

Aplikasi Media Informasi Produk Motor Dealer Viar Lombok Berbasis Android

Maulvi Nurhavizi¹, Andi Sofyan Anas²

^{1,2} Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Bumigora
maulvinurhafizi1995@gmail.com¹, andi.sofyan@stmikbumigora.ac.id²

Abstrak

Viar merupakan sebuah perusahaan otomotif asal Indonesia yang di dirikan pada tahun 2000 di Jakarta. Perusahaan Viar menghasilkan berbagai macam perlengkapan otomotif. Karena Viar motor mampu memproduksi sepeda motor hingga 1000 unit perhari, sehingga Viar termasuk salah satu penghasil sepeda motor terbesar di Indonesia. Viar juga memastikan produk-produk sepeda motornya merupakan produk yang bermutu tinggi sehingga dengan majunya perkembangan teknologi saat ini sangat berperan penting dalam melakukan pemasaran produk Viar motor. Viar Motor Lombok belum terlalu dikenal oleh masyarakat, sehingga menyulitkan dalam pemasaran. Oleh karena itu dengan adanya pembuatan perancangan aplikasi interaktif ini dapat membantu penyampaian informasi kepada masyarakat dan membantu pemasaran produk Viar motor Lombok serta memudahkan konsumen melakukan pemesanan produk Viar Motor melalui ponsel konsumen itu sendiri. Dalam penyelesaian aplikasi ini, penulis menggunakan metode Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu Konsep, Desain, *Material Collecting* atau pengumpulan materi, *Assembly*, dan Pengujian. Aplikasi ini dibuat berbasis mobile dengan memanfaatkan teknologi android. Dengan adanya aplikasi media informasi ini, mampu memudahkan konsumen melihat langsung daftar produk serta spesifikasi produk motor tanpa harus mengecek langsung ke dealer Viar Lombok, sehingga konsumen juga dapat melakukan pemesanan langsung lewat aplikasi Viar motor Lombok.

Kata Kunci: Viar Motor, Luther Sutopo, Pemasaran, Media Informasi, Android

Abstract

Viar is an automotive company from Indonesia which was founded in 2000 in Jakarta. Viar Company produces a wide range of automotive equipment. Viar is also one of the largest motorcycle manufacturers in Indonesia, because Viar Motors is capable of producing up to 1000 units of motorbikes per day. Viar also ensures that its motorcycle products are of high quality so that with the rapid development of technology, it is very important in marketing Viar motorcycle products. Viar Motor Lombok is not very well known by the public, making it difficult for marketing. Therefore, by making this interactive application design can help deliver information to the community and help marketing Viar motor Lombok products and facilitate consumers to order Viar Motor products through the consumer's own mobile phone. In completing this application, the author uses the Luther Sutopo method which consists of six stages namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, and Testing. This application is made based on mobile by utilizing Android technology. With this information media application, it is able to make it easier for consumers to see directly the list of products and specifications of motorcycle products without having to check directly to the Viar Lombok dealer, so that consumers can also place an order directly through the Viar motor Lombok application.

Keyword: Viar Motor, Luther Sutopo, Marketing, Information Media, Android

I. PENDAHULUAN

Perusahaan barang atau jasa perlu melakukan pemasaran, ini dilakukan untuk dapat mempertahankan usahanya. Dalam melakukan pemasaran, perusahaan dapat berinteraksi langsung dengan pelanggan, sehingga mengetahui keinginan dari pelanggan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemasaran merupakan kegiatan yang berhubungan langsung dengan pasar, dalam hal ini berhubungan dengan konsumen. Saat ini, persaingan usaha semakin ketat, sehingga strategi pemasaran yang dijalankan memerlukan perhatian lebih dari perusahaan dalam rangka mampu bertahan dalam usahanya. Kepuasan konsumen atas produk dari

perusahaan merupakan tujuan yang ingin dicapai produsen, oleh karenanya produk yang berkualitas tinggi merupakan suatu keharusan untuk dipenuhi. Dampaknya nanti pelanggan akan mau dan rela untuk menikmati produk yang ditawarkan oleh perusahaan, dan dapat menjadi pelanggan setia dari produk hasil perusahaan.

Sebelum proses pemasaran Viar dilakukan kita perlu mengetahui, PT. Triangle Motorindo yang merupakan perusahaan produsen Viar, membangun Viar dengan keinginan bisa menjadi salah satu produsen sepeda motor terbesar di Indonesia. Perusahaan ini membangun dan menjaga kualitas

motor Viar serta memberikan harga yang terjangkau bagi masyarakat Indonesia, ini bertujuan agar Viar dapat menjadi merk yang dikenal masyarakat di seluruh Indonesia.

Sejak masuknya produk Viar motor di pulau Lombok khususnya di kota Mataram, masih belum banyak yang mengenal motor Viar, apa saja produk-produk dan bagaimana spesifikasi motor Viar. Di dalam dealer Viar ini juga saat melakukan promosi produk motor Viar ini masih bersifat konvensional, yang dimana promosi masih menggunakan brosur dan baliho, yang dimana area promosi hanya sebatas brosur yang dibagikan dan baliho yang ditempelkan di dalam kota Mataram, sehingga masyarakat di pulau Lombok khususnya di daerah lainnya sangat kesulitan mendapatkan informasi tentang produk motor Viar tersebut.

Minimnya informasi tentang produk motor Viar yang berpengaruh pada kurangnya pengetahuan masyarakat tersebut, maka seiring dengan berkembangnya teknologi, penulis ingin dealer motor Viar Lombok menggunakan Aplikasi Media Informasi Produk pada Dealer Viar Lombok Berbasis Mobile ini agar masyarakat dapat lebih mudah mendapat informasi tentang produk motor pada dealer Viar Lombok, tidak hanya di kota Mataram saja, melainkan bisa mencakup seluruh kawasan di pulau Lombok tersebut.

II. METODOLOGI

2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menghasilkan sebuah aplikasi. Adapun metode yang dilakukan meliputi:

1) Studi Pustaka

Informasi apa saja yang dibutuhkan oleh Media Informasi ini bisa diperoleh dengan melakukan studi pustaka. Selain untuk menentukan informasi, studi pustaka juga dilakukan untuk mengumpulkan literature-literature yang ada pada buku yang terdapat di kampus Universitas Bumigora Mataram. Sedangkan untuk data produk motor penulis langsung mendapatkannya di dealer Viar Lombok Kota Mataram. Untuk data-data yang tidak bisa didapatkan dalam pencarian literatur maka penulis mencari di internet sebagai penunjang materi-materi

yang di perlukan dalam pembuatan aplikasi ini.

2) Wawancara

Pada tahap ini, Penulis dan kepala cabang dealer Viar Lombok melakukan tanya jawab untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Berikut merupakan hasil dari wawancara penulis dengan kepala cabang dealer Viar Lombok yang dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara dealer Viar Lombok dalam melakukan promosi ?	Kami melakukan promosi dengan cara membagikan brosur kesetiap orang yang lewat di depan dealer, kami juga membuat baliho, serta memsang baliho di depan kantor.
2	Bagaimana dalam melakukan penjualan apakah adanya masalah atau hambatan ?	Sejauh ini dalam melakukan penjualan produk motor kami, masih sedikitnya peminat karena masyarakat masih belum banyak yang mengetahui tentang produk serta bagaimana spesifikasi motor viar motor ini, karena adanya

2.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Metodologi pengembangan yang akan digunakan oleh penulis adalah metode Luther-Sutopo. Menurut Luther (1994), ada enam tahapan dalam pengembangan multimedia, yaitu: *concept*, *design* (perancangan), *material collecting*, *assembly*, *testing* (uji coba), dan *distribution* (penyaluran). Dalam pelaksanaannya, enam tahap ini tidak harus berurutan dan dapat bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus yang pertama kali dikerjakan [1], dengan tahap-tahapannya sebagai berikut.

2.2.1. Konsep Aplikasi

Tahap *concept* (konsep) merupakan tahapan yang dilakukan untuk menentukan jenis aplikasi yang akan dibuat apakah media interaktif, presentasi atau yang lainnya, juga menentukan tujuan aplikasi dan spesifikasi umum dari aplikasi [2]. Tujuan dan pengguna akhir aplikasi mempengaruhi seperti apa nuansa multimedia yang dihasilkan sebagai refleksi dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai akhir. Dapat disimpulkan bahwa tahap *concept* merupakan tahap penentuan tujuan, pengguna, serta target aplikasi yang ingin dicapai dalam penelitian.

2.2.2. Desain Aplikasi

Langkah selanjutnya merupakan proses interpretasi dari data yang telah didapatkan dan di olah menjadi bentuk yang lebih cepat dipahami oleh *user* [3]. Pada tahapan ini akan dihasilkan rancangan dari setiap *scene* atau *frame* menggunakan *storyboard* singkat dan lengkap [4]. Dapat disimpulkan bahwa tahap desain merupakan tahap pembuatan spesifikasi arsitektur program yang berdasarkan data yang telah dianalisis.

2.2.3. Material collecting

Material collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap pengumpulan dan pengelompokan bahan atau elemen multimedia yang sesuai dengan kebutuhan rancangan.

2.2.4. Assembly

Bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya, selanjutnya akan disatukan dan disusun sesuai dengan desain yang telah dibuat berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi. Inilah yang dimaksud dengan *Assembly*. Penyusunan bahan-bahan tersebut dilakukan dengan menggunakan aplikasi [5].

2.2.5. Testing

Setelah melakukan *assembly*, selanjutnya perlu dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat, dengan cara menjalankan aplikasi tersebut. Pengujian aplikasi dilakukan oleh pembuat dan lingkungan pembuatnya sendiri. Pengujian ini disebut dengan *alpha test*. [1]. Pengujian memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak dan mencari segala kemungkinan kesalahan serta memeriksa

apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan

2.2.6. Distribution

Aplikasi yang sudah selesai selanjutnya disimpan ke dalam media penyimpanan. Tahapan ini dapat juga dikatakan sebagai tahap evaluasi terhadap aplikasi supaya nantinya bisa menjadi lebih baik. [1]

Setelah aplikasi dinyatakan layak untuk digunakan, baru setelah itu pendistribusian dapat dilakukan. Aplikasi disimpan kedalam media penyimpanan seperti *Compact Disc*, perangkat *mobile*, maupun *website*.

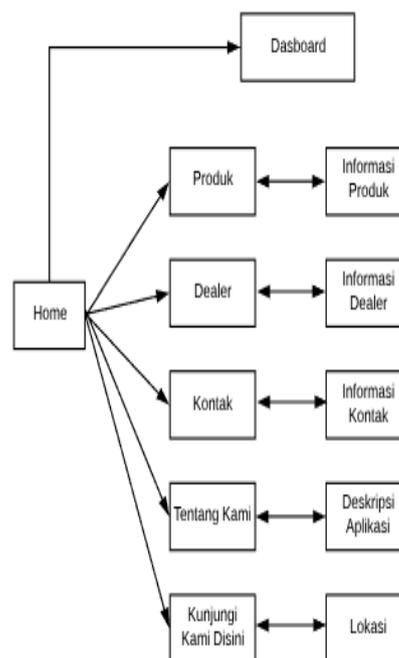
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain Struktur Navigasi

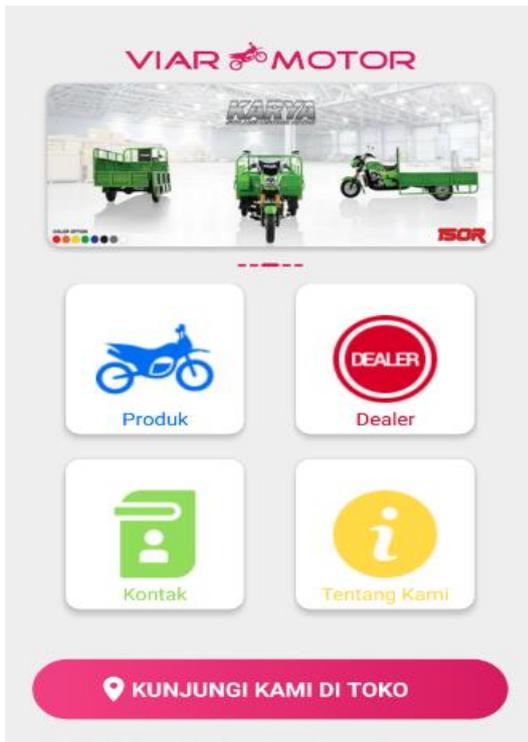
Pada struktur navigasi ini menjelaskan tentang proses pencarian produk yang dapat dilakukan oleh pelanggan ketika mencari produk yang ingin dicari. Desain struktur navigasi dapat ditunjukkan pada gambar 1.

3.2. Tampilan Utama Aplikasi

Tampilan utama aplikasi adalah tampilan menu pertama yang di tampilkan pertama kali jika baru membuka aplikasi yang dimana berisikan *dashboard* berupa gambar-gambar bergerak motor Viar Lombok, menu Produk, menu Dealer, menu Kontak, menu Tentang Kami dan menu Kunjungi Kami Di Toko. Berikut ini adalah tampilan menu utama pada aplikasi Viar Lombok seperti pada gambar 2.



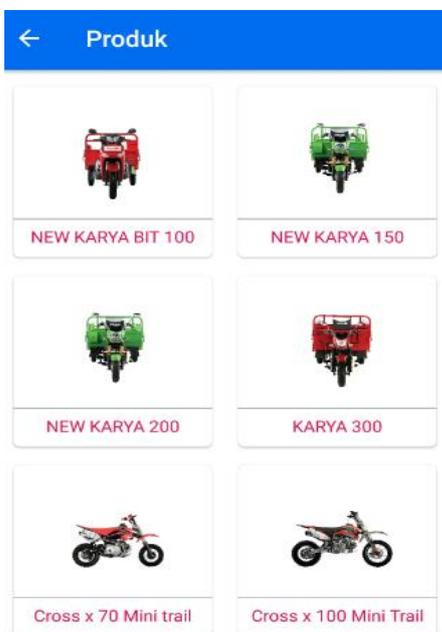
Gambar 1 Struktur Navigasi



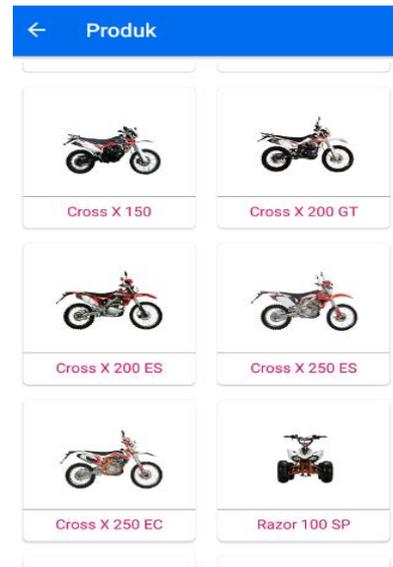
Gambar 2 Tampilan Menu Utama

3.3. Tampilan Menu Produk

Tampilan menu produk adalah tampilan jika user memilih salah satu produk pada Aplikasi Viar Lombok yang tersedia pada tampilan menu produk. Di dalam menu tersebut terdapat nama jenis produk motor Viar Lombok dan jenis produk moto, spesifikasi dan *gallery* motor yang di pilih.



Gambar 3 Tampilan menu produk motor

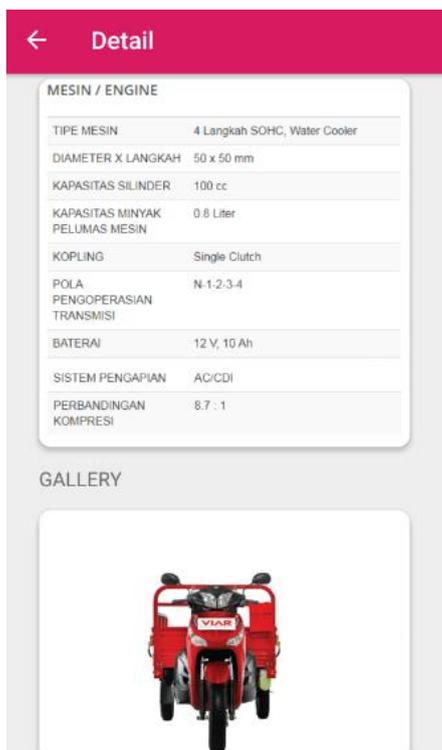


Gambar 4 Tampilan Menu Produk Moto



Gambar 5 Tampilan Spesifikasi

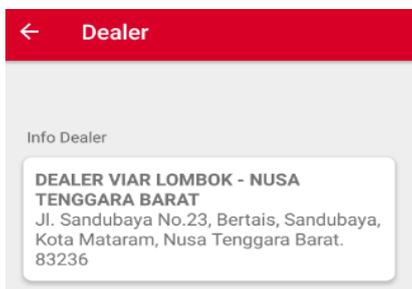
Pada gambar 5 dan 6, diperlihatkan tampilan spesifikasi sepeda motor VIAR yang ada di Dealer Motor Viar Lombok, dan setiap tipe motor akan ditampilkan spesifikasi lengkapnya. Pelanggan cukup memilih gambar masing-masing motor yang ditampilkan.



Gambar 6 Tampilan Spesifikasi dan Gallery

3.4. Tampilan Menu Dealer dan Kontak

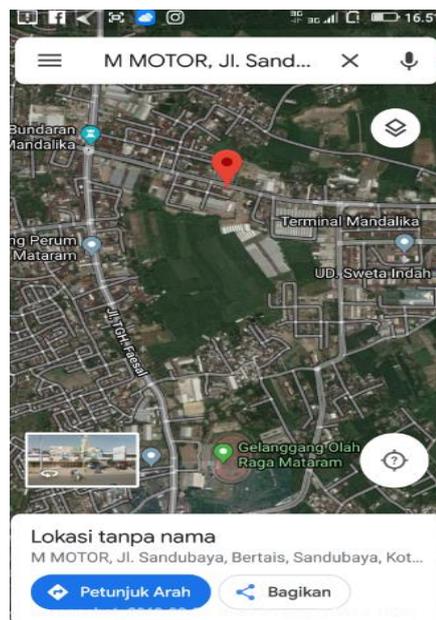
Menu Dealer berisi informasi dealer VIAR Lombok, yang berisikan alamat dealer, dan menu kontak adalah tampilan dimana jika user memilih menu kontak dan didalam menu kontak tersebut terdapat info kontak yang dapat dihubungi, bisa dilihat pada gambar 7 dan 8.



Gambar 7 Menu Dealer



Gambar 8 Menu Kontak



Gambar 9 Menu kunjungan kami

3.5. Menu Kunjungi Kami

Tampilan menu kunjungi kami di toko adalah tampilan dimana user dapat melihat lokasi atau alamat dari Dealer Viar Lombok di Google Map, karena aplikasi ini sudah terintegrasi langsung dengan Google Map. Menu kunjungan kami dapat ditunjukkan pada gambar 9.

3.6. Uji Coba dan Hasil

Proses uji coba dilakukan secara acak kepada pengunjung Dealer atau responden. Setiap responden diberi penjelasan singkat tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi, kemudian responden mencoba mengoperasikan aplikasi. Hasil pengujian aplikasi diketahui dari jawaban atau tanggapan pengguna pada kuisisioner yang telah diberikan. Adapapun hasil dari kuisisioner dapat ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2 Kuesioner Ujicoba Aplikasi

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah aplikasi mudah digunakan?	0	0	0	11	7
2	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?	1	0	5	10	6
3	Apakah aplikasi dapat membantu	0	1	5	9	8

	dalam pemesanan produk motor Viar Lombok?					
4	Apakah aplikasi dapat menampilkan informasi produk motor secara detail pada dealer Viar Lombok?	1	0	3	8	9
5	Apakah aplikasi dapat memudahkan konsumen dalam mencari produk motor Viar Lombok?	0	0	2	10	9
6	Apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?	0	1	3	9	5
Jumlah		2	2	18	57	43

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju
 N : Netral
 S : Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Hasil Ujicoba dengan kuesioner dihitung dengan persamaan 1.

$$Y = \sum \frac{Jr}{p \times q} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan :

- Y : Nilai Presentase
 $\sum jr$: Total seluruh jawaban responden
 q : Jumlah pertanyaan
 p : Jumlah responden

Dengan menggunakan persamaan tersebut, dapat dihitung tingkat kepuasan responden terhadap aplikasi yang telah dibuat. Hasil perhitungan dapat ditunjukkan seperti berikut.

$$SS = \sum \frac{Jr}{p \times q} \times 100$$

$$= \frac{43}{6 \times 20} \times 100$$

$$= 35\%$$

$$S = \sum \frac{Jr}{p \times q} \times 100$$

$$= \frac{57}{6 \times 20} \times 100$$

$$= 46\%$$

$$N = \sum \frac{Jr}{p \times q} \times 100$$

$$= \frac{18}{6 \times 20} \times 100$$

$$= 15\%$$

$$TS = \sum \frac{Jr}{p \times q} \times 100$$

$$= \frac{2}{6 \times 20} \times 100$$

$$= 2\%$$

$$STS = \sum \frac{Jr}{p \times q} \times 100$$

$$= \frac{2}{6 \times 20} \times 100$$

$$= 2\%$$

Berdasarkan hasil dari pengujian kuisisioner yang sudah di isi oleh 20 responden pada, “Perancangan Aplikasi Media Penjualan Interaktif Untuk Membantu Pemasaran Produk Pada Dealer Viar Lombok Berbasis Mobile”, yang menyatakan sangat setuju (SS) berjumlah 35%, sedangkan yang menyatakan setuju (S) sebanyak 46% dan yang menyatakan netral (N) sebanyak 15% dan yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 2% dan yang terakhir yang menyatakan sangat tidak setuju (STS) sebanyak 2% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan produk motor Viar Lombok berbasis *mobile* dapat membantu konsumen dalam pemesanan produk motor Viar Lombok.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis adalah telah dihasilkan aplikasi Media Informasi produk *dealer* Motor VIAR Lombok. Hasil Ujicoba menunjukkan bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan sebagai media informasi kepada pelanggan tentang Dealer Motor VIAR Lombok.

REFERENSI

- [1] Binanto, Iwan, “Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya”, Penerbit Andi : Yogyakarta, 2010
- [2] B. Supiyarto, Bambang Eka Purnama, and Gesang Kristianto Nugroho, “Pembuatan media Pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 01 Boyolali,” *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 2015.
- [3] H. Abdurahman, A. R. Riswaya, and A. Id, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti,” *Jurnal Computech dan Bisnis* vol. 8 No. 2, 2014.
- [4] H. Septian, E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh, “Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android,” *JOIN-Jurnal Online Informatika*, vol.2 No. 2, 2017.
- [5] Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, and D. Tresnawati, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *Jurnal. Algoritma*, Vol. 13 No. 1, 2016.