PEMBANGUNAN APLIKASI MEDIA PROMOSI *E-CATALOG* DI DEALER HONDA AHMAD YANI

Tesa Julian S[1] Hanhan Maulana[2]

[1,2]Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
E-mail : flameofdisaster@gmail.com[1] hanhan_maulana@yahoo.com[2]

ABSTRAK

Pada laporan skripsi dengan judul " Pembangunan Aplikasi Media Promosi *E-Catalog* Di Dealer Honda Ahmad Yani" diharapkan mampu untuk membantu salesman dalam melakukan promosi mobil Honda. Media promosi yang saat ini digunakan adalah *showroom* dan brosur. Dalam melakukan sebuah promosi ada beberapa kendala pada media promosi yang digunakan, seperti *showroom* yang memiliki batasan ukuran ruangan yang tidak menentu dan brosur yang memiliki informasi yang terbatas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan, pengujian dan kesimpulan. Dalam pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi literatur dan wawancara. Setelah melakukan pengumpulan data, maka dilakukan perancangan sistem. Perancangan akan menentukan fitur apa saja yang harus ada pada sistem dan tampilan sistem. Beberapa fitur yang akan dimiliki oleh sistem adalah merubah warna pada bodi mobil, melihat eksterior mobil, melihat interior mobil dan melakukan rotasi pada mobil. Setelah perancangan selesai maka akan masuk tahap pembangunan. Sistem yang telah dibangun akan masuk tahap pengujian setelah sistem selesai dibangun. Pengujian merupakan tahapan untuk menguji *error* atau *bugs* pada *software* E-Catalog. Hasil akhir dari pembangunan aplikasi ini akan menghasilkan sebuah aplikasi media promosi yang berbasis *android*. Di harapkan setelah dibangunnya apliakasi media promosi ini pihak Honda dapat terbantu dalam kegiatan promosi mobil Honda.

Kata Kunci : Mobil, Promosi, Multimedia, Android, Honda

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Honda merupakan sebuah perusahaan yang memproduksi motor dan mobil yang cukup besar di dunia dan tentunya honda tidak hanya satu, honda memiliki beberapa cabang di setiap belahan dunia. Di Indonesia sendiri honda merupakan produsen motor dan mobil yang ternama dan sangat handal dalam menciptakan sebuah kendaraan untuk para pelanggannya. Salah satu cabang honda sendiri ada jalan Jendral Ahmad Yani, Bandung. Di honda ahmad yani ini tidak hanya menjual sebuah mobil, tetapi juga dapat memperbaiki mobil honda seorang pelanggan, di karenakan cabang honda ahmad yani ini merupakan *showroom* sekaligus juga bengkel.

Dari hasil wawancara yang di lakukan di dealer honda, honda menggunakan televisi, koran, brosur, *website*, dan *showroom* untuk melakukan promosi. Salah satu media promosi yang di pakai saat ini diantaranya adalah *Showroom. Showroom* merupakan cara promosi dengan menampilkan mobil di sebuah lokasi tertentu dan memamerkannya. Honda sendiri pernah membuka *showroom* di beberapa lokasi, namun yang paling sering adalah di *mall*.Sebelum membuka sebuah *showroom* pertama honda harus melakukan pengecekan lokasi untuk menentukan *class showroom*. *Class showroom* akan menentukan berapa banyak jenis mobil yang dapat di pamerkan dalam satu ruangan, sehingga dalam satu pelaksanaan *showroom* tidak setiap waktu dapat menampilkan semua jenis mobil. Selain menggunakan cara *showroom*, honda juga sering mendirikan *stand* untuk melakukan promosi tanpa membawa produk mobil, namun hanya menggunakan brosur. Promosi menggunakan *stand* ini hanya dilakukan di tempat yang tidak bisa membuka *showroom*. Di *stand* tersebut pelanggan akan melakukan konsultasi mengenai mobil yang diinginkan dengan sales.

Brosur memiliki informasi jenis mobil dan harga mobil. Namun brosur memiliki kelemahan yaitu, tidak memiliki informasi mengenai interior dan eksterior mobil dan tampilan mobil masih berupa photo yang berbentuk 2 dimensi. Kekurangan Photo adalah gambar yang statis.

Dari masalah di atas, dapat disimpulkan, bahwa dealer honda hanya menggunakan televisi, brosur, website, dan showroom sebagai media promosi dan belum memiliki *platform* android sebagai media promosi. Disamping itu honda memerlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu memberikan informasi produk mobil dari mulai eksterior dan interior mobil. Di dalam aplikasi, eksterior dan interior mobil di bangun dengan interaktif agar pelanggan tahu letak dari interior mobil dan tahu fasilitas apa saja yang ada pad setiap jenis mobil yang di jual oleh honda.

1.2 Maksud

Berdasarkan masalah yang telah di analisis pada honda ahmad yani, akan di bangun sebuah aplikasi media *e-catalog* mobil honda.

1.3 Tujuan

Tujuan di bangunan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi mengenai jenis mobil yang tidak dapat di pamerkan pada saat membuka *showroom*.
2. Memberikan informasi yang tidak dapat di tampilkan dalam sebuah brosur.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Multimedia

Multimedia Merupakan sebuah media yang dapat di gunakan sebagai alat untuk berkreasi dan memanfaatkan teknologi yang sudah ada dan menggabungkannya dengan cara yang kreatif. Untuk media yang dapat digunakan, seperti media audio, media video, media gambar dan sebagainya. Multimedia dapat berguna untuk melakukan promosi, melakukan periklanan sebuah produk barang atau jasa, dan bahkan bias untuk melakukan persentasi. Adapun beberapa *tools* untuk multimedia, yaitu

1. Blander

Blender adalah perangkat penciptaan 3D gratis dan open source. Blender mendukung keseluruhan pemodelan pipa 3D, *rigging*, animasi, simulasi, *rendering*, compositing dan *motion tracking*, bahkan *editing video* dan pembuatan game. Blender memiliki beberapa *toolbar* yang umum dan harus di ketahui, berikut adalah *toolbar* blender yang umum.

1. *Tool Self*. Berisi *tools* yang dikelompokan berdasarkan jenisnya. *Tools* ini bisa disembunyikan(*Keyboard* T).
2. *Properties.* Berisi parameter umum objek, *grid*, dan tampilan *viewport.*
3. *Info Window*. Berisi menu, jenis *layout* antar muka, informasi *scane*, dan *render engine.*
4. *Outliner Window.* Menampilkan semua objek berikut settingannya.
5. *Editor Window*. Kadang disebut sebagai *buttons window* atau *properties window.*
6. 3D *View Window.* Disebut juga sebagai *viewport*
7. *Timeline Window* dan *Playback Window* digunakan saat pembuatan animasi.[1]

2. SolidWork

Solidwork adalah sebuah program yang digunakan untuk kebutuhan di bidang teknik seperti desain produk, desain mesin, desain *Mold*, dan keperluan teknik lainnya. *SolidWork* merupakan perangkat lunak milik CAD yang memiliki featured-based, pametric solid modeling dan bergerak pada pemodelan 3 dimensi.[2]

3. Photoshop

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe *Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi terbaru adalah Adobe Photoshop CC[3].

4. Unity 3D

Unity 3D merupakan sebuah *game engine.Game engine* ini di bangun atas dasar kepedulian terhadap para pembangun aplikasi indi yang tidak bisa membeli game engine karena terlalu mahal. Unity memungkinkan seseorang untuk membuat suatu game dengan 3 dimensi secara mudah dan cepat. Secara awal, Unity telah di atur untuk pembuatan permainan bergenre *First Person Shooting*(FPS), namun unity juga bisa dipakai untuk membangun game bergenre Role Playing Game(RPG), dan Real Time Strategy(RTS). Selain itu, unity merupakan salah satu engine multiplatform untuk berbagai platform , seperti Windows, Mac, Android, iOS, PS3 dan Wii.[4]

2.2 Promosi

Promosi merupakan sebuah cara untuk mengiklanan atau memperkenalkan sebuah produk atau jasa pada pelanggan, agar dapat dikenal dan dapat menarik pelanggan untuk melihat dan membeli barang yang di promosikan.

Promosi dapat dilakukan dengan beberapa media, seperti televisi, koran, iklan di *internet*, sebuah *website*, brosur, dan bahkan dengan sebuah *showroom.* Namun dalam melakukan sebuah promosi harus di perhatikan dalam menentukan target pasar, lokasi promosi, dan budget yang akan dikeluarkan dalam melakukan promosi.

2.3 Identifikasi Masalah

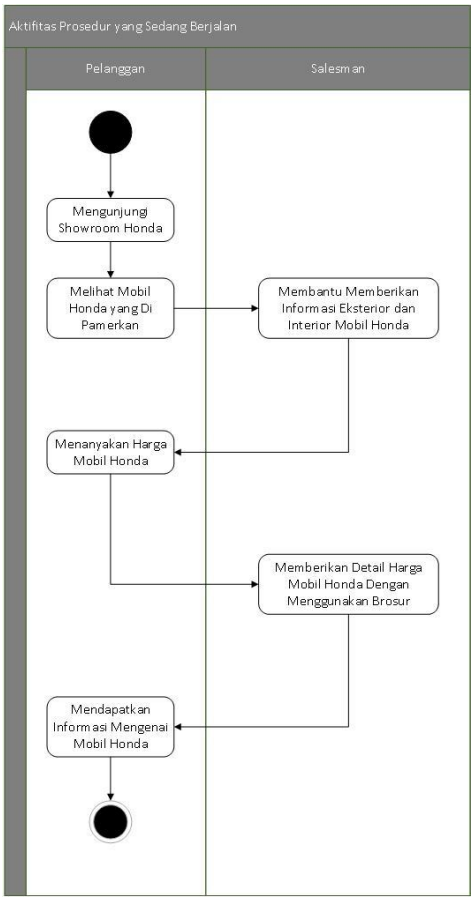
Dengan informasi yang di paparkan di bagian latar belakang, dapat di simpulkan beberapa identifakasi masalah, yaitu :

1. Showroom memiliki batasan dalam menampung banyaknya mobil yang disebabkan oleh terbatasnya ruangan.

2. Brosur memiliki informasi yang terbatas, yaitu berupa informasi mengenai jenis mobil dan harga mobil.

2.4 Analisis Yang Sedang Berjalan

Analisi yang sedang berjalan adalah penganalisaan mengenai proses bisnis yang sedang berjalan di perusahaan dan mengolah informasi mengenai alur atau langkah-langkah dari proses bisnis yang sedang diterapkan oleh perusahaan sekarang.



Gambar 1 *Activity Diagram* Sistem yang Sedang Berjalan

Dari gambar 1 dapat dilihat mengenai alur dari system yang sedang berjalan di perusahaan. Penjelasan untuk tokoh pada gambar 1 adalah sebagai berikut

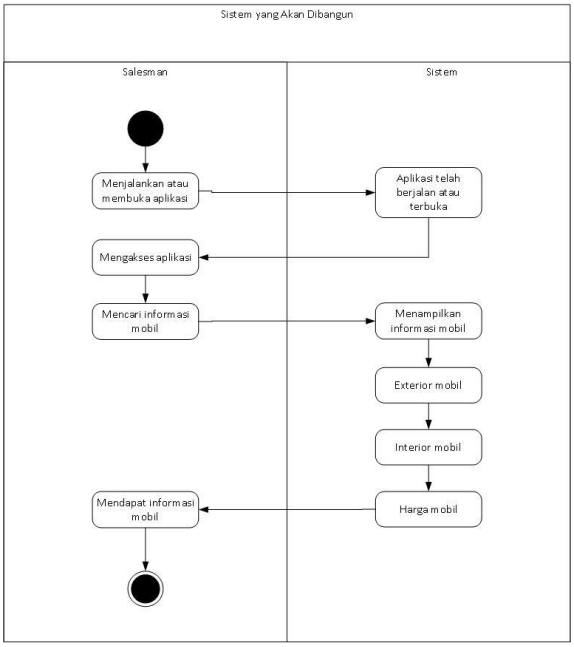
1. *Salesman* merupakan pegawai yang berinteraksi langsung dengan pelanggan dan bertugas membantu menyampaikan informasi.
2. Pelanggan merupakan bagian yang mendapat informasi dari *Salesman*, brosur, dan showroom.

Di bawah ini adalah penjelasan mengenai alur dari gambar .

1. Pelanggan mengunjungi *showroom* Honda.
2. Pelanggan melihat mobil Honda yang di pamerkan.
3. Salesman akan membantu memberikan informasi interior dan eksterior mobil Honda.
4. Pelanggan menanyakan harga mobil Honda.
5. Salesman memberikan detail harga mobil Honda dengan menggunakan brosur.
6. Pelanggan mendapatkan informasi mengenai mobil Honda.

2.5 Analisis Sistem yang Akan Dibangun

Analisi sistem yang akan dibangun merupakaan tahapan mengenai alur dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga proses berjalannya aplikasi dapat di mengerti dan jelas.



Gambar 2 Sistem yang Akan Dibangun

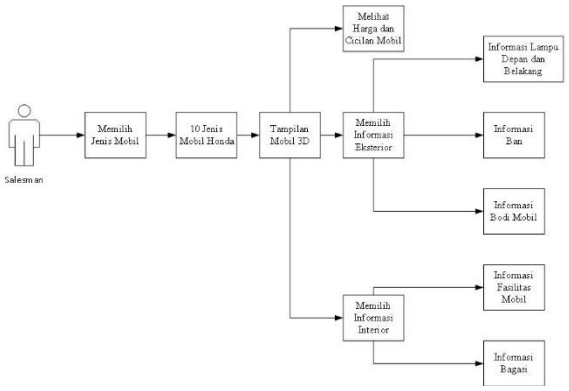
Di bawah ini adalah penjelasan mengenai gambar 2.

1. Salesman akan menjalankan atau membuka aplikasi menggunakan perangkat android.
2. Aplikasi berjalan atau terbuka.
3. Seletah aplikasi berjalan atau terbuka, user mengakses aplikasi.
4. Salesman mencari informasi mengenai mobil yang ingin di lihat di dalam aplikasi.
5. Aplikasi menampilkan informasi mobil yang di cari.
6. Aplikasi akan memberikan informasi mengenai exterior mobil
7. Aplikasi akan memberikan informasi mengenai interior mobil.
8. Aplikasi akan memberikan informasi mengenai harga mobil.
9. Salesman telah mendapatkan informasi yang diinginkan.

2.6 Gambaran Umum Sistem

Gambaran umum sistem yang akan dibangun akan menunjukan seperti apa sistem yang akan dibangun secara umum. Pada bagian awal pengguna

akan memasuki menu utama, setelah itu pengguna akan memilik jenis mobil untuk memasuki menu informasi mobil yang diinginkan. Dalam menu informasi mobil pengguna dapat memilih informasi mengenai interior mobil, eksterior mobil dan harga mobil. Di bagian informasi eksterior mobil, pengguna dapat melihat informasi lampu mobil, jenis mesin mobil, informasi roda mobil, dan warna mobil yang tersedia. Untuk bagian interior mobil, informasi yang akan di tampilkan adalah informasi kursi mobil, fitur yang disediakan mobil, dan bagasi mobil. Sedangkan pada bagian harga akan memunculkan informasi total harga mobil dan cicilan mobil perbulan. Gambar 3.8 akan menjelaskan gambaran umum sistem untuk aplikasi yang akan dibangun.



Gambar 3 Gambaran Umum Sistem

2.7 Analisis Material Collecting

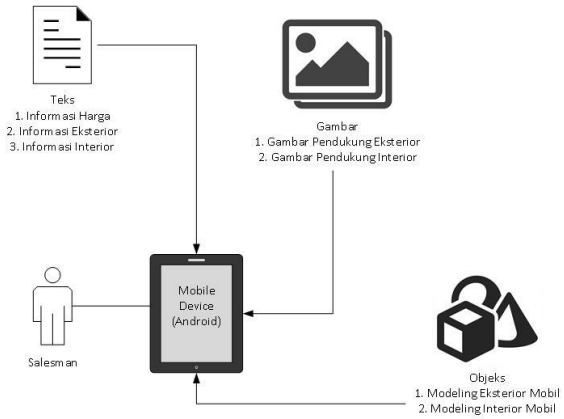
Analisis material collecting merupakan tahapan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan pada sistem. Adapun beberapa hal yang dikumpulkan dalam material collecting yang akan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1 Material Collecting

No	Nama Material	Jenis Material	Keterangan
1	Body Mobil	Eksterior	Bagian utama mobil
2	Ban Mobil	Eksterior	Bagian utama pendukung untuk membuat mobil dapat melaju
3	Lampu Mobil	Eksterior	Bagian utama mobil yang membantu dalam penerangan jalan.
4	Harga	Informasi	Informasi yang akan menjelaskan tentang harga dan cicilan mobil
5	Fasilitas Mobil	Interior	Bagian-bagian pendukung mobil yang terdapat pada bagian dalam mobil
6	Bagasi Mobil	Interior	Bagian yang berada di belakang mobil dan digunakan untuk menyimpan barang-barang

2.8 Arsitektur Sistem

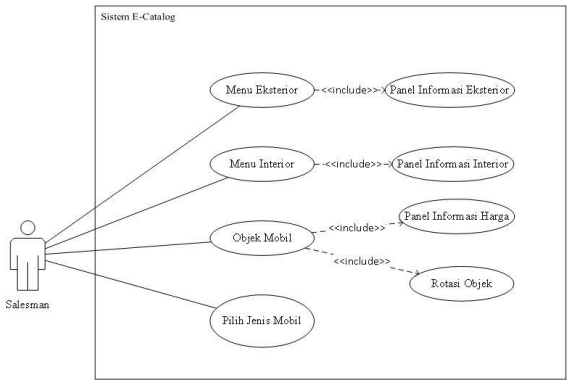
Arsitektur sistem mendefinisikan komponen-komponen yang lebih spesifik dan teratur. Dengan tujuan agar struktur yang dirancang menjawab kebutuhan saat ini. Pada aplikasi yang dibangun, jenis arsitektur yang digunakan berupa komponen dari sebuah perangkat keras yang berinteraksi dengan user dengan beberapa konten yang berisi teks, gambar, dan objek. Gambar 4 akan menjelaskan arsitektur sistem yang digunakan pada aplikasi E-catalog Honda.



Gambar 4 Arsitektur Sistem

2.9 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan model untuk menjelaskan suatu hubungan antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Pada sistem ini hanya ada satu orang aktor yaitu user atau pengguna. Detail use case diagram dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 8 Use Case Diagram

2.9.1. Definisi Aktor

Aktor merupakan sebuah objek untuk menunjukan siapa atau apa yang dapat mengakses sistem pada use case. Detail aktor dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Definisi Aktor

Nama Aktor	Tugas Aktor
Salesman	Mengoprasikan aplikasi

2.9.2. Definisi Use Case

Use case merupakan objek yang membantu menjelaskan aktifitas apa saja yang ada dalam sistem dan use case dapat berhubungan satu dengan yang lainnya. Pemodelan use case bertujuan untuk membantu menjelaskan kebutuhan secara fungsional dan operasional sistem. Detail penjelasan use case dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3 Definisi Use Case

Nomor Use Case	Nama Use Case	Penjelasan
UC-001	Pilih Jenis Monil	Menampilkan menu untuk memilih jenis mobil
UC-002	Objek Mobil	Menampilkan objek mobil yang telah di pilih
UC-003	Menu Interior	Menamplikan menu interior
UC-004	Menu Eksterior	Menampilkan menu eksterior
UC-005	Panel Informasi Eksterior	Menamplikan informasi eksterior yang di pilih
UC-006	Panel Informasi Interior	Menampilkan informasi interior yang di pilih
UC-007	Panel Informasi Harga	Menampilkan informasi harga mobil yang di pilih
UC-008	Rotasi Objek	Mengaktifkan fungsi rotasi pada objek

2.10 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem adalah tahapan untuk menguji sistem dengan beberapa kondisi yang telah di rencanakan terlebih dahulu untuk mencapai kondisi system yang optimal dan mengetahui apa saja kesalahan yang ada dalam sistem. Pengujian yang akan digunakan adalah pengujian *blackbox*, yang terdiri dari pengujian *alpha* dan pengujian *beta*.

2.10.1 Pengujian Blackbox

Pengujian *black box* yaitu pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian *black box* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Di kasus ini pengujian yang diambil dari salah satu bagian pengujian *black box* adalah alpha testing dan beta testing.[5].

2.10.1.1. Pengujian Alpha

Berdasarkan skenario pengujian yang telah di rencanakan sebelumnya, akan di uji setiap fungsional komponon sistem dan akan di catat pula hasil dari pengujian tersebut apakah pengujian diterima atau ditolak. Berikut adalah kasus dan hasilnya.

Tabel 4 Tampilan Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Salesman menekan tombol lanjutkan	Masuk ke dalam aplikasi	Masuk ke dalam aplikasi	[√] Diterima [ ] Ditolak
2	Salesman menekan tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Tidak keluar dari aplikasi	[ ] Diterima [√] Ditolak

Tabel 5 Tampilan Pilih Jenis Mobil

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Sistem menampilakan jenis mobil	Menampilkan jenis mobil	Menampilkan jenis mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak

	yang tersedia			
2	Salesman menekan tombol mengganti barisan	Mengganti barisan jenis mobil	Mengganti barisan jenis mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
3	Salesman menekan salah satu jenis mobil	Masuk ke tampilan Objek Mobil	Masuk ke tampilan Objek Mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
4	Salesman menekan tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Tidak keluar dari aplikasi	[ ] Diterima [√] Ditolak

Tabel 6 Tampilan Objek Mobil

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Sistem menampilkan	Menampilkan	Menampilkan	[√] Diterima
Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
	objek mobil	objek mobil	objek mobil	[ ] Ditolak
2	Salesman menekan tombol menu interior	Masuk ke Menu Interior	Masuk ke Menu Interior	[√] Diterima [ ] Ditolak
3	Salesman menekan tombol menu eksterior	Masuk ke Menu Eksterior	Masuk ke Menu Eksterior	[√] Diterima [ ] Ditolak
4	Salesman menekan tombol back	Kembali ke tampilan Pilih Jenis Mobil	Kembali ke tampilan Pilih Jenis Mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
5	Salesman menekan dan menahan objek mobil	Dapat melakukan rotasi pada mobil	Dapat melakukan rotasi pada mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
6	Salesman menekan tombol warna mobil	Dapat menggant i warna mobil	Dapat menggant i warna mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
7	Salesman telah menekan tombol warna mobil	Informasi teks warna mobil ikut berubah saat menggant i warna mobil	Informasi teks warna mobil ikut berubah saat menggant i warna mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 7 Tampilan Menu Interior

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Sistem	Menampilkan list interior	Menampilkan list interior	[√] Diterima
Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
	menampilkan list interior	yang dapat dilihat	yang dapat dilihat	[ ] Ditolak
2	Salesman menekan setiap list interior	Masuk pada masing-masing list interior mobil	Masuk pada masing-masing list interior mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
3	Sistem menampilkan objek interior	Menampilkan objek interior	Menampilkan objek interior	[√] Diterima [ ] Ditolak
4	Salesman menekan tombol back	Dapat kembali ke tampilan Objek Mobil	Dapat kembali ke tampilan Objek Mobil	[√] Diterima [ ] Ditolak
5	Salesman menekan tombol mode rotasi	Masuk ke mode rotasi	Masuk ke mode rotasi	[√] Diterima [ ] Ditolak
6	Salesman menekan tombol untuk animasi	Dapat menjelankan animasi	Dapat menjelankan animasi	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 8 Tampilan Menu Eksterior

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Sistem menampilkan list eksterior	Menampilkan list eksterior	Menampilkan list eksterior	[√] Diterima [ ] Ditolak
2	Salesman menekan tombol yang ada di list eksterior	Menjalankan animasi eksterior	Menjalankan animasi eksterior	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 9 Tampilan Panel Informasi Interior

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Salesman telah menekan tombol pada list interior	Munculkan informasi teks untuk interior	Munculkan informasi teks untuk interior	[√] Diterima [ ] Ditolak
2	Salesman telah menekan tombol pada list interior	Munculkan informasi gambar untuk interior	Munculkan informasi gambar untuk interior	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 10 Tampilan Panel Informasi Eksterior

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Salesman telah menekan tombol pada list eksterior	Munculkan informasi teks untuk eksterior	Munculkan informasi teks untuk eksterior	[√] Diterima [ ] Ditolak
2	Salesman telah menekan tombol pada list eksterior	Munculkan informasi gambar untuk eksterior	Munculkan informasi gambar untuk eksterior	[√] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 11 Tampilan Panel Informasi Harga

Kasus dan Hasil Uji				
No	**Deskripsi**	**Yang di Harapkan**	**Keluaran**	**Keterangan**
1	Salesman telah menekan tombol pada harga	Munculkan informasi teks untuk harga	Munculkan informasi teks untuk harga	[√] Diterima [ ] Ditolak

2.10.1.2. Pengujian Beta

Setelah melakukan penentuan skenario untuk melakukan pengujian beta, maka akan dilakukan wawancara dengan pengguna aplikasi untuk mencari tahu hasil dari aplikasi yang telah di uji dikeadaan sebenarnya. Berikut hasil dan pertanyaan pengujian beta.

Tabel 12 Hasil Pengujian Beta

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah informasi yang terdapat pada aplikasi dapat membantu dalam melakukan promosi di sebuah showroom ?	Penerapan aplikasi pada acara showroom dalam jangka waktu pendek, belum bisa untuk menentukan apakah aplikasi membantu atau tidak.
2	Apakah informasi pada aplikasi jelas dan dapat dimengerti ?	Untuk informasi yang di tampilkan jelas, namun masih ada yang harus di perinci informasinya.
3	Apakah aplikasi mudah untuk digunakan ?	Mudah
4	Apakah aplikasi memuat informasi yang benar mengenai harga mobil ?	Untuk informasi harga sudah benar.
5	Apakah informasi interior dan eksterior mobil di dalam aplikasi dapat membantu dalam melakukan promosi di sebuah *stand* ?	Sama halnya dengan pertanyaan 1, bahwa perlu waktu yang cukup panjang untuk tahu apakah aplikasi ini mambantu atau tidak.

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Apakah fungsi setiap menu pada aplikasi berfungsi dengan baik ?	Untuk fungsi pada setiap menu berfungsi dengan baik.

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan akhir dari hasil analisis masalah, pengumpulan data, perancangan, dan pengujian sistem, maka di dapatkan.

1. Aplikasi yang dibangun belum membuktikan bahwa aplikasi dapat membantu dalam pemberian informasi mobil pada sebuah *showroom*.
2. Aplikasi yang dibangun dapat memberikan informasi mobil yang tidak ditampilkan pada sebuah brosur.

3.2 Saran

Saran yang akan di berikan untuk pengembangan aplikasi Pembangunan Aplikasi Media Promosi E-Catalog Di Dealer Honda ke depannya adalah

1. Informasi yang di muat aplikasi masih belum optimal
2. Objek 3D pada aplikasi masih belum sempurna.
3. Mobil yang ada di aplikasi belum semua ada.
4. Aplikasi belum menggunakan database.

DAFTAR PUSTAKA

[1]. Hendratman, Hendi 2015. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Informatika, Bandung.

[2]. Arsada, Robbi 2012. *SolidWork Professional*. Informatika, Bandung.

[3]. Agung, M. Leo 2011. Adobe Photoshop CS5 untuk Pemula. ANDI, Yogyakarta.

[4]. Roedavan, Rickman 2016. *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika, Bandung.

[5]. Rosa A.S, M.Salahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika, Bandung.