

BAB IV

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

The V Modelling didirikan sejak 3 September 2019. Dengan sistem pembelajaran selama 6 bulan dan mendapatkan beberapa materi-materi di dunia modelling dari yang mendasar hingga profesional. Member dari The V Modelling hingga saat ini sudah mencapai 129 model. *User Interface* pengguna menciptakan hubungan yang lebih dekat dengan pengguna melalui desain yang ramah dan menyenangkan. Biasanya *User Interface* dibuat setelah *User Experience* dengan mendefinisikan desain, logo, warna, tipografi dan hal lainnya. (Rizki, 2019). Mobile web ini sangat penting diterapkan sebagai salah satu keluhan yang dialami para model di The V Modelling. Dimana agensi The V Modelling yang masih minim informasi seperti data diri dan keahlian yang dimiliki para model secara mendetail belum tersusun dengan baik. Tampilan visual berupa user interface yang akan dirancang berbentuk mobile web sehingga dapat di akses dengan mudah dan menarik. Mobile web ini sangat penting diterapkan sebagai bentuk solusi dari kendala yang dialami model, dimana agensi The V Modelling yang masih minim informasi. Penulis menggunakan metode *user centered design* yang berpusat pada pengguna dimana penulis mentransformasi penelitian menjadi desain yang berpusat pada pengguna, mencari masalah, memberikan solusi, persyaratan desain, kerangka desain, desain visual, dan pengujian prototipe.

4.2 Konsep Komunikasi

4.2.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya adalah transmisi informasi yang datang dari media ke media. Strategi komunikasi merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam perancangan ini untuk menyampaikan informasi atau pesan dari penulis kepada pengguna handphone dan kepada V Model Agency sebagai dasar penelitian, dimana tujuan utamanya adalah menyampaikan pesan kepada . pengguna mobile

web dan agensi The V Modelling. Mudah digunakan, efisien untuk pencarian model dan dapat memberikan informasi yang terpercaya.

Tone dan *manner* desain ini menggunakan warna-warna netral sebagai warna utama di seluruh media utama, penuh dengan variasi sederhana dan modern. Warna yang memberikan kesan elegan dan minimalis terlihat mewah dan menjadi ide utama dalam pemilihan warna model ini. Mulai dari target pengguna yang sebagian besar adalah seniman, warna yang dipilih harus memberikan informasi visual yang jelas dan tidak membosankan serta memberikan kesan tegas namun ramah, karena dengan menggunakan mobile web, pengguna harus fokus menggunakan fungsinya. dipadukan dengan gaya desain sederhana dan modern yang membuat mobile web terlihat dan terasa lebih ramah pengguna.

4.2.2 Segmentasi, *Positioning* dan *Targeting*

Perancangan *prototype user interface* mobile web The V Modelling meliputi segmentasi, *positioning* dan *targeting* berdasarkan hasil penelitian.

Tabel 4. 1 Segmentasi, *Positioning* dan *Targeting*

1.	Segmentasi	<p>Demografis rekruter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laki-laki dan perempuan. • Usia 18-55 tahun. • Ekonomi menengah dan menengah ke atas. <p>Demografis model/calon model:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perempuan. • Usia 18 – 35 tahun. • Ekonomi menengah dan menengah ke atas. <p>Geografis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model/calon model dan rekruter yang tinggal di wilayah JABODETABEK. <p>Psikografis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • perempuan yang mempunyai hobi di dunia modelling
----	------------	---

		<ul style="list-style-type: none"> Laki-laki dan perempuan yang biasa hidup praktis.
2.	<i>Targeting</i>	Desainer <i>fashion</i> , fotografer, MUA, brand, serta perempuan yang minat didunia yang membuthkan jasa model untuk kebutuhan pekerjaan, sering menggunakan <i>smartphone</i> dan <i>browsing</i> , berada pada status menengah dan menengah ke atas.
3.	<i>Positioning</i>	Mobile web The V Modelling memiliki tujuan sebagai tempat penyedia jasa model. Mobile web The V Modelling mengutamakan fitur katalog yang dimana memberikan informasi ketersediaan jasa model untuk para rekruter dan informasi kelas modelling untuk para calon model yang ingin bergabung. Khusus nya pengguna di wilayah JABODETABEK



Gambar 4. 1 User Persona 1



Gambar 4. 2 User Persona 2

4.2.3 Strategi Kreatif

Sumber utama inspirasi untuk desain *prototype user interface* mobile web TVM berasal dari pesaing dan beberapa mobile web lain yang sebanding memahami operasi, kelebihan dan kekurangannya. Mendefinisikan karakteristik Mobile web, pada perancangan ini tentu saja berasal dari mobile web yang sudah eksis, namun untuk mengatasi latar belakang tersebut perlu ditambahkan beberapa fungsi baru agar mobile web sebelumnya tidak bermasalah.

Saat merancang *prototype user interface* mobile web TVM, perlu dipahami latar belakang masalah untuk menyelesaikan masalah ini dengan benar. Mencapai sasaran mobile web memerlukan strategi kreatif yang ditujukan untuk menarik, memasarkan, dan meningkatkan kesadaran merek kepada pengguna seluler. Strategi kreatifnya adalah menciptakan cara untuk terus menggunakan Mobile web. Selain fokus pada fungsi utamanya, yaitu. informasi tentang model dan cabang, Mobile web juga memerlukan beberapa fungsi notifikasi, seperti:

1. Pemberitahuan notifikasi *push* luar mobile web

Saat mobile web tidak digunakan, mobile web TVM menggunakan pemberitahuan *push* untuk memandu pengguna membuka mobile web. Notifikasi ini mengirimkan informasi kepada pengguna pengguna seperti *update notification* dan *miss you new function*. Tujuan dari

pengumuman ini adalah agar Mobile web dapat digunakan meskipun tidak diperlukan.

2. Pemberitahuan notifikasi *pop up*

Saat Anda menggunakan mobile web, mobile web TVM menghasilkan pemberitahuan *pop-up* untuk pengguna setia yang meminta, seperti meminta *rating* atau *like* pada halaman sosial media mobile web. Selain memikirkan desain visual mobile web yang menarik dan fungsinya yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, juga harus diperhatikan apakah mobile web yang dibuat sering digunakan oleh pengguna atau tidak. Tujuan dari strategi kreatif ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna mobile web.

4.2.4 Strategi Media

Prototype user interface mobile web TVM menggunakan sistem *platform* berbasis Android, Android merupakan salah satu sistem operasi yang saat ini banyak digunakan pada *smartphone*. Android menjadi semakin populer di kalangan pengguna karena banyak fitur dan manfaatnya. Desain *prototype user interface* mobile web TVM menggunakan mode *portrait* untuk memaksimalkan pengalaman pengguna, dan mode potret adalah orientasi paling umum dari perangkat seluler Mobile web. Setelah desain *prototype user interface* mobile web TVM selesai, alat pendukung lainnya seperti poster dan spanduk cetak dan digital akan diperlukan untuk mempromosikan mobile web yang sedang berkembang.

1. Media Utama

Pada perancangan *prototype user interface* mobile web TVM, media utama yang digunakan yaitu *smartphone* Android dengan ukuran orientasi layar seperti di bawah ini:



Gambar 4. 3 Ukuran Orientasi Layar Android

2. Media Pendukung

a. X-Banner

X-Banner adalah media periklanan yang bertujuan untuk memberikan informasi singkat tentang mobile web, *X-Banner* berukuran 60x160 cm dipasang di depan stand pameran.

b. Poster

Poster adalah alat periklanan yang tujuannya untuk menarik perhatian publik dengan media yang lebih kecil. Dimensi poster 29,7 x 42 cm (A3).

c. Instagram Posts & Stories

Media sosial Instagram saat ini memiliki daya iklan yang cukup baik untuk menjalankan iklan. *posts* Instagram berukuran 1080 x 1080 px dan *stories* Instagram berukuran 1920 x 1080 px.

4.3 Konsep Visual

Desain *prototype user interface* mobile web TVM dikembangkan menggunakan perangkat lunak Figma untuk membantu desain dan pembuatan *prototype* dan *user interface*. Konsep desain visual TVM untuk mobile web menggunakan pendekatan *flat design* yang sederhana dengan warna yang netral, bersih dan mengutamakan fungsionalitas. Perangkat lunak yang digunakan dalam topik ini adalah Figma, Figma adalah perangkat lunak yang biasa digunakan oleh perancang *User Interface* pengguna untuk membuat dan menguji mobile web.

mobile web TVM memiliki identitas visual seperti tata letak, tipografi, warna, ikon, bentuk, dan gaya desain.



Gambar 4. 4 Moodboard Perancangan

Mood board merupakan representasi visual dari sebuah konsep desain berupa kumpulan inspirasi yang diterapkan pada desain. *Mood board* digunakan secara langsung untuk mengatur inspirasi dan ide selama fase pembuatan konsep mobile web TVM. *Mood board* di atas adalah *mood board user interface* pengguna dengan tolak ukur desain desain mobile web, logo, warna, tipografi, elemen desain, dan *mockup*.

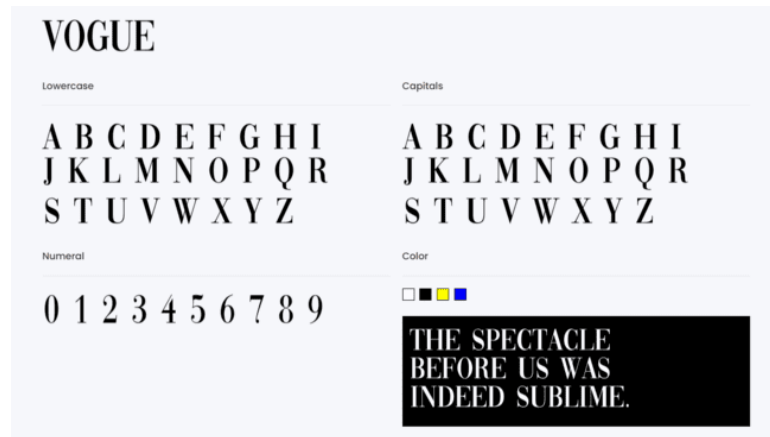
4.3.1 Layout



Gambar 4. 5 Grid Layout Mobile Web TVM

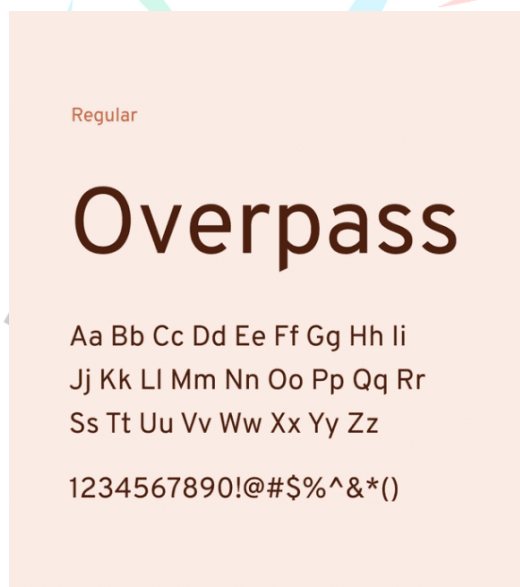
Desain prototipe *prototype user interface* mobil web TVM menggunakan tata letak, elemen, dan ruang yang konsisten untuk mempromosikan konsistensi dan ukuran layar. Penggunaan *column* dibagi menjadi empat, masing-masing berukuran 60 px, kolom 18 px, dan margin 32 px untuk ukuran layar ponsel 360 x 800 px, termasuk dalam kategori *Android Large*. Ukuran di atas menjadi sistem kisi default untuk membuat situs mobile web guna mengelola ruang kosong.

4.3.2 Tipografi



Gambar 4. 6 Vogue Font Mobile Web TVM

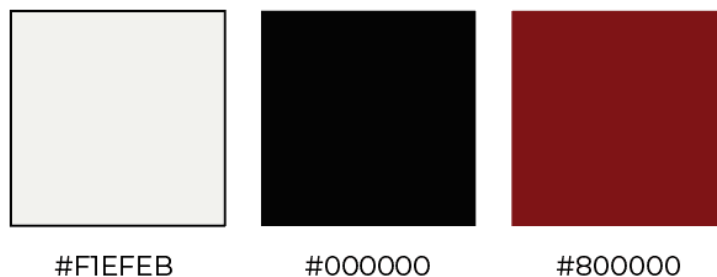
Font yang digunakan dalam perancangan prototipe *User Interface* pengguna mobile web TVM adalah font serif. Nama huruf yang digunakan adalah Vogue by Vladimir Nikolic yang berkesan mewah dan elegan, font mode yang terinspirasi oleh logo majalah populer. Font ini cocok untuk logo dan judul yang kejelasan dan dampaknya ditampilkan dengan benar dalam ukuran apa pun. Pada perancangan ini penulis menggunakan tipe *Regular* dan numerik yang disesuaikan dengan kebiasaan penggunaan dan kebutuhan desain.



Gambar 4. 7 Overpass Font Mobile Web TVM

Font yang digunakan dalam desain prototipe TVM untuk *User Interface* mobile web adalah *sans-serif* karena memiliki tampilan yang bersih, modern, dan menarik serta fitur yang jujur dan sederhana. Nama font yang digunakan adalah Overpass, font ini dirancang khusus untuk digunakan pada *User Interface* mobile web yang menekankan kejelasan dan efisiensi dalam berbagai ukuran. Overpass merupakan keluarga font dengan banyak style yaitu *Thin, Extra Light, Light, Regular, Medium, Semi Bold, Bold* dan *Extra Bold*, namun pada perancangan ini penulis hanya menggunakan *Regular* dan *Bold* yang disesuaikan dengan kemudahan dan kebutuhan pengguna. tentang perencanaan.

4.3.3 Warna



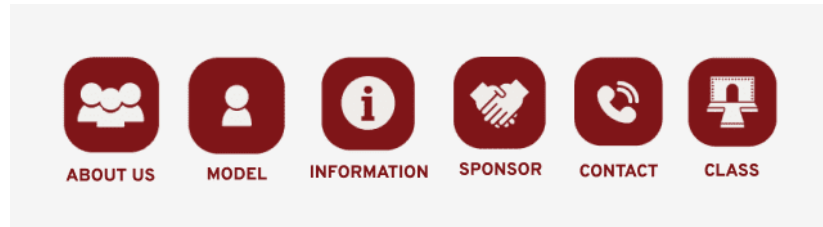
Gambar 4. 8 Color Scheme Mobile Web TVM

Mobile web TVM memiliki warna *primary, secondary* dan warna aksen yang bertujuan untuk membedakan antar elemen satu dengan elemen lainnya. Mobile web TVM umumnya memiliki warna latar belakang putih pudar untuk menekankan kesatuan, dan berbagai warna lain digunakan sesuai kebutuhan, seperti warna hitam sebagai warna latar belakang dan merah maroon, yang digunakan sebagai latar belakang tombol dan navigasi. Saat menggunakan warna font, mobile web TVM menggunakan dua warna, hitam dan putih belerang.

Broken white merupakan warna *primary* yang dalam dunia para model ini dapat mempresentasikan kekuatan, rasa percaya diri, dan juga anggun. Warna *Broken white* yang juga bermakna netral ataupun bersih terang, sehingga warna *Broken white* menjadi penyeimbang dengan warna hitam dan merah *maroon* serta

memberikan kesan tenang bagi pengguna mobile web TVM sehingga dapat memberikan pengguna perasaan nyaman saat menggunakan mobile web.

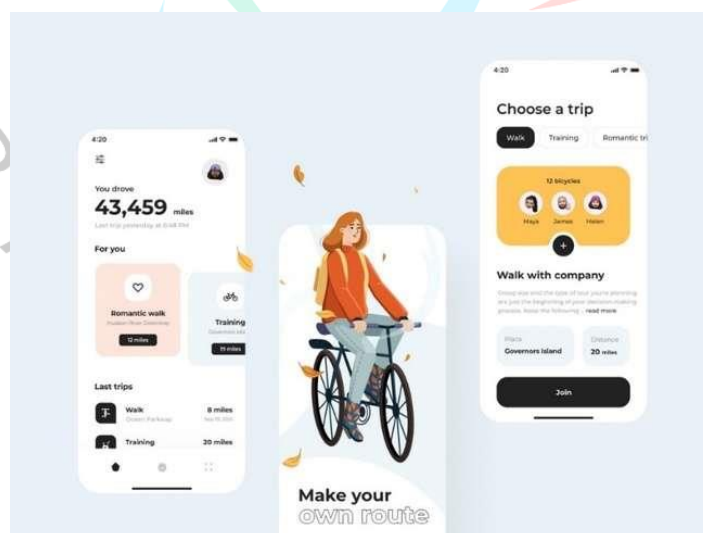
4.3.4 Icon



Gambar 4. 9 Ikon Mobile Web TVM

Seiring dengan tipografi, ikon merupakan aspek penting karena dapat menyampaikan dan menyampaikan informasi melalui gambar. Pada dasarnya, ikon adalah deskripsi informasi dan komunikasi dalam bentuk gambar untuk membantu pengguna membuat pilihan di mobile web. Oleh karena itu, penggunaan simbol pada mobile web harus jelas agar pengguna tidak salah memahami simbol tersebut. Ikon harus sederhana, modern, mudah dipahami, dan unik. Jenis ikon mobile web TVM adalah gaya *Glyph style*. Simbol tebal memberikan kesan lebih jelas dan kuat.

4.3.5 Shape dan Gaya Desain



Gambar 4. 10 Shape dan Gaya Desain Mobile Web TVM

Sumber: Dribbble

Shape dan gaya desain mobile web TVM menjadi perhatian khusus karena sangat meningkatkan nilai estetika desain mobile web. Desain dan gaya desain mobile web harus saling melengkapi sehingga *User Interface* pengguna situs mobile web mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna. Bentuk yang digunakan pada mobile web TVM adalah bulat, yaitu bentuk yang tumpul dari setiap sudut. Gaya desain yang digunakan di mobile web TVM minimalis, menggabungkan desain datar dengan beberapa fotografi bila diperlukan. Gaya desain minimalis banyak digunakan di mobile web populer saat ini dan datanya mudah dianalisis.

4.4 Penerapan Desain

4.4.1 Logo

Perancangan prototipe UI mobile web TVM konsep logo mobile web TVM menggunakan konsep yang sederhana. Logo yang digunakan mobile web TVM menggunakan huruf “TVM”. Huruf “TVM” memiliki arti dari nama agensi itu sendiri yaitu The V Modelling.

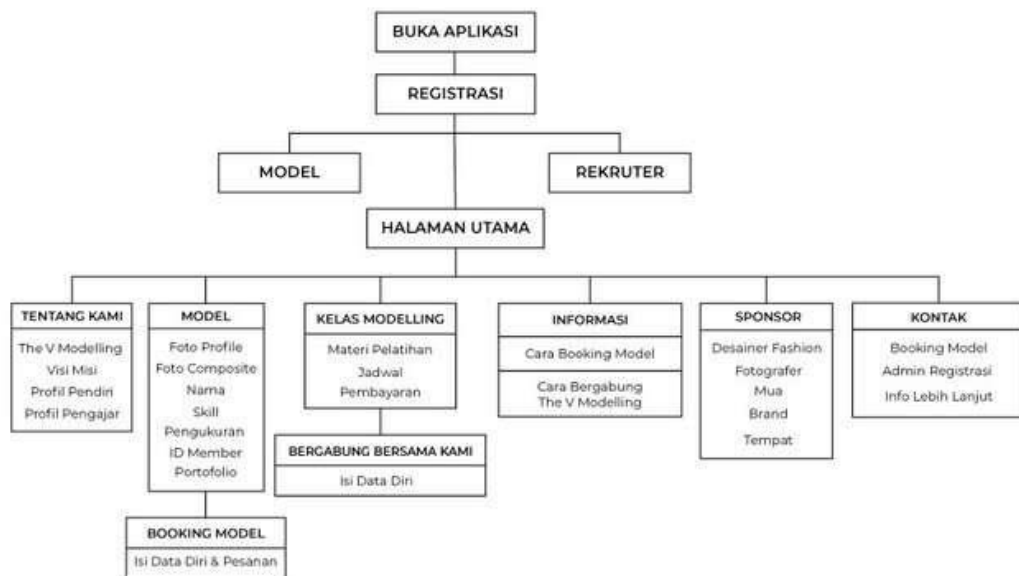


TVM

Gambar 4. 7 Logo Mobile Web TVM

4.4.2 Sitemap

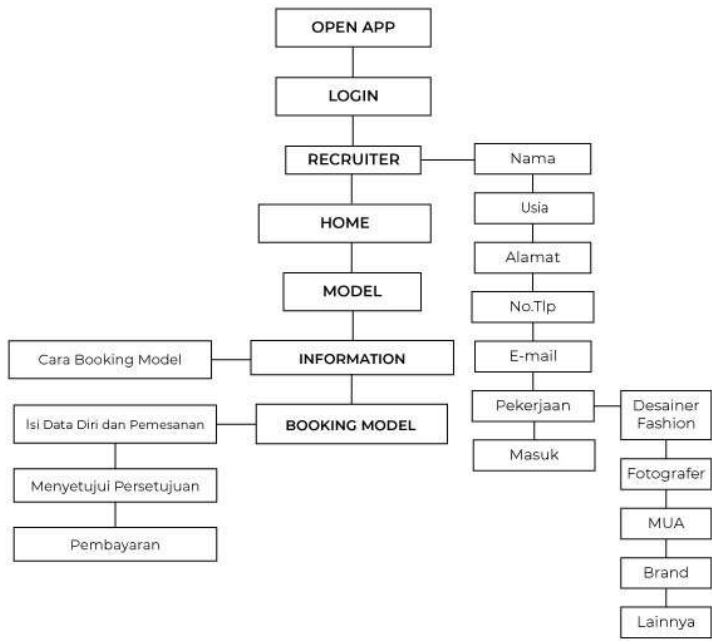
Sitemap adalah berbagai bagan berjenjang yang menunjukkan desain data atau konten halaman di mobile web. Dengan *sitemap* yang dibuatnya dapat memberikan gambaran visual tentang halaman mana yang berhubungan satu sama lain dan halaman mana yang unik. Tujuan pembuatan *sitemap* adalah untuk menampilkan *highlight* pada mobile web dari desain yang telah digambarkan. Berikutnya adalah *sitemap* mobile web TVM:



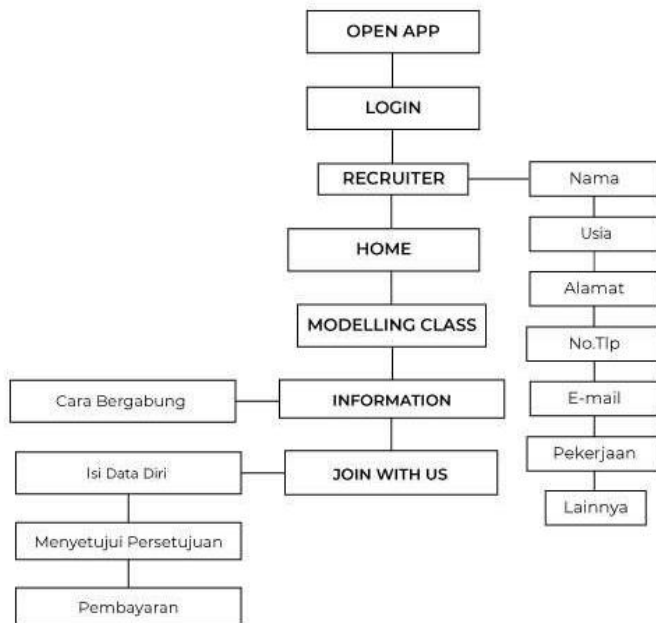
Gambar 4. 8 Sitemap mobile web TVM

4.4.3 User Flow

User Flow pengguna di mobile web TVM dirancang untuk memudahkan pengguna mengakses fitur dan konten di mobile web TVM. Ini membantu pengguna mendapatkan hasil maksimal dari mobile web dan membuatnya lebih mudah diakses. Halaman pada mobile web TVM yang terdiri dari halaman *login*, *home*, *about us*, *model*, *class*, *information*, *sponsor*, *contact*, *booking model*, *join with us*, dan *success*.



Gambar 4. 14 User Flow Rekruter



Gambar 4. 15 User Flow Calon Model

4.4.4 Wireframe

Wireframe adalah sistem mobile web yang mendasari yang mampu mengoordinasikan hal-hal yang terkandung di halaman. *Wireframe* pada umumnya hanya membungkus halaman yang terdiri dari beberapa bentuk seperti garis dan kotak untuk mengatur desain komponen desain pada mobile web. Tujuan di balik pembuatan *wireframe* adalah bekerja dengan peningkatan konstruksi dan arah mobile web. Berikutnya adalah *wireframe* mobile web TVM:



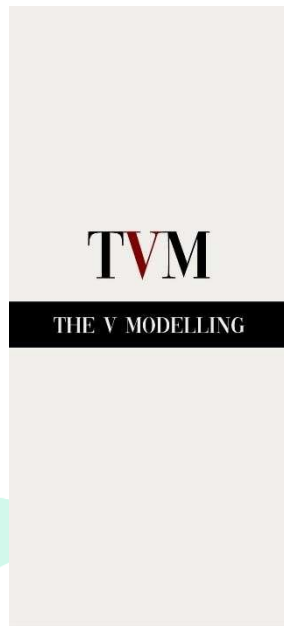
Gambar 4. 16 Wireframe Mobile Web TVM

4.5 Hasil Karya

4.5.1 User Interface

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari sumber penulisan yang akan digunakan untuk desain, pengumpulan data untuk menjalankan perancangan seperti logo mobile web, *user flow*, *sitemap* dan *wireframe*, tahapan selanjutnya adalah desain tampilan UI. Proses konfigurasi UI menggabungkan komponen desain, mulai dari tata letak, tipografi, warna, ikon, dan bentuk menjadi satu kesatuan dalam satu halaman. Desain tampilan UI telah dibuat sesuai satu sama lain untuk membuat desain yang mudah dipahami. Konfigurasi tampilan UI terdiri dari halaman awal web serbaguna hingga elemen yang dapat diakses di mobile web seperti di bawah ini:

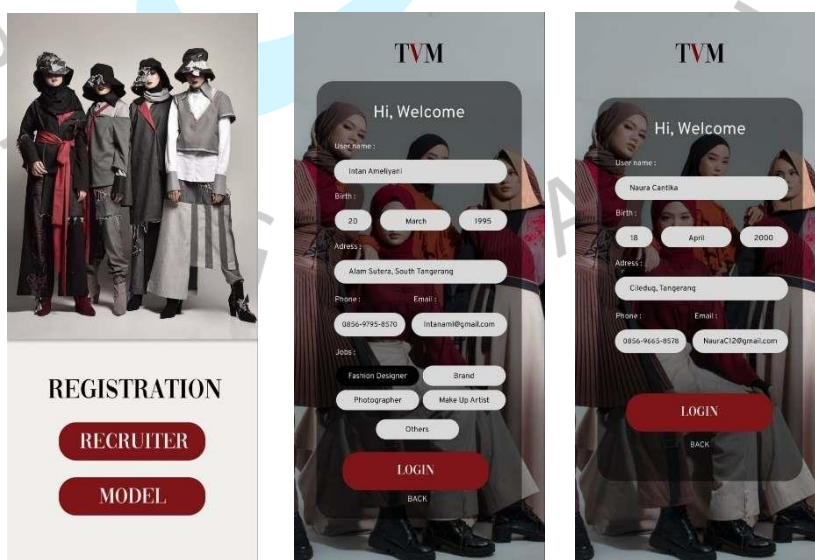
4.5.1.1 Open



Gambar 4. 17 Halaman Open TVM

Open adalah tampilan halaman yang terbuka pertama saat membuka mobile web. *Open* menunjukkan logo mobile web sebelum memasuki mobile web. Dalam menerapkan desain untuk membuka, logo terletak di tengah layar mobile web sehingga pengguna dapat dengan cepat mengetahui logo mobile web TVM.

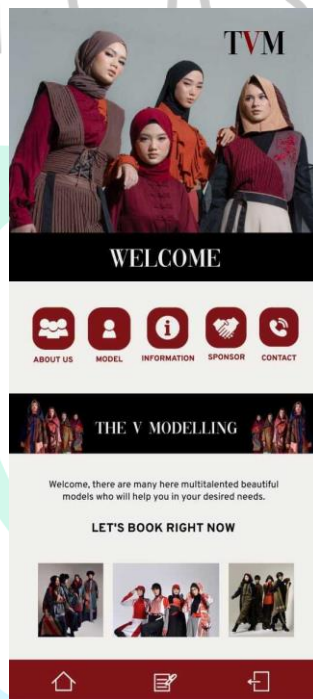
4.5.1.2 Login



Gambar 4. 18 Halaman Login TVM

Halaman Login adalah halaman penting yang wajib ada di mobile web. Dengan mendaftar atau masuk ke mobile web, pengguna dapat memiliki akun yang berfungsi sebagai karakter individu di mobile web. *Design style* pada halaman *register* dan login merupakan *style format* yang sebagian besar digunakan pada banyak mobile web, tujuannya adalah agar pengguna tidak merasa asing lagi dengan adanya pendaftaran dan login di mobile web TVM.

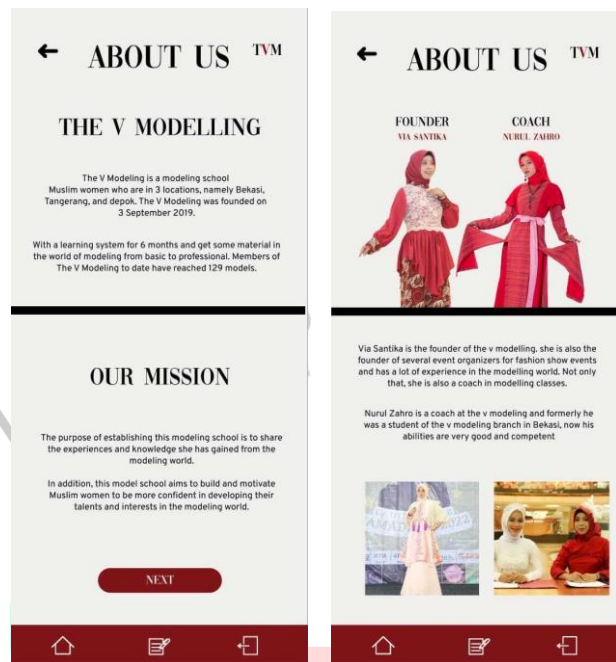
4.5.1.3 Home



Gambar 4. 19 Halaman Home TVM

Home adalah halaman dasar dari mobile web setelah pengguna masuk. Pada halaman ini terdapat navigasi di mobile web seperti *Home*, *About Us*, *Model*, *Class*, *Sponsor*, *Information*, dan *Contact* untuk memudahkan halaman utama ke halaman lainnya.

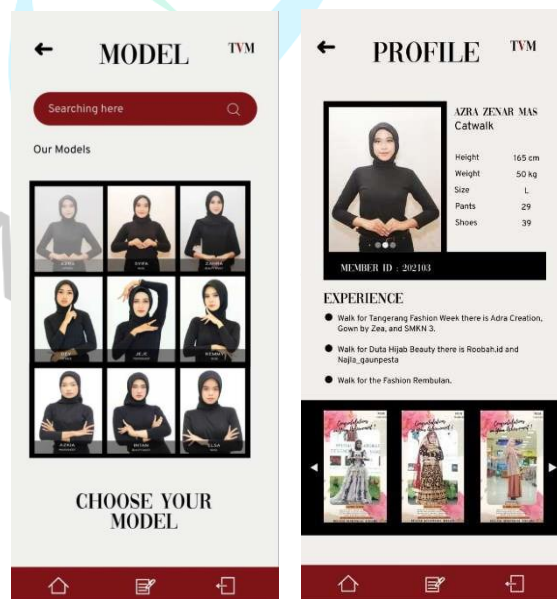
4.5.1.4 About Us



Gambar 4. 20 Halaman About Us TVM

About Us merupakan halaman yang berisikan tentang profil The V Modelling, Visi & Misi, Profil *Founder*, dan Profil *Coach*. Terdapat juga fitur foto yang dapat dilihat dengan di geser.

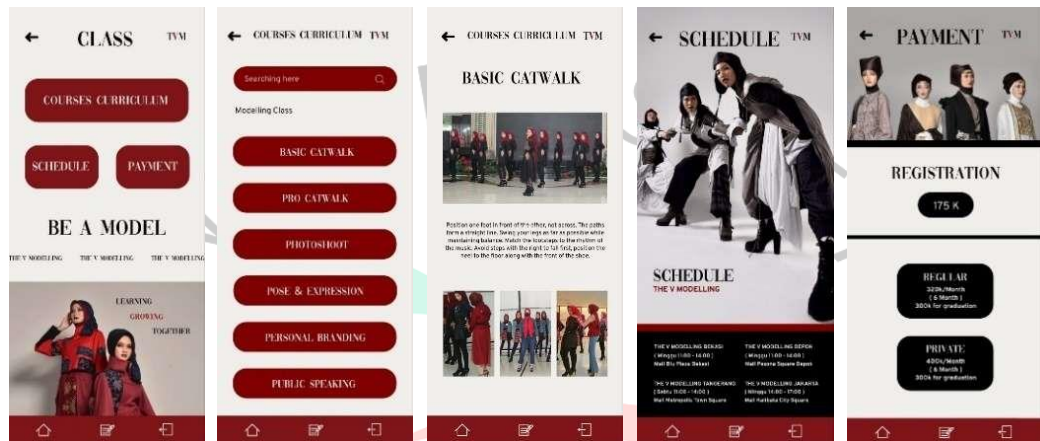
4.5.1.5 Model



Gambar 4. 21 Halaman Model TVM

Halaman Model berisi tentang profile dari model The V Modelling yang dimana terdapat foto profile, foto *composite*, data diri, ID *member*, keterangan portofolio dan foto-foto portofolio yang dapat digeser. Terdapat tombol *book now* gunanya untuk langsung menyambungkan ke halaman Booking Model.

4.5.1.6 Class



Gambar 4. 9 Halaman Class

Halaman *Class* berisikan *Courses Curriculum*, *Schedule*, dan *Payment*. *Courses Curriculum* yang akan tersambung ke informasi pilihan macam-macam materi *Modelling Class* The V Modelling, Tombol *Schedule* akan tersambung ke tampilan informasi jadwal *Modelling Class* The V Modelling, yang terdapat di masing-masing cabang, mulai dari waktu dan tempat. Tombol *Payment* akan tersambung ke informasi pembayaran terdapat biaya registrasi awal, *biaya Modelling Class* per bulannya, pilihan kategori per kelas nya yaitu *regular* atau *private*.

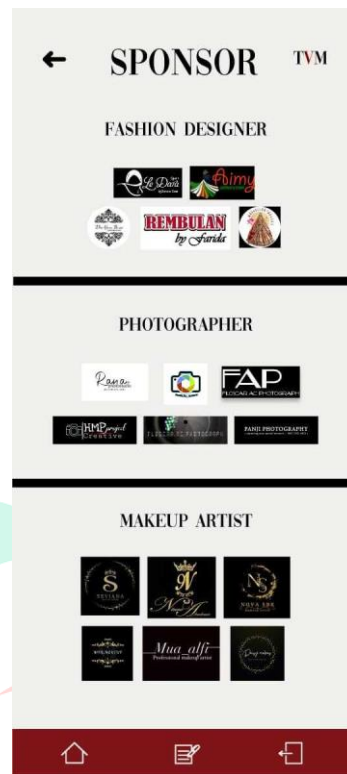
4.5.1.7 Information



Gambar 4. 10 Halaman Information TVM

Halaman Informasi berisikan informasi bagaimana cara *Booking Model* dan cara bergabung menjadi model The V Modelling yang dimana di bagi menjadi 5 langkah mudah untuk masing-masing caranya sehingga memudahkan pengguna dalam pemesanan dan bergabung.

4.5.1.8 Sponsor



Gambar 4. 24 Halaman Sponsor TVM

Halaman sponsor menampilkan halaman mengenai sponsor-sponsor yang bekerja sama dengan The V Modelling. Mulai dari Fashion Designer, Photographer, Make Up Artist dan masih banyak yang lainnya.

4.5.1.9 Contact



Gambar 4. 25 Halaman Contact TVM

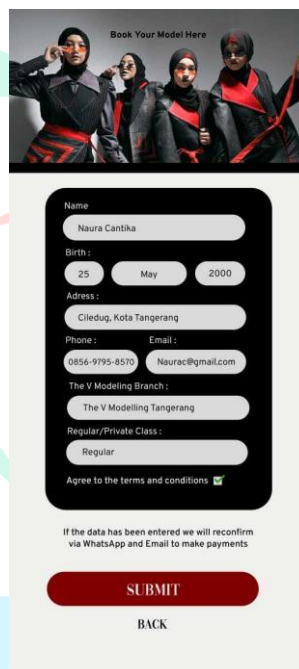
Pada halaman Contact terdapat informasi cabang-cabang the v modelling beserta tempat, akun Instagram dan nomor telepon yang dapat di hubungi oleh pengguna untuk informasi lebih lanjut.

4.5.1.10 Booking Model

Gambar 4. 26 Halaman Booking Model TVM

Halaman Booking Model bisa di tekan melalui icon papan jalan yang terdapat di navigasi bawah yang tersambung ke tampilan untuk mengisi data diri dan data pemesanan yang akan digunakan pengguna untuk booking model The V Modelling. Setelah sudah terisi pengguna akan diminta untuk mengisi tombol persetujuan yang nantinya aja di hubungkan kembali lewat nomor telepon dan email. Terdapat tombol submit yang akan mengirim data pengguna masuk ke admin The V Modelling.

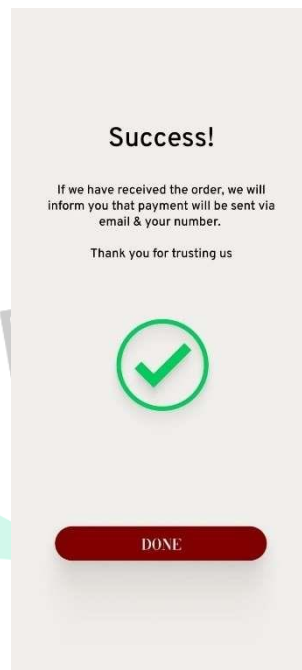
4.5.1.11 Join With Us



Gambar 4. 27 Halaman Join With Us TVM

Halaman *Join with Us* bisa di tekan melalui *icon 3-person* yang terdapat di navigasi bawah, setelah itu akan tersambung ke tampilan untuk mengisi data diri mulai dari nama usia alamat, nomor telepon, *email*, cabang The V Modelling yang dipilih, dan kategori kelas *Regular* atau kelas *Private*. Jika sudah terisi pengguna akan diminta untuk mengisi tombol persetujuan. Terdapat tombol submit yang akan mengirim data pengguna masuk ke admin The V Modelling.

4.5.1.12 Success

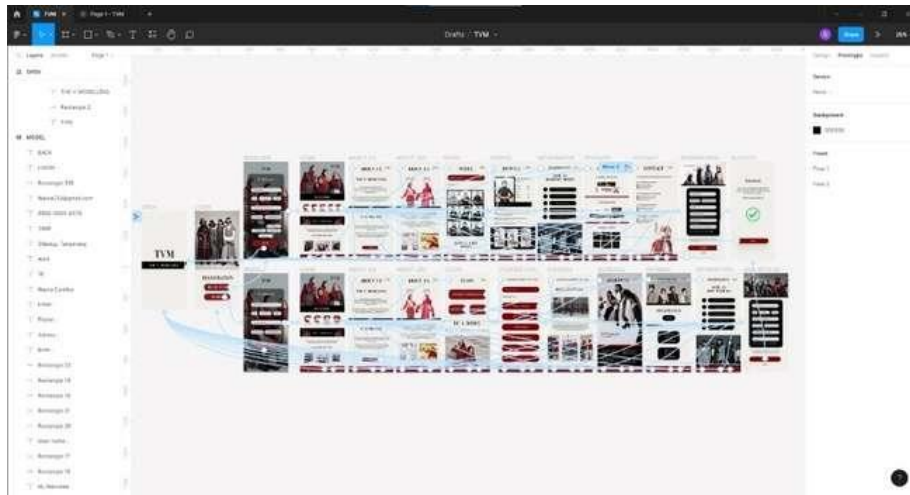


Gambar 4. 27 Halaman Success TVM

Halaman *success* tampilan yang menjelaskan tentang berhasilnya data yang sudah terkirim ke admin The V Modelling. Jika admin sudah menerima data pengguna akan diberi tahu berapa biaya yang harus di bayar dan akan di konfirmasi ulang melalui via email dan nomor telepon.

4.5.2 Prototype

Prototipe tersebut merupakan garis besar dari proses kerja mobile web yang berarti untuk mengetahui proses kerja mobile web saat benar-benar digunakan. Prototipe ini dirancang berdasarkan pengalaman pengguna yang berpusat pada pengguna mobile web. Prototipe mobile web TVM memiliki konsep dasar dan dinamis dimana ide tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan mobile web. Prototipe mobile web TVM menawarkan beberapa pengalaman pengguna, misalnya, *scroll*, *pop up*, *slider* dan lainnya. Model web portabel TVM dibuat dengan menggunakan *software* Figma yang memiliki fitur menarik untuk mengeksekusi prototipe dengan tepat.

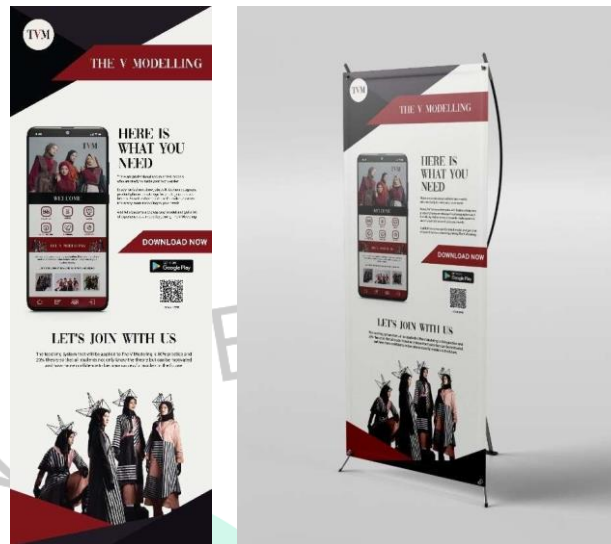


Gambar 4. 28 Prototype Mobile Web TVM

4.5.3 Media Pendukung

Media yang digunakan untuk mempromosikan mobile web TVM adalah banner, poster, posting an Instagram, dan Instagram story. Media ini dapat digunakan untuk membantu mempromosikan mobile web TVM secara komprehensif, serta menyajikan tampilan mobile web yang lebih komprehensif kepada publik. Selain mempromosikan mobile web TVM, media ini juga dapat menyajikan tampilan yang lebih mendetail tentang kemampuan dan tujuan mobile web kepada orang-orang.

4.5.3.1 X Banner



Gambar 4. 29 X Banner Mobile Web TVM

Mobile web TVM menggunakan media cetak x-banner untuk mempromosikan dirinya. Spanduk besar ini mudah dilihat, dan menyampaikan pesan yang jelas kepada banyak orang. Pesan dan data yang disampaikan dalam x-banner memiliki tingkat kejelasan mudah dilihat oleh banyak orang. Ukuran x-banner sebagai media pendukung mobile web TVM adalah 60x160 cm.

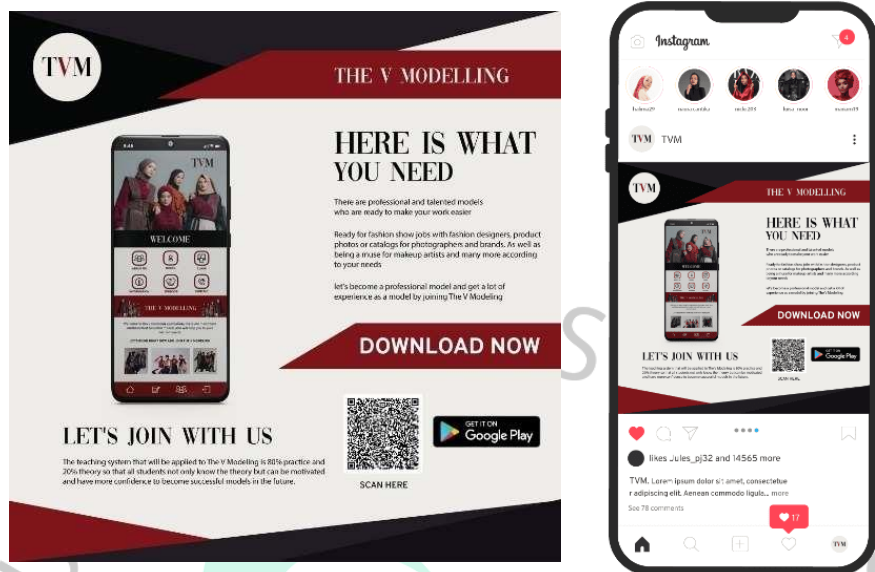
4.5.3.2 Poster



Gambar 4. 30 Poster Mobile Web TVM

TVM menggunakan berbagai jenis media cetak dan online untuk mempromosikan produk dan layanannya ke khalayak yang lebih luas. Misalnya, TVM menggunakan poster untuk mempromosikan produk dan layanannya kepada orang-orang di rumah mereka, tetapi juga menggunakan iklan mobile web untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Iklan mobile web TVM berukuran lebih kecil dari poster nya, sehingga dapat ditempatkan di lebih banyak tempat.

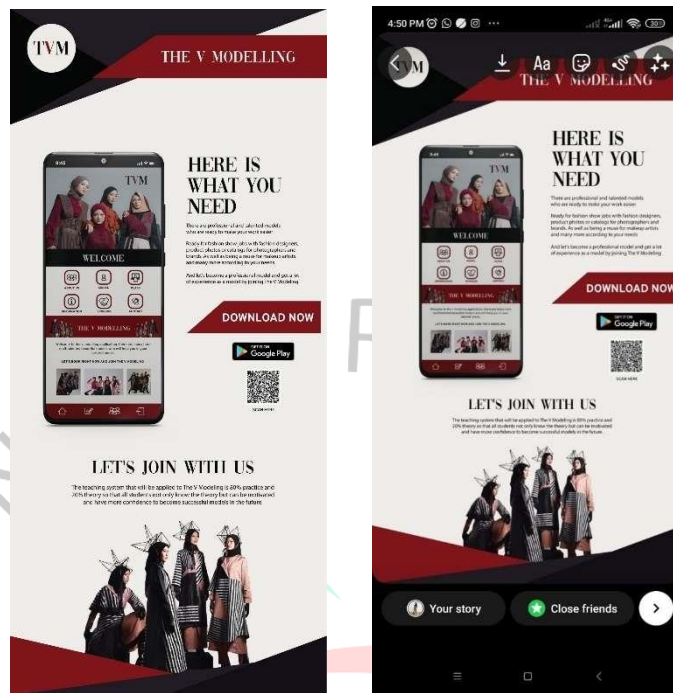
4.5.3.3 Instagram Posts



Gambar 4. 31 Instagram Posts Mobile Web TVM

Instagram adalah situs media sosial tempat orang dapat berbagi gambar dan video. Instagram sangat bagus untuk mempromosikan bisnis Anda karena memiliki tata letak yang sempurna untuk iklan. Salah satu fitur Instagram adalah posting Instagram, yang seperti pesan kecil. Posting Instagram memiliki ukuran 1080x1080 piksel.

4.5.3.4 Instagram Stories



Gambar 4. 32 Instagram Stories Mobile Web TVM

Banyak orang juga menggunakan fitur Instagram Stories selain fitur posting. Instagram Stories, berbeda dengan posting an Instagram, tidak hanya memiliki tata letak yang berbeda tetapi juga ukuran yang berbeda. Mereka juga memiliki tata letak potret atau vertikal. Instagram Stories memiliki batas waktu 24 jam, sedangkan posting an Instagram dibuat sesuai dengan keinginan pengguna. Inilah perbedaan antara Instagram Stories dan posting Instagram. Dengan berbagai fiturnya, Instagram Stories menjadi ide promosi menarik yang dapat meningkatkan interaksi. Instagram Stories berukuran 1920x1080 px.

