari rancangan ini berupa *prototype* aplikasi, bertujuan untuk melihat *userflow* pada aplikasi nantinya, serta media pendukung yang memiliki fungsinya masing-masing. Dari uji kelayakan yang telah dilakukan kepada beberapa target, mendapatkan respon yang positif berupa dari segi penampilan antaramuka serta fungsi dan fitur yang ada. Penampilan yang segar, dan pesan yang tersampaikan serta alurnya yang jelas. Fitur *custome case* menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna, penempatan fitur penjualan yang dibutuhkan Hola-Hola ada di satu aplikasi, sehingga aplikasi ini diharapkan sebagai strategi bisnis untuk usaha, dalam meningkatkan serta memperluas pemasaran.

Kata Kunci: *U.I, Aplikasi, Design, UMKM, Gadget.*

¹Mahasiswa, Penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual, Depart. Seni Rupa FBS, Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, serta shalawat dan salam kepada rasul Allah, nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir dengan judul “*User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola*”. Laporan karya akhir ini digunakan sebagai syarat dalam menyelesaikan jenjang Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang senantiasa memberikan bantuan serta dukungan dalam proses panjang karya akhir ini, terkhususnya kepada:

1. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Pembimbing karya akhir yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing serta memberikan ilmu pengetahuan, saran dan masukan dalam karya akhir ini.
2. Bapak San Ahdi, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Kontributor 1 yang telah memberikan arahan serta masukan yang membangun dalam perancangan karya akhir ini.
3. Bapak Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Kontributor 2 yang telah memberikan arahan serta masukan yang membangun dalam perancangan karya akhir ini.
4. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya.

5. Ibu Eliya Pebriyeni, S.pd., M.Sn. selaku ketua Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang serta Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya selama masa perkuliahan ini.
6. Segenap sivitas akademika khususnya Dosen-Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah mengajarkan banyak ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan ini.
7. Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya yang tidak akan pernah terbalas, kepada ibunda tercinta, atas semuanya. Dukungan, dedikasi, pengorbanan, perjuangan serta do'a yang selalu mengalir diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
8. Keluarga, kerabat sahabat serta teman-teman semua atas dukungan yang tak henti-hentinya, memberikan semangat juang sehingga penulis dapat sampai di titik ini.

Penulis menyadari, bahwa karya akhir ini tidak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna baik dalam penyusunan, isi serta tata Bahasa. Semoga karya akhir dengan judul *User Interface* aplikasi *Mobile* Hola-Hola ini bisa bermanfaat bagi pembaca sekalian, atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Padang, 26 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praksis	7
1. Profil Hola-Hola	7
2. Data Verbal	8
3. Data Visual	9
4. Pemasaran	10
B. Kajian Teoritis	11
1. Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2. <i>U.I Design</i> (Desain <i>U.I</i>)	11
3. <i>Layout</i> (Ilmu Tata Letak)	17
4. Warna (<i>Colour</i>)	20
5. Tipografi (<i>Typography</i>)	22
6. <i>Usability</i>	24
C. Karya yang Relevan	26
D. Kerangka Konseptual	28

E. Jadwal Kerja	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30
A. Metode Perancangan	30
1. <i>Emphatize</i> (Empati).....	30
2. <i>Define</i> (Definisi).....	31
3. <i>Ideate</i> (Ide)	31
4. <i>Prototype</i> (Purwa-Rupa)	32
5. <i>Test</i> (Uji Coba).....	32
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
1. Data Primer	33
2. Data Sekunder	34
C. Metode Analisis Data.....	35
1. Analisis <i>S.W.O.T</i>	35
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	38
A. <i>Emphatize</i>	38
B. <i>Define</i>	39
C. <i>Ideate</i>	40
1. Konsep Desain.....	40
2. Pendekatan Kreatif.....	42
3. Program Kreatif.....	43
4. Strategi Media	46
D. <i>Prototype</i> /Desain Final	49
1. Sketsa	49
2. Komprehensif.....	60
3. Final.....	75
E. <i>Test</i> /Uji Kelayakan.....	79
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Hola-Hola	9
Gambar 2. Toko Hola-Hola	10
Gambar 3. <i>Wireframe</i>	14
Gambar 4. <i>Mockup</i>	14
Gambar 5. <i>Prototype</i>	15
Gambar 6. Produk yang relevan	26
Gambar 7. Karya akhir yang relevan	27
Gambar 8. <i>Empathy Map</i>	31
Gambar 9. Hasil <i>Empathy Map</i> oleh Penulis	39
Gambar 10. <i>Color Palette</i> Identitas Visual	44
Gambar 11. <i>Typeface</i> Identitas Visual	44
Gambar 12. <i>Userflow</i> 1 Aplikasi <i>Mobile</i> Hola-Hola	45
Gambar 13. <i>Userflow</i> 2 Aplikasi <i>Mobile</i> Hola-Hola	45
Gambar 14. Sketsa <i>Layout Welcoming Screen</i>	50
Gambar 15. Sketsa <i>Layout Log in & Sign Up</i>	50
Gambar 16. Sketsa <i>Layout</i> Verifikasi & Izin Lokasi	51
Gambar 17. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Beranda & Market	51
Gambar 18. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Kupon dan Profil	52
Gambar 19. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Keranjang, Pesanan & Notifikasi	52
Gambar 20. Sketsa <i>Layout</i> Halaman Mode <i>Custom Case</i>	53
Gambar 21. Sketsa <i>Layout</i> Studio Desain <i>Custom Case</i>	53
Gambar 22. Sketsa <i>Layout</i> Proses Finalisasi Desain <i>Case</i>	54
Gambar 23. Sketsa <i>Layout</i> Detail Produk	54
Gambar 24. Sketsa <i>Layout Checkout</i> Barang	55
Gambar 25. Sketsa <i>Layout</i> Selesai Proses Transaksi	55
Gambar 26. Sketsa <i>Layout 9 feed</i> Instagram Hola-Hola	56
Gambar 27. Sketsa <i>Layout Story</i> Instagram 1 dan 2	57

Gambar 28. Sketsa <i>Layout 2</i> Poster Komersial	58
Gambar 29. Sketsa <i>Layout Flyer</i> Komersial	58
Gambar 30. Sketsa <i>Layout Motion Graphic</i> Komersial	59
Gambar 31. Sketsa <i>Layout</i> Desain <i>Totebag 2</i> Depan 1 Belakang	59
Gambar 32. Sketsa <i>Layout 2 X-Banner</i>	60
Gambar 33. Final Desain <i>Thumbnail</i> dan <i>Splash Screen</i>	61
Gambar 34. Final desain <i>Welcoming Screen</i>	61
Gambar 35. Final Desain <i>Sign Up</i> dan <i>Log In</i>	62
Gambar 36. Final Desain Halaman Verifikasi, Akses Lokasi dan Ucapan	63
Gambar 37. Final Desain Halaman Beranda dan Market	63
Gambar 38. Final Desain Halaman Kupon dan Profil	64
Gambar 39. Final Desain Halaman Koleksi, Pesanan dan Notifikasi	65
Gambar 40. Final desain Halaman Final Mode <i>Custom Case</i>	66
Gambar 41. Final Desain Pratinjau <i>Tools & Studio Custom Case</i>	66
Gambar 42. Final Desain Cuplikan Fitur <i>Custom Case</i>	67
Gambar 43. Final Desain <i>Loading Screen & Opsi Tindak Lanjut</i>	67
Gambar 44. Final Desain 2 Tampilan Detail Produk	68
Gambar 45. Final Desain Proses Transaksi & Terima Kasih	69
Gambar 46. Final Desain Verifikasi Pembayaran & Halaman Terima Kasih	69
Gambar 47. Final Desain Instagram <i>Feed</i> Promosi	70
Gambar 48. Final Desain Instagram <i>Story</i> Promosi	71
Gambar 49. Final Desain 2 Poster Komersil	72
Gambar 50. Final desain <i>flyer</i> komersil	72
Gambar 51. Final Desain <i>Motion Graphic</i>	73
Gambar 52. Final Desain <i>X-Banner</i> Komersil	73
Gambar 53. Final Desain <i>Totebag</i>	74
Gambar 54. <i>Mockup</i> Media Utama <i>Prototype</i> Aplikasi	75
Gambar 55. <i>Mockup</i> Instagram <i>Feed</i>	76
Gambar 56. <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i>	76
Gambar 57. <i>Mockup</i> Poster	77

Gambar 58. <i>Mockup Flyer</i>	77
Gambar 59. <i>Mockup Motion Graphic</i>	78
Gambar 60. <i>Mockup X-Banner</i>	78
Gambar 61. <i>Mockup Totebag</i>	79

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Jadwal kegiatan proses pembuatan karya akhir	29
Tabel. 2 Analisis <i>S.W.O.T U.I Design</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Hola-Hola	36
Tabel. 3 Rancangan anggaran biaya	49
Tabel. 4 Uji Kelayakan Produk	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	28
------------------------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, kebutuhan masyarakat akan teknologi yang menunjang mereka dalam beraktivitas semakin bertambah. Fenomena tersebut tak heran terjadi, karena melihat aktivitas mereka yang juga semakin beragam. Terlebih teknologi yang bisa dibilang wajib untuk dimiliki, yaitu *gadget* seperti *smartphone*, memudahkan masyarakat khususnya dalam mendapatkan informasi dan komunikasi. Pastinya dengan berkembangnya zaman, diikuti dengan keperluan meningkat, diperlukan juga produk yang menunjang *gadget* tersebut. Baik untuk kebutuhan maupun untuk sekedar memperindah. Oleh karena itu terbitlah berbagai macam aksesoris *gadget* dan toko-toko yang menyediakannya.

Hola-Hola merupakan salah satu usaha yang juga menyediakan produk aksesoris pendukung *gadget*. *Start-up* ini berlokasi di kota Padang, khususnya di *Basko Grand Mall* yang hadir dengan menawarkan berbagai macam jenis aksesoris dengan *brand-brand* premium. Dikarenakan menyediakan barang kelas premium, menjadikan target pasar dari Hola-Hola juga mengikuti. Yaitu masyarakat dengan usia produktif serta yang mengutamakan kualitas dari sebuah produk.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama buk Dina, mengenai peran Hola-Hola sebagai usaha aksesoris *gadget* premium di kota Padang.

“Masyarakat kota Padang, semakin mengerti akan nilai sebuah kualitas, tidak hanya dalam memberikan produk yang premium, namun juga cara kita mengdeliver brand kita kepada masyarakat. Sehingga masyarakat semakin yakin bahwasannya Hola-Hola merupakan brand yang premium serta memberikan kesan bangga bagi masyarakat yang membeli aksesoris gadget di toko ini”

Dapat disimpulkan bahwasannya, Hola-Hola hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kota Padang akan *brand* aksesoris *gadget* yang premium untuk target segmentasi yang telah ditentukan oleh Hola-Hola. Melihat kebutuhan masyarakat modern akan tambahan untuk *gadget* mereka semakin meningkat, dan menjadi sebuah gaya hidup.

Dari latar belakang Hola-Hola seperti yang telah disebutkan, sayangnya menjadi tantangan tersendiri bagi pemilik usaha. Dengan usaha yang memiliki target pasar menengah keatas serta tergolong baru, Hola-Hola belum terlalu menjual serta dapat dikatakan tertinggal dengan usaha sejenis. Ditambah lagi dengan baru menyediakan penjualan secara *offline*, serta *behavior* dari target yang beraneka ragam, salah satunya ialah mobilitas yang tinggi. Sehingga, munculah pertanyaan bagaimana mengatasi permasalahan tersebut. Bagaimana mengatasi pasar yang sepi, menjual produk dengan cakupan luas, tidak hanya *offline*, tetapi *online* sehingga produk laku dan sebagainya. “Dibalik permasalahan tersebut, ciri-ciri dari sebuah *start-up*, yaitu menawarkan sebuah inovasi” [1]. Bagaimana sebuah *start-up* dapat bertahan serta bersaing dengan

usaha sejenis, salah satunya ialah membuat sebuah inovasi. Agar ada yang ditawarkan, ada yang membedakan dengan pesaing, serta menjadikan cirikhas dari usaha itu sendiri.

Pada era digital ini, para pelaku bisnis dituntut senantiasa beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menjalankan usaha. Tujuannya ialah agar dapat memasarkan produk lebih luas dan memperpanjang masa dari usaha itu sendiri. Salah satunya bisa dengan memanfaatkan aplikasi, dengan melihat bagaimana aplikasi itu berfungsi. Fungsi yang bisa diandalkan yaitu untuk menjual produk secara luas dan *online*, sehingga memudahkan baik dari pemilik maupun pembeli dalam mengakses produk dan melakukan transaksi dimana saja kapan saja. Selain itu, aplikasi dapat dijadikan sebuah media pemasaran bagi usaha, seperti menawarkan apa saja ketika pembeli memakai aplikasi tersebut, apa saja keuntungannya. Sehingga, menurut Pardede dan Simajuntak diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan pemasaran dari usaha nantinya. [2]

Dalam ranah Desain Komunikasi Visual, salah satu peran yang bisa digunakan ialah dengan rancangan aplikasi *mobile*. Untuk Aplikasi *mobile* diperlukannya merancang antarmuka pengguna atau sering disebut juga dengan *User Interface Design*, atau disingkat dengan *U.I Design*. “*U.I design* adalah proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak seperti aplikasi, yang berfokus pada penampilan” [3]. Seorang *U.I designer* bertugas membuat tampilan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik pengguna. Merancang semua layar tempat pengguna akan

bergerak, dan menciptakan elemen visual dan sifat interaktif yang memfasilitasi pergerakan ini. Jadi, pengguna dapat menikmati aplikasi melalui tampilan yang menarik, informatif serta menyenangkan.

Dengan menjadikan aplikasi sebagai sebuah solusi bisnis nantinya, diharapkan dapat menjawab tantangan yang sedang dihadapi oleh Hola-Hola. Melihat kegunaannya ialah menjadi sebuah pelayanan yang baru yang menyesuaikan dengan *behavior* masyarakat generasi jaman sekarang, serta yang lainnya telah disebutkan sebelumnya. Didukung dengan tampilan antarmuka yang baik, menunjukkan kualitas dari usaha Hola-Hola. Demi kepentingan usaha dalam membantu memasarkan produk yang ada, sehingga diharapkan dapat membangkitkan pemasaran dan kedepannya mampu bersaing. Oleh karena itu, dari pemaparan diatas penulis menyimpulkannya menjadi sebuah judul dari karya akhir ini yaitu: ***“User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan masalah yang telah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hola-Hola mengalami kendala berupa produk kurang terjual.
2. Penjualan yang masih terbatas dan sempit, yaitu baru ada secara *offline*.
3. Perlu adanya aplikasi *mobile* yang mendukung pemasaran *online* dengan *U.I design* yang baik.

C. Batasan Masalah

Dari uraian diatas maka didapatkan masalah yang harus dipecahkan, yaitu penjualan yang belum maksimal, belum secara luas, serta memiliki target pasar yang harus dicari tahu cara untuk mendapatkan atensi mereka. Perlu diadakannya kemudahan akses bagi calon pembeli dalam pembelian produk Hola-Hola melalui aplikasi *mobile*, didukung dengan *U.I design* yang baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana menjual produk Hola-Hola dengan cara meluaskan pemasaran. Cara memanfaatkan aplikasi yang berguna dalam memasarkan secara *online*, salah satunya melalui *U.I design* yang baik. Sehingga membantu dalam meningkatkan penjualan Hola-Hola.

E. Orisinalitas

Hola-Hola maupun pesaing yang memiliki jenis usaha yang sama, belum menyediakan aplikasi khusus (aplikasi sendiri) untuk memasarkan produk mereka, dan fitur lainnya yang menunjang penjualan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, perancang murni menggunakan ide dari pemikiran sendiri, dan telah melakukan beberapa wawancara serta mengulik apakah ada yang mempunyai ide yang sama dengan yang lain.

F. Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah yang telah didapatkan, maka tujuan perancangannya ialah menciptakan rancangan antarmuka pengguna (*U.I*

design) aplikasi *mobile* untuk Hola-Hola. Dikemas dalam bentuk *prototype* sebagai media utama, dan media pendukung lainnya untuk menunjang media utama. Sebagai bahan rujukan untuk menciptakan aplikasi nantinya, sebagai media dalam pemasaran produk Hola-Hola.