

ABSTRAK

Minuman boba saat ini menjadi daya tarik tersendiri bagi banyak masyarakat, terkhusus kaum milenial. Budaya minum boba kaum generasi milenial ini dibarengi dengan banyaknya gerai minuman boba dari berbagai *brand* yang banyak ditemui di mana saja, mulai dari pusat perbelanjaan sampai ke pinggir jalan. *Tell Your Story* merupakan UMKM yang menjual produk minuman boba dengan kualitas bubuk premium namun tetap dengan harga yang terjangkau. Setelah memasuki masa pandemi *Covid 19* penjualan minuman *Tell Your Story* semakin menurun akibat dampak dari pandemi *Covid 19* yang membuat masyarakat lebih sering menghabiskan waktunya di rumah saja ketimbang berada di luar rumah. Kini pada masa pemulihan pasca pandemi *covid 19* *Tell Your Story* ingin menaikkan kembali penjualan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Metode analisis data yang digunakan ialah analisis kuesioner, analisis matriks, dan analisis SWOT. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah dengan merancang sebuah aplikasi *mobile* diharapkan mampu membantu *Tell Your Story* meningkatkan penjualannya kembali. Media yang akan dirancang nantinya akan berupa *prototype* aplikasi *mobile Tell Your Story*.

Kata kunci : Minuman boba, Aplikasi *mobile*, *User Interface*